

43

Colecc. LR Beltrán
PP-AI-004

LOS TITERES VAN AL CAMPO

Luis Ramiro Beltrán



12

AYUDAS VISUALES PARA LA EXTENSION AGRICOLA

Serie de Ayudas Visuales para la Extensión Agrícola

Director: Enrique Sánchez Narváez

X Autor: Luis Ramiro Beltrán

Diseño e ilustraciones:
Guillermo Combariza

Primera edición: Mayo, 1963

Publicación del Instituto Interamericano de Ciencias Agrícolas de la O.E.A., mediante su Servicio de Intercambio Científico. Forma parte de los servicios de Información en Agricultura y Economía Doméstica para las agencias de desarrollo internacional de los Estados Unidos en los países latinoamericanos. Los servicios mencionados se ofrecen en virtud del contrato suscrito el 1º de febrero de 1955 entre el Instituto y la Agencia para el Desarrollo Internacional, Washington.

APLICACION, VENTAJAS Y LIMITACIONES

Usted conoce los títeres, pero quizás no los usa en su programa de trabajo. Si eso es así, ¿no estará usted perdiendo la ocasión de emplear un poderoso medio de comunicación popular?

Veamos para qué pueden servirle los títeres:

—Si desea atraer público a una demostración, puede usted usar los títeres como señuelo: anuncie que, después de la demostración, habrá una función de fantoches, y casi con seguridad tendrá más público que nunca.

—Si ha de celebrar una reunión que tiene indicios de ser demasiado larga y tediosa, usted puede amenizarla con una obra de títeres alusiva al tema de tal reunión o, inclusive, alejada de éste.

—Si ha de participar en una feria o exposición, usted puede montar allá un teatrillo de títeres y, con seguridad, tendrá en su puesto más gente que en los demás; lo mismo puede hacer en una excursión, en un día de campo, en un "Día de Logros" o en una conferencia regional;

—Si tiene usted que capacitar a otros colegas, en grupos, usted puede hacer que los títeres transmitan parte de su mensaje.

En esos y en muchos otros casