

Manual de Títeres

Eduardo Rioseco C.

2010

Índice

INTRODUCCIÓN.....	3
Primera Parte	
ALGUNAS CONSIDERACIONES INICIALES.....	5
<i>En busca de una definición</i>	5
<i>¿Por qué trabajar con títeres?</i>	6
PRIMER ACERCAMIENTO	8
<i>Tipos de títeres</i>	8
<i>Conociendo al títere de guante</i>	9
<i>El movimiento de la boca</i>	11
<i>Primeros montajes</i>	12
Segunda Parte	
OBRAS DE TÍTERES.....	18
<i>Proceso creativo</i>	18
<i>Creación plástica</i>	18
<i>Estructuración de la historia</i>	24
<i>Montaje o puesta en escena</i>	25
CONSIDERACIONES FINALES	29
<i>Para ser un buen titiritero</i>	29
BIBLIOGRAFÍA.....	30
Anexo: Tabla de Ensayo.....	31

Introducción

Los que han tenido la oportunidad de trabajar alguna vez con niños, seguramente podrán dar fe de que el teatro de títeres es una de las actividades de mejor llegada. Es evidente que los muñecos logran fácilmente niveles de conexión profundos con los más pequeños, algo que no siempre se consigue a través de otros recursos. La titiritera alemana Traude Kossatz afirma: “No hay ninguna otra forma de arte que acceda con tanta facilidad a los niños. El títere es más pequeño que los niños, de forma que éstos no sienten detrás la presencia de los adultos. El personaje (...) le habla de tú a tú”.¹

Los niños, generalmente, tienen un agudo sentido crítico que aplican a todo lo que se les presenta. Por esto, la tarea de montar un espectáculo de títeres que sea atractivo para ellos requiere más trabajo del que muchas veces se piensa. Esto no significa necesariamente que tengamos que llenar de detalles o argumentos complicados las actividades que se realicen; muchas veces lo más sencillo es lo más eficaz. El punto es que es necesario abordar la tarea con la conciencia de que tenemos que hacer algo sólido y bien estructurado, porque de lo contrario los niños nos harán saber su descontento.

Sin perjuicio de lo anterior, es importante igualmente enfatizar que, de manera natural, el mundo de los títeres se encuentra muy cerca de todas las personas. No es un universo ajeno; la gran mayoría de nosotros ha sido alguna vez titiritero, aunque quizás no lo recuerde. Lo fuimos cuando niños; jugando con algún muñeco o juguete, tal vez le dimos un nombre, una historia, le prestamos una voz, y con esa voz entablamos un diálogo. Es precisamente eso, ni más ni menos, lo que sucede en el teatro de títeres.

El presente documento tiene como objetivo principal extender una invitación para todos aquellos interesados en acercarse seriamente a este tipo de trabajo, y al mismo tiempo, ofrecer algunas herramientas básicas que serán de utilidad para quienes quieran llevar a la práctica la labor con títeres. Al momento de elaborar este manual, se ha pensado en que es probable que buena parte de sus lectores sean personas con poca o ninguna experiencia en el ámbito de los muñecos, por lo que no debería ser motivo de alarma para nadie el hecho de comenzar la exploración de este terreno desde cero; es por esto que el foco de atención del manual se centra en aspectos básicos y rudimentarios.

El oficio de titiritero no es algo que se aprenda solamente estudiando conceptos o revisando bibliografía: es esencial la práctica con muñecos. Para esto se han incluido varios ejercicios prácticos, pero incluso éstos pueden llegar a ser insuficientes. La instancia de aprendizaje más valiosa será siempre la presentación de obras frente a un público, por este motivo se incluyen en la primera parte dos obras sencillas que, antes de avanzar a la segunda parte, deberán ser mostradas ante alguna audiencia. Con esto lo que se quiere enfatizar es que el aprendizaje de un titiritero nunca acaba; con cada obra, con cada grupo de niños, se aprende algo nuevo. En este sentido, el manual es una invitación a dar un primer paso en este camino de aprendizaje, pues entrega algunas herramientas básicas que, se espera, permitirán a cada uno avanzar en la exploración de un mundo siempre sorprendente.

¹ <http://cantitella.wordpress.com/2007/08/22/el-teatro-de-titeres-y-la-educacion/>

Primera Parte

Algunas consideraciones iniciales

En busca de una definición

Parece ser tarea imposible identificar con precisión el origen de los títeres. Se han encontrado indicios de su existencia en la mayoría de las más importantes civilizaciones antiguas; es por eso que hablar sobre el origen del títere es, en realidad, hablar sobre el origen del hombre mismo. “El títere nació”, nos dice el titiritero argentino Javier Villafañe, “cuando el hombre, el primer hombre, bajó la cabeza por primera vez, en el deslumbramiento del primer amanecer y vio a su sombra proyectarse en el suelo, cuando los ríos y las tierras no tenían nombre todavía. Y el día que modeló el primer muñeco tuvo que pensar en su sombra. Lo hizo a su semejanza, y nació el títere, sin vida propia, como la sombra del hombre, que necesita de él para moverse y vivir”.²

Probablemente, esa fascinación que aquel hombre sintió cuando contempló por primera vez su sombra sea la misma que un niño siente cuando descubre la suya. La sombra no tiene vida propia, pero es como si la tuviera; y es quizás este hecho el que sirve de inspiración cuando, gratuitamente, comienzan los niños a darle vida a cualquier cosa inanimada. En esta acción de “animar” lo inanimado –algo que realiza la gran mayoría de los niños en determinados períodos de su vida– el objeto es *transformado*, mediante un diálogo entre el niño y “lo transformable que tienen todos los objetos. En otras palabras: [el niño] aprovecha las posibilidades que tiene todo objeto, o conjunto de objetos, de ser transformado”.³

La acción de darle vida a las cosas nos lleva casi en forma directa a los títeres, que, teniendo en cuenta todo lo anterior, podríamos definirlos como **objetos inanimados que, a través de la acción y voluntad de un individuo, adquieren una apariencia de vida**.⁴ Esta definición busca que no sólo los muñecos fabricados específicamente para la escena sean considerados como títeres; se incluye también a todos los objetos, de cualquier índole, que reciban la mencionada apariencia de vida en manos de un titiritero.

² Citado en <http://www.imaginaria.com.ar/19/9/titeres.htm>

³ Villena, Hugo. *Títeres en la escuela*. Ediciones Colihue, 2001, pág. 24.

⁴ Cfr. Bernardo, Mane. *Teatro de Sombras*. Actilibro, 1991.

Ejercicio (individual)

Escoja un objeto cualquiera de su entorno cotidiano, y juegue a darle vida. Explore su capacidad de transformarlo con la imaginación: dele un nombre y una voz –quizás también una historia–, y dialogue con él.



Una corchetera común se transforma en personaje en manos de un titiritero.

¿Por qué trabajar con títeres?

Como actividad artística que es, el espectáculo de títeres genera en los niños un involucramiento absoluto. Durante una función, lo que esté ocurriendo en escena es para ellos lo más importante y trascendental, y las nociones de lo que es ficción y lo que es realidad se desdibujan. Se ha visto a niños que, sin poder controlar sus impulsos, se han acercado al escenario en medio de una función para agredir al villano cuando éste aparece. Esta situación se ha visto incluso con preadolescentes (12, 13 años), que se dejan llevar igualmente por el encanto de los títeres, aun cuando saben que es un adulto conocido el que los está animando.

La popularidad del teatro de títeres ha llevado a que, con frecuencia, se haya transformado en una herramienta utilizada por profesores, psicólogos, actores, políticos y una variada gama de profesionales que no han dudado en adaptarla para sus propios fines. Al respecto, señala la profesora Viviana Rogozinski lo siguiente: “Se ha utilizado el títere en campañas de alfabetización, vacunación, lactancia materna, alimentación, higiene bucal, campañas políticas, etc. Así se consigue transmitir información que, de otro modo, muchas veces sería rechazada si en lugar de un títere, el informante fuera un médico, un psicólogo u otro profesional.”⁵

En las escuelas, los títeres suelen ser utilizados para diversos fines: enseñar hábitos como lavarse los dientes o sentarse en orden, explicar contenidos, ejercicios del área de lenguaje, actividad del área de las artes plásticas (cuando se fabrican muñecos), o simplemente como relleno en actos de fin año. En relación a esto, es necesario tener en consideración que, si bien es normal el uso de esta herramienta para diversos propósitos y

⁵ Rogozinski, Viviana. *Títeres en la escuela*. Ediciones Novedades Educativas, 2001, pág. 16.

variadas actividades, es asimismo muy importante no perder de vista que estamos frente a una manifestación artística por derecho propio y que, como tal, merece un acercamiento cuidadoso, una dedicación atenta y, por sobre todo, un tratamiento respetuoso; respetuoso hacia el títere y hacia el niño. Las posibilidades que pueden ofrecer los títeres son infinitas, por lo que limitarlas a unos cuantos fines específicos nos pone en el peligro de que podamos perdernos lo mejor que tienen para entregarnos.

Primer acercamiento

Tipos de títeres

La primera gran decisión que un titiritero en ciernes debe tomar es la elección del tipo de títere que utilizará. Existen varias alternativas, y obviamente no podemos abarcarlas a todas en este manual. Sin embargo, a modo de referencia, conviene mencionar algunas de las más conocidas.

- **Marioneta:** Se manipula desde arriba, moviendo los hilos que a su vez mueven las partes del muñeco.



- **Guiñol:** Se manipula desde abajo, introduciendo la mano dentro del muñeco. Tiene una cabeza estática, y puede mover los brazos.



- **Títere de guante:** Este muñeco se caracteriza por la capacidad de mover su boca. La mano se introduce en el títere como si fuera un guante, de esta manera el pulgar

mueve la mandíbula inferior y el resto de los dedos la mandíbula superior. Este modelo se encuentra con frecuencia en bazares y tiendas.



Títere de guante que frecuentemente se puede ver en tiendas.

Cada tipo de muñeco tiene sus propias ventajas y desventajas, sus fortalezas y debilidades expresivas, y el titiritero debe hacer aquí una elección. Para efectos de este manual, trabajaremos con el títere de guante.

Conociendo al títere e de guante

Para que el “objeto inanimado” que es inicialmente un muñeco adquiera “apariencia de vida”, será necesario ir dominando de forma paulatina algunas técnicas básicas. En este primer acercamiento nos serviremos de los títeres de guante que acompañan este manual para explorar dos de los elementos más básicos que le dan vida a un títere: la **voz** y los **movimientos**.

Voz

Hay muchas maneras de decir algo. Una misma frase sonará distinta si la dice un anciano, una bruja, un príncipe o un ogro, es por eso que se debe dedicar tiempo a definir cómo será la voz de cada personaje. En esto hay que tener en consideración dos aspectos:

- **Timbre:** Se refiere a la *calidad* de la voz, al sonido que escuchamos. Un héroe galán, por ejemplo, tendrá una voz segura y firme, mientras que un personaje torpe puede tener una voz insegura y tímida. Una princesa malcriada y coqueta puede sonar chillona, mientras que una bondadosa campesina podría tener una voz dulce.
- **Vocabulario:** El tipo de palabras que escoge un personaje dice mucho sobre su personalidad. Un personaje joven, por ejemplo, puede usar modismos propios de la juventud, mientras que un científico puede recurrir a un lenguaje deliberadamente complicado.

Algo que suele ayudar es que cada personaje tenga alguna muletilla que repita de forma regular. Una buena muletilla puede ser de mucha ayuda para definir un personaje, y suele tener en sí misma una connotación humorística; esto en el teatro de títeres es algo siempre bienvenido.

Estos dos aspectos son cosas que deben pensarse mientras el personaje está en proceso de construcción. Para encontrar un timbre y un vocabulario apropiado suele ser de ayuda el improvisar escenas, hacer que nuestro personaje interactúe con otros: en ese proceso vamos probando palabras y sonidos que nos ayudarán a encontrar la voz del personaje.

Una vez que ya tenemos la voz, se hace necesario pensar en un tercer aspecto, el **fraseo**, que se refiere a la forma de decir las cosas de acuerdo con el sentido de la frase, el carácter del personaje que la pronuncia y el contexto en que se encuentra. Un buen fraseo requiere prestar atención a las palabras que son más importantes dentro de la frase, mostrando esos matices mediante el uso inteligente de pausas, acentos e inflexiones.

Ejercicio (individual)

Diga en voz alta las siguientes frases con entonación neutral:

- "Tengo ganas de hacer algo distinto"
- "¿Vamos a dar un paseo?"
- "¿Quién anda ahí?"
- "Dicen que Perico siempre cumple lo que promete"
- "Un tipo me dijo que mañana será un día diferente"

Ahora diga las mismas frases, pero con los siguientes estados de ánimo:

- Indiferencia
- Relajo
- Brutalidad
- Disgusto
- Travesura
- Horror

Movimientos

La manera como se mueve un personaje determina muchos rasgos de su personalidad. Es importante explorar las posibilidades de movimiento que un muñeco puede ofrecer, y los que se elijan deben tener coherencia con el tipo de personaje que queremos presentar. Existen algunas convenciones que, como tales, no son estrictas pero pueden servir de ayuda a la hora de dotar de vida y caracterizar a nuestros personajes:

- **Personajes de actitud positiva:** Para acompañar un estado de ánimo positivo, conviene que el personaje abra o alce los brazos y eleve la mirada. Algunos de lo que suelen tener esta actitud son:
 - Personaje optimista: Es joven, fuerte. Tiene una postura erguida, vertical, tiende como a volar pues quiere vencer la fuerza de gravedad.
 - Personaje que desea: Tiende hacia el objeto que desea.
 - Personaje protector: Es tierno, amoroso, cuidadoso, y seguro.

- **Personajes de actitud negativa:** Estos personajes tienden a bajar o cerrar los brazos y a bajar la mirada. Algunos de estos son:
 - Personaje deprimido: Puede ser un personaje anciano, enfermo, fatigado, triste. Su postura lo acerca al suelo, no puede erguirse, no puede vencer la fuerza de gravedad.
 - Personaje de rechazo: Inspira o demuestra repugnancia, desagrado. Puede ser también un personaje peligroso al que hay que evitar o temer.
 - Personaje destructor: Amenazante, luchador.

Así como la repetición de una muletilla ayuda a caracterizar al personaje, lo mismo puede suceder con la reiteración de algún movimiento: una cojera, un movimiento de cabeza cada vez que habla, un balanceo, son cosas que pueden ser útiles para que cada personaje esté claramente definido.

El movimiento de la boca

Hemos llegado a un punto de suma importancia en relación al títere de guante. La característica más distintiva de este tipo de títere es su capacidad para mover la boca, y es en este acto donde se juntan tanto los movimientos como la voz. Es evidente entonces que para poder sacarles todo su provecho, se hace necesario prestar atención a la correcta coordinación entre lo que el personaje está diciendo y los movimientos que ejecuta con su boca. Cuando se logra dar fluidez a esta coordinación es cuando realmente cobra vida el títere; en ese momento deja de ser un muñeco y se transforma en un *personaje*.

La coordinación fluida entre voz y movimientos es algo que requiere de un alto grado de concentración y mucha práctica. Para lograrlo es importante que la mente del titiritero esté

enfocada en su personaje; en este sentido, algo que ayuda bastante es mantener la mirada en el muñeco. El titiritero no deja de mirar a su títere cuando éste se encuentra en acción.

Las limitaciones propias de los muñecos los obligan a expresarse mediante movimientos y sonidos exactos. Con los títeres, todo debe ser exagerado. Funcionan como caricaturas; el bueno es muy bueno, el malo es muy malo.

Ejercicio (en pareja)

Usando los títeres de guante que acompañan este manual, presente las siguientes situaciones:

- *Dos personajes se enfrentan a un obstáculo que deben superar.*
- *Se presenta un peligro, uno quiere enfrentarlo y el otro escapar, y tienen que ponerse de acuerdo.*
- *Un personaje debe convencer al otro de algo.*
- *Un personaje quiere vender algo al otro.*

Los personajes deberán corresponder a alguno de los siguientes perfiles (a libre elección):

- *Simpático, veloz y tartamudo.*
- *Nervioso, lento y saltarín.*
- *Juguetón, dormilón y alegre.*
- *Triste, charlatán y aburrido.*
- *Anciano, picarón y olvidadizo.*

Primeros montajes

La práctica frente a público es un aspecto fundamental del aprendizaje, por lo que a continuación se presentan dos obras sencillas que admiten ser presentadas a un grupo de niños. La primera de ellas permite ejercitar el movimiento de la boca, permitiendo que el titiritero se concentre en este importante aspecto. La segunda incorpora el uso de la voz, por lo que probablemente requerirá más ensayo que la primera.

Obra de títeres: *¡No te rías Pepe!*

Versión musical y titiritesca del cuento de Keiko Kasza

Personajes:

Pepe

Amigo

Mujer

Monstruo

Tracks 1 y 2

La siguiente actividad consiste en un “musical de títeres”, es decir, una obra de títeres en que los personajes cantan en lugar de hablar normalmente. Para esto se utilizará el disco que se adjunta a este manual.

Esta actividad se puede preparar de dos maneras. Para la primera se utiliza el track 1 del disco, el cual tiene la música y las voces de todos los personajes. Esto permite a los titiriteros concentrarse sólo en los movimientos del muñeco, en especial de la boca.

El track 2 tiene sólo la música, sin las voces de los personajes, de tal manera que se pueda presentar la misma obra pero esta vez con las voces de los titiriteros cantando sobre la música. Esto requerirá un mayor nivel de concentración, de tal manera que la coordinación entre movimiento y voz se realice con fluidez.

Como en ningún momento hay más de dos personajes en escena, la obra podría ser montada por una sola persona, aunque esto requeriría practicar bastante pues los cambios de personajes se suceden con rapidez. Por eso se sugiere montarla con dos personas, una que haga a Pepe y la otra al resto de los personajes.

¡No te rías Pepe!

Entra Pepe.

Pepe: Hola, mi nombre es Pepe
y me gusta reír.
Río todo el día
porque soy feliz.

Si un amigo está triste
yo le enseño a cantar
la canción de la alegría
y de la felicidad.

Felices, felices, somos muy felices
Cantamos, reímos, lo pasamos bien.

Entra Amigo.

Amigo: Oye Pepe mi canción
la canción de la tristeza
tengo en el corazón
una lágrima con pena.
Ay ay ay ay...

Pepe: No llores amigo mío
limpia el corazón.
Es mejor que cantemos
esta bella canción:

Felices, felices, somos muy felices
Cantamos, reímos, lo pasamos bien.

Amigo: Felices, felices, somos muy felices
Cantamos, reímos, lo pasamos bien.

Gracias Pepe, me has curado
de la pena que sentía
La tristeza ya se ha ido
ha quedado la alegría.
Ja ja ja ja...

Se va Amigo, entra Mujer.

Mujer: Pepe, ten mucho cuidado
dicen que hay un gran peligro
hay un monstruo que se acerca
él es nuestro enemigo.

Dicen que para evitar
que ese monstruo te devore
tienes que hacerte el muerto
quedar tieso como un roble.
tienes que hacerte el muerto
quedar tieso como un roble.

Pepe: Pero yo no puedo hacerlo
porque me gusta cantar.
Yo no puedo estar quieto
pues yo prefiero jugar.

Felices, felices, somos muy felices
Cantamos, reímos, lo pasamos bien.

Mujer: Pepe, ya se acerca
ese monstruo tan feo
y no te haces el muerto
te va a comer entero.
Y si no te haces el muerto
te va a comer entero.
¡Ya llegó, ya llegó, ya llegó!

Se va Mujer, asustada y con escándalo.

Pepe: Oh, estoy asustado
¿Qué hago ahora?
¡Me hago el muerto
mejor sin demora!

Pepe se hace el muerto. Entra Monstruo y se acerca a Pepe, lo huele, lo mueve, luego se aleja pues cree que está muerto.

Monstruo: Qué desgracia la mía
el gran Pepe se murió.
Yo no quería comerlo
quería aprender su canción.
Pero ahora que está muerto
nunca aprenderé a reír
nadie podrá enseñarme
cómo ser feliz.

Pepe (levantándose):

Monstruo, yo no estoy muerto
mira, aquí estoy
era sólo un juego
pero ya se acabó.

Si quieres reír conmigo
aprende mi canción
cantaremos todos juntos
como una sola voz:

Felices, felices, somos muy felices
Cantamos, reímos, lo pasamos bien.

Obra de títeres: *Pepe enamorado*

Versión libre del libro "Sapo enamorado", de Max Velthuijs

Personajes:

Pepe

Pepa

Monstruo

Tracks 3 al 7

El formato propuesto para montar esta obra no requiere de un guión establecido, como era el caso de la obra anterior; el proceso ahora consistirá en trabajar a partir de una serie de hitos marcados, los cuales dividen las diferentes escenas y describen a grandes rasgos lo que sucede en cada una de ellas.

Este método es muy apropiado para usar en el teatro de títeres, pues permite tener espacio para una herramienta muy importante: la improvisación. Sin embargo, es importante recordar que la improvisación en este caso está enmarcada dentro de una estructura general precisa, una historia definida de antemano; por eso, para que realmente funcione, el titiritero debe conocer muy bien el hilo de la historia y saber exactamente hacia dónde dirigir el diálogo de sus personajes.

A diferencia de la obra anterior, esta requiere desde un principio que los titiriteros coordinen bien el movimiento de la boca de los personajes con lo que estén diciendo. Esto, como ya se mencionó, requerirá practicar bastante. Los personajes de Monstruo y Pepa podrían ser realizados por la una sola persona ya que nunca están al mismo tiempo en escena, pero también es posible realizar el montaje con tres titiriteros.

Para esta obra, el disco proporciona música incidental. En la historia se indica en qué momento se debe usar cada track, y es importante que esto se practique previamente. Cada track tiene al final varios minutos de silencio, pensando en que durante el transcurso de la obra, la persona encargada de poner la música (que suele ser uno de los titiriteros) no tenga de preocuparse de detener la música cuando el track se acabe; esto le permitirá que, por ejemplo, cuando desee usar el track 5, le bastará sólo con apretar sólo el botón "FF" una vez, pues no habrá sido necesario detener el track 4.

El track n° 7 tiene la versión cantada de la canción que Pepe le dedica a Pepa, pero este track no es para usarlo durante la obra sino para que los titiriteros puedan estudiar la melodía, y así la canten ellos mismos usando el track 5.

Pepe enamorado

1. Entra Pepe, que saluda a los niños y canta con ellos la canción *Felices*, del cuento anterior **(Track 3)**.

Nota: Si el grupo de niños ya vio la obra anterior, entonces recordarán fácilmente la canción; si se trata de un grupo nuevo, entonces Pepe puede enseñarles la canción y eso le servirá también de presentación.

El track 3 comienza con una introducción musical suave, que puede servir de acompañamiento para que Pepe diga algunas palabras antes de cantar la canción.

2. Aparece su amigo el Monstruo, muy contento de ver a Pepe. Nota que Pepe se encuentra raro y le pregunta qué le pasa. Pepe le cuenta que siente frío y calor al mismo tiempo, se siente contento y triste a la vez, entonces no entiende lo que le pasa. Monstruo le dice que es porque está enamorado, y Pepe entonces se da cuenta de que le gusta Pepa. Pero no sabe qué hacer, no sabe cómo decírselo. Monstruo le sugiere que le cante una canción romántica, pero Pepe siente que no tiene buena voz. Entonces Monstruo, que es además un mago, le hace un hechizo que le dará una voz maravillosa para cantar. Hacen el hechizo. **(Track 4)**. Monstruo sale.
3. Pepe, con su nueva voz de galán, va donde Pepa para cantarle la canción. Pepa al principio se extraña de ver a Pepe cambiado, pero se dispone a escuchar. Pepe comienza la canción **(Track 5)**:

*Ay ay ay mi Pepa linda
yo te doy mi corazón
Ay ay ay mi Pepa linda
yo te doy todo mi amor.*

Pero el hechizo falla en la mitad y se arruina toda la canción. Pepa se va sin haber entendido nada, y Pepe queda muy triste y deprimido.

Nota: El fallo del hechizo puede mostrarse haciendo que Pepe accidentalmente cambie la letra de la canción y empiece a cantar otra cosa, o empieza a hacerlo muy desafinado y no se le entiende nada.

4. Entra Monstruo a preguntar cómo le fue, y Pepe le cuenta todo. Monstruo sugiere entonces que sean los niños los que le ayuden con la canción, y a Pepe le gusta la idea. Sale Monstruo. Pepe se queda con los niños, y les dice que van a practicar la canción. Mientras están practicando **(Track 5 de nuevo)** aparece Pepa por un costado, sin que Pepe se de cuenta. Pepa se sorprende de lo linda que es la canción, Pepe le dice que la compuso para ella. Pepa queda maravillada **(Track 6)**, se enamoran y se van juntos.



Segunda Parte

Obras de títeres

Proceso creativo

Una buena obra de títeres es fruto de un largo proceso creativo, el cual generalmente no es evidente para el espectador que goza del producto final. En este proceso confluyen tres partes íntimamente ligadas entre sí:

- La **creación plástica**, que incluye la fabricación de los muñecos, el retablo o “casa de títeres” y, si fuera necesario, los decorados;
- La **estructuración de la historia**;
- El **montaje o puesta en escena**.

Cada uno de estos tres elementos constituye un proceso en sí mismo. Esto no significa que sea necesario esperar a terminar con uno para comenzar el siguiente; de hecho, lo normal es que corran en paralelo. Mientras se avanza en uno, surgen y se acumulan ideas para el otro.

No siempre el desarrollo de este proceso es igual en todos los casos. El punto de partida de una obra puede estar en un cuento en particular que se desea escenificar; otras veces puede venir de un muñeco o grupo de muñecos que inspiran una situación específica, la cual luego se amplía hacia una historia mayor; otras obras pueden nacer a partir de un mensaje que se desea comunicar o un determinado valor que se quiere transmitir. Todo esto se verá influido por el tipo de obra que se quiere mostrar, el uso que se le quiera dar, el público al que se quiera llegar, y los recursos de que se disponga.

Para comenzar ahora el proceso que nos llevará a un montaje de títeres, es necesario escoger un punto de partida. Puede ser éste un cuento o algún mensaje específico con el que se quiera trabajar, o se puede comenzar directamente con la confección de un muñeco, el cual irá sugiriendo paulatinamente la historia que contará. Si se ha decidido trabajar con un cuento en particular, será necesario que la persona elija un personaje con el que comenzará su labor. En el otro caso, corresponde comenzar sin más la creación plástica del muñeco.

Creación plástica

En el teatro de títeres suelen predominar las obras de índole humorística –comedias– las cuales suelen apoyarse más en los personajes y no tanto en las historias. Los titiriteros callejeros conocen muy bien esto, llegándose a ver extremos de obras casi sin historia, basadas enteramente en personajes expuestos a situaciones distintas. Nosotros no queremos llegar a ese extremo, pero sí es importante recordar que lo gracioso de una obra lo encontramos generalmente en los personajes y no en la historia misma. Por esta razón, y aun cuando se esté trabajando con una historia definida de antemano, le otorgaremos gran importancia al trabajo con cada personaje, y la confección del muñeco será el primer paso.

El proceso de crear un muñeco es forzosamente lento, por lo que se presta muy bien para convertirlo en una introducción gradual para el principiante. Aquí uno pasa muchas horas pensando en el títere que queremos fabricar; poco a poco, a medida que va adquiriendo su forma final, se va desarrollando una primera relación entre el titiritero y su muñeco.

Cuando no se trabaja con un cuento en particular, ira surgiendo de manera natural una historia a medida que avanza la fabricación; y si estamos trabajando con un cuento definido, de igual modo nuestro muñeco irá adquiriendo características distintivas, las cuales sugerirán su ficticia biografía. Mientras trabajemos en los detalles de fabricación bien podremos darle a nuestro muñeco un nombre, imaginarnos dónde vive, con quién, a qué se dedica, si tiene algún hobbie, cuál es su temperamento, qué le gusta hacer, qué música le gusta, cuáles son sus sueños, a qué le tiene miedo. Si lo ponemos frente a otro muñeco podría surgir un primer diálogo, y con ese diálogo ambos personajes empezarán a crecer. En caso de no tener historia todavía, tendremos aquí la semilla de lo que podría ser el relato que estos personajes contarán.

Fabricación de un títere de guante

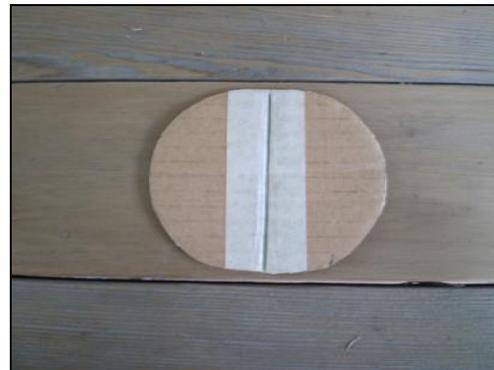
Hay muchas técnicas que se pueden utilizar para fabricar un títere de guante. Para lo que realizaremos aquí, será necesario disponer de los siguientes materiales:

- Cartón (no muy grueso)
- Telas de colores o ropa vieja en abundancia
- Papel de diario
- Cinta adhesiva (scotch)
- Pegamento tipo Agorex
- Accesorios a elección (lana, botones, adornos varios)



Como la capacidad de mover la boca es el rasgo distintivo del títere de guante, le otorgaremos gran importancia y le dedicaremos tiempo a la exploración de sus posibilidades. La fabricación del muñeco comenzará entonces por la boca.

1. Corte dos pedazos de cartón, y luego únalos con una cinta adhesiva de la siguiente manera:



2. Corte otros dos trozos de cartón y use una corchetera para pegarlos así



3. Use papel de diario y cinta adhesiva para darle cuerpo al rostro:



4. Escoja una tela para el rostro y, con el pegamento, fíjela a la cabeza. La mandíbula inferior, aunque tenga el mismo tipo de tela que la parte de arriba, necesitará un trozo distinto:



5. Pegue el borde de la tela en el interior de la boca de la siguiente manera:



6. Elija telas para la boca y trabaje en ella. Ponga cuidado en que la tela principal (la roja en el caso de la foto) cubra todos los pliegues de la tela del rostro:



7. Corte los pedazos de tela sobrantes del rostro, dejando un margen de un centímetro aproximadamente. Luego agregue la nariz, los ojos y cualquier otro elemento que desee darle al muñeco:



8. Escoja una tela para la ropa, úsela junto con un trozo de la tela que usó para el rostro para confeccionar los brazos:



9. Corte dos trozos de la tela que escogió para la ropa. El trozo que va en la parte de adelante del muñeco se pega en el borde de la mandíbula inferior, el de atrás va en el borde de la cabeza. En la parte en que las dos telas se juntan, péguelas o cósalas:



10. Antes de unir completamente la ropa, pegue cuidadosamente los brazos:



11. Con esto ya tiene al muñeco casi listo. Ahora agregue los detalles que desee: lentes, pelo, sombrero, barba, pecas, dientes, labios, etc.



Estructuración de la historia

El proceso de estructurar una historia se da de manera muy ligada a la fabricación de los muñecos. Hasta cierto punto, son procesos que tienen que darse en forma paralela. Cuando se termine la fabricación del muñeco es importante que esté también su biografía más o menos esbozada, pues será una condición necesaria para que pueda comenzar a interactuar con otros muñecos.

Tanto si estamos adaptando un cuento como si no, la obra que debemos estructurar deberá considerar el tipo de público que la presenciará. Si la audiencia la conforman niños menores de 7 años, la historia deberá ser muy sencilla y más bien breve, los personajes muy llamativos, con mucho movimiento y diálogos reducidos. Si estamos frente a niños mayores de 7 años podemos tener una historia más elaborada y personajes con más matices, pero igualmente debe conservarse siempre una sencillez esencial.

Los personajes y el conflicto

Por lo general, la historia de una obra de títeres surge a partir de un **conflicto**, que necesita ser resuelto por el **protagonista**. Muchas veces este conflicto es provocado por un **antagonista**, pero no siempre es así. El conflicto puede ser algo interno del propio protagonista, como la lucha de dos voluntades en un mismo individuo, entre una persona y su destino, o entre un personaje y las circunstancias. En torno al conflicto todos los personajes toman una ubicación: unos pueden ayudar a que el protagonista logre su objetivo, otros pueden presentar obstáculos, quizás alguno se beneficiará cuando el conflicto se resuelva. Muchas veces la resolución del conflicto se da gracias a la presencia de algún **objeto especial o mágico**, que suele ser proporcionado por algún personaje que hace las veces de **ayudante**.

En la primera obra sobre Pepe vimos que el conflicto estaba en la amenaza que suponía la inminente llegada del Monstruo; la Mujer se nos presenta como alguien que pone obstáculos sin llegar a ser antagonista. El Monstruo es quien origina el conflicto, y además quien se beneficia cuando éste se resuelve. Pepe logra resolver el conflicto gracias su risa, que hace las veces del objeto especial o mágico. El Amigo “proporciona” a Pepe ese objeto, pues es quien hace que el público tome noticia del poder especial de la risa del protagonista. En la segunda obra el conflicto está en la incapacidad de Pepe de comunicar su amor a Pepa. En este caso es un conflicto interno, y la lucha se da dentro del mismo personaje. Monstruo se presenta como alguien que ayuda a Pepe a lograr su objetivo proporcionándole un objeto mágico, el hechizo. Los niños, al ser incorporados en la trama, asumen la función de otro personaje más, y su rol es ser ayudantes del protagonista. Pepa es quien se beneficia cuando el conflicto se resuelve.

Con respecto a la obra que crearemos, ahora que ya tenemos a los personajes, es necesario determinar el conflicto que enfrentarán, pues es el eje en torno al cual se estructurará la historia. La biografía de los personajes puede dar pistas sobre qué conflicto podrían ellos tener. Cuando la obra se basa en la adaptación de un cuento, es necesario identificar dónde está el conflicto principal, y luego precisar qué función tiene cada personaje con respecto a éste.

Las partes de una historia

Una vez identificado el conflicto, es necesario contar su origen. ¿De dónde surgió? En el **inicio**, entonces, los personajes se presentan y muestran dónde está el conflicto que motivará la acción. Durante el **desarrollo**, los personajes se posicionan frente al conflicto y hacen lo que tienen que hacer: el protagonista trata de resolverlo, el antagonista se opone, el ayudante acompaña al protagonista. Todo esto crece y se desarrolla hasta llegar a un **clímax**, que es el momento en que se resuelve todo. En algunas ocasiones, antes del climax sobreviene una **peripecia**, que es cuando la acción cambia de dirección para volverse contra el protagonista. Después del climax viene el **desenlace o final**, que da cierre a la historia.

A lo largo de los siglos, este esquema engañosamente sencillo ha sido utilizado para contar infinitas historias, desde cuentos de hadas hasta las tragedias de Shakespeare, desde mitos indígenas hasta las películas de Hollywood, por lo que nos serviremos de él para estructurar nuestra historia.

Un aspecto que se debe considerar en esta parte es la participación del público en la historia. Tal como vimos en *Pepe enamorado*, ellos pueden llegar a ser un personaje más, por lo que su inclusión debe ser cuidadosamente preparada. Se debe considerar qué papel queremos que ellos jueguen: ¿serán ayudantes, como Monstruo? ¿En qué momento intervendrán, en el medio del desarrollo, en el clímax, al inicio?

Montaje o puesta en escena

En el proceso de crear una obra de títeres, la etapa de montaje se caracteriza por enfocarse en aspectos prácticos. ¿Dónde se contará la historia? ¿A quién? ¿Qué elementos necesitaremos para que nuestra historia se transmita con claridad? ¿Qué otros personajes nos podrán ayudar? ¿En qué parte del escenario se ubicará cada personaje? Todo esto requerirá tiempo, para ir probando diferentes cosas.

Se mencionó anteriormente que la creación plástica, la estructuración de la historia y la puesta en escena son procesos que muchas veces se superponen. Esto implica que el proceso de montaje puede comenzar aun cuando la historia no esté completamente definida; de hecho, muchas veces sucede que las mejores ideas no aparecen sino hasta los primeros ensayos, o incluso después de las primeras funciones con público.

El lenguaje de los títeres

Una misma historia puede ser contada de muchas maneras, usando distintos medios de expresión: teatro, cine, música, relato oral, libro, cada una de esas opciones impregnará la historia de un “sabor” diferente, único. Esto sucede porque cada uno tiene distintas herramientas para transmitir su mensaje, y es importante que, sea cual sea el medio que usemos, seamos capaces de aprovechar todas las posibilidades.

El caso del teatro de títeres no es diferente, por lo que será necesario dedicar tiempo a explorar las propiedades únicas que tiene. Entre ellas podemos encontrar las siguientes:

- **Interacción con el público.** Ya vimos que esta es una de las características esenciales, por lo que al momento de estructurar la historia se debe considerar de antemano en qué momentos la audiencia intervendrá activamente en la obra. Esta interacción se puede dar de muchas formas. Un ejemplo clásico es el momento de *complicidad*: “María: Si ven a Pepito me avisan, porque quiere robarme el baúl. María sale, entra Pepito y los niños gritan: ¡María, María! Ella tarda en aparecer, y entonces Pepito se esconde. María lo busca pero no lo encuentra, y piensa que los niños la están engañando. Entonces ellos gritan para demostrarle su fidelidad. Al final María pilla a Pepito”. Otro ejemplo clásico se da cuando el villano (si es que tenemos uno) desafía a los niños, burlándose del héroe.
- **Comicidad.** Los títeres son de por sí criaturas cómicas, pues permiten exagerar situaciones que, sin embargo, conservan cierta verosimilitud. Esto se debe trabajar de manera conciente al momento de montar la obra, evaluando qué tipo de comicidad se trabajará. Las opciones son variadas: está la repetición mecánica de algo (al estilo de “El Chavo del 8”); la *comedia de las equivocaciones*, del tipo “¿por dónde se fue? ¡Por allí!”, está la inversión de los valores (como cuando un personaje pequeño demuestra ser más fuerte que uno grande), etc. En cualquier caso, las situaciones exageradas suelen funcionar bien.
- **Improvisación.** Aun cuando se esté trabajando con un libreto que se deba respetar (como en el caso de *¡No te rías Pepe!*), lo más común es que en una función se dé más de alguna situación imprevista. Los niños suelen sorprender con comentarios o reacciones que ameritan una respuesta improvisada; por eso, los titiriteros deben estar siempre mentalmente preparados para esas eventualidades. Aquellos con experiencia logran que cualquier situación inesperada se integre orgánicamente a la obra.

õCasa de títeresö y decorados

Más allá de que se disponga o no de recursos para este ítem, se recomienda mantener cierto grado de sencillez en lo que respecta a “casas de títeres” y decorados. Muchas veces una sobrecarga en el escenario sirve sólo para distraer la atención, tanto de los niños como de los

mismos titiriteros. Es importante recordar algo que puede parecer obvio, pero que muchas veces se olvida: el teatro de títeres lo hacen los títeres, no los decorados o las “casas de títeres”. Un pedazo de tela colgado en el marco de una puerta puede perfectamente servir de escenario, y un uso mínimo de recursos materiales estimula mucho más eficazmente la imaginación de los niños.

Sea cual sea la “casa” que usemos, es necesario que desde el primer ensayo se tenga claridad sobre este aspecto, pues determinará muchos asuntos prácticos: ¿Dónde se ubicará cada titiritero en cada escena? ¿Estarán sentados o de pie? ¿Desde dónde entrará cada personaje, por la derecha o por la izquierda?

Ensayos

Cuando nos encontrábamos en el proceso de estructurar la historia, es posible que hayamos dejado que nuestra fantasía imagine distintas situaciones para los títeres; sin embargo, muchas veces sucede que tales situaciones son impracticables para los muñecos. El momento para comprobar todo esto es el ensayo. Aquí vemos qué cosas pueden hacer los títeres, y cómo las harán.

Los ensayos pueden ser instancias en donde la creatividad aflore de manera colectiva; muchas partes importantes de la obra se resolverán aquí. En el primer ensayo es probable que la historia no esté todavía completamente estructurada; quizás los personajes tampoco han llegado a definir su personalidad. Es por eso que es necesario que cada ensayo sea un espacio de libertad para probar cosas, para que cada titiritero termine de encontrar la voz del personaje y los movimientos que lo caracterizarán, así como detalles de la historia que no se habían previsto.

Como vemos, el ensayo es un momento clave del proceso. Por eso, será necesario ir anotando los detalles que poco a poco irán surgiendo y acumulándose, detalles que finalmente le darán a la obra su forma definitiva. Para ayudar en este proceso, proponemos el uso de una Tabla de Ensayo como la que se muestra a continuación:

Nº	Personajes en escena	Movimiento	Voces	Música - efectos	Fuera de escena
1	Pepe	Pepe saluda y canta la canción <i>Felices</i> .	Qué cachilupi	Música de Pepe, track 3.	Monstruo preparado para entrar.
2	Entra Monstruo por la derecha.. Pepe.	Monstruo nota que Pepe se encuentra raro, y éste le explica sus síntomas. Llegan a la conclusión de que Pepe está enamorado de Pepa. Como Pepe se siente inseguro, Monstruo le ayuda con un hechizo que lo transforma en un galán.	Frío y calor, contento y triste. Alzar la cabeza	Música de hechizo, track 4. Ruidos adicionales para el hechizo.	Pepa preparada para entrar. Titiritero ubicado a la izquierda.
3	Sale Monstruo, Pepe va donde Pepa, que entra por la izquierda.	Pepe, con su nueva voz de galán, va donde Pepa para cantarle la canción. Pepa al principio se extraña de ver a Pepe cambiado, pero se dispone a escuchar. Pepe comienza la canción pero el hechizo falla en la mitad y se arruina todo. Pepa se va sin haber entendido nada, y Pepe queda muy triste y deprimido.	Letra de la canción “Pepe, te noto cambiado”	Canción romántica, track 6. Apretar dos veces el botón “FF”.	Monstruo preparado para entrar. Titiritero se sienta en la silla derecha.

La primera columna indica el número de la escena, la segunda indica los personajes que en esa escena aparecen, la tercera detalla lo que sucederá, en la cuarta columna se anotan las palabras clave, exclamaciones importantes o información que no puede dejar de decirse, la quinta columna explica lo que debe hacerse con respecto a la música o ambientación, y la última indica lo que debe estar ocurriendo fuera de escena.

Esta tabla se va completando de forma paulatina, pues las cosas no surgen todas en el primer ensayo. En este sentido, funcionará en la medida en que se hagan improvisaciones por escena. Por ejemplo, un titiritero quizás encuentre una buena muletilla en la mitad del cuarto ensayo, entonces eso inmediatamente se anota en la columna “voces”. Es importante anotar ciertos detalles que pueden parecer nimios: movimientos clave, ruidos necesarios, silencios marcados, momentos de interacción con los niños, etc.

Narrador

En una función de títeres muchas cosas imprevistas pueden suceder: niños que se paran y se acercan para tocar a los muñecos, otros que se asustan ante la aparición de un personaje, o incluso niños que por alguna razón están distraídos o aburridos, son situaciones que muchas veces no pueden ser manejadas desde la casa de títeres. A menos que se trabaje con una tela semitransparente, los titiriteros no tienen ningún contacto visual con los niños; en esos casos, la figura de un narrador puede ser muy útil. Se trata de una persona que no está dentro de la casa de títeres sino que a un costado de ella, a vista de los niños, y sirve de nexo entre los muñecos y el público. Dialoga con ambos, puede incluso transformarse en un personaje más de la historia.

La figura del narrador no es indispensable pero es un gran apoyo, sobre todo cuando se está recién comenzando la exploración del mundo de los títeres.

Consideraciones finales

Para ser un buen titiritero

Las funciones de títeres suelen ser actividades alegres. Esto no debemos entenderlo como que siempre deban ser comedias, aun cuando es cierto que la mayoría del tiempo lo son; más bien, se trata de entender que, en el contexto en que nos encontramos (jardines, escuelas o liceos), funcionan como una instancia de distensión, incluso cuando presentamos situaciones dramáticas más serias que motivan cierto nivel de reflexión.

Muchas veces los niños ayudan a instalar una atmósfera distendida de manera automática; les basta con sólo ver a un títere en acción. Pero no siempre es así. Esto puede variar mucho de acuerdo a la edad, el contexto socio-económico, el lugar de la función o la cantidad de niños en el grupo. Hay muchísimos niños en el mundo que nunca ha visto un títere, por lo que ellos no saben muy bien cómo reaccionar cuando aparece uno. En esos casos, caerá enteramente sobre el titiritero la responsabilidad de instalar el ambiente apropiado para el desarrollo de la función.

Para lograr esto, hay por lo menos dos características que todo titiritero debe desarrollar. La primera y la más obvia, es que debe tener, como individuo, una relación cercana con los niños. Debe ser capaz de entablar un diálogo con ellos, entender lo que buscan, prestar atención a su interpretación del mundo, escuchar lo que tienen que decir. Como es de suponer, todo esto requiere un respeto profundo y sincero. No se logrará una comunicación real con los niños si, en el fondo, nos estamos sintiendo superiores a ellos, si no le damos importancia a lo que nos dicen, si menospreciamos sus perspectivas. En el contexto de este manual, se da por sentado que tal relación ya ha sido desarrollada por quienes han estudiado este material, y que es de hecho una de las motivaciones para querer trabajar con títeres.

La segunda característica es la familiaridad absoluta que el titiritero debe tener, por un lado, con la obra que presentará, y por otro, con cada uno de sus muñecos. Sin esta familiaridad, al titiritero le será imposible desarrollar su actividad con soltura pues se verá dominado por la inseguridad, y con eso instalará un ambiente de incomodidad; en tal caso, la relación que los títeres establecerán con los niños será distante, cuando no conflictiva. En este tema, el ensayo de la obra y la ejercitación con los muñecos son elementos de suma importancia.

Por último, solo cabe mencionar que el mundo de los títeres está lleno de sorpresas. La exploración, de aquí en adelante, requiere ser continuada con mente abierta y actitud de aprendizaje. Los niños tienen mucho que enseñarnos al respecto: el asombro que manifiestan cuando un títere los estimula, la empatía que demuestran cuando un personaje les interpela, la pasión con que reaccionan cuando un villano se sale con la suya, son las cosas que constituyen el verdadero alimento para el titiritero.

Bibliografía

- Fernando Wagner: *Teoría y Técnica Teatral*. Editores Mexicanos Unidos, S.A., México, 1997.
- Mane Bernardo: *Teatro de Sombras*. Editorial Actilibro, Argentina, 1991.
- Gianfranco Zavollini y Flavio Tontini: *Señoras y Señores: ¡Los Títeres!* Arci Solidarietà Cesenate, Italia, 2004.
- Viviana Rogozinski: *Títeres en la Escuela*. Ediciones Novedades Educativas, Argentina, 2001.
- Hugo Villena: *Títeres en la Escuela*. Ediciones Colihue, Buenos Aires, 2001.
- Carlos Angoloti: *Cómics, Títeres y Teatro de Sombras*. Ediciones de la Torre, Madrid, 1990.
- Hugo y Enrique Cerda: *Teatro de Títeres*. Editorial Universitaria, Santiago, 1968.

En internet:

- <http://cantitella.wordpress.com/2007/08/22/el-teatro-de-titeres-y-la-educacion/>
- <http://www.imaginaria.com.ar/19/9/titeres.htm>

Anexo: Tabla de Ensayo

N°	Personajes	Movimiento	Voces	Música - efectos	Fuera de escena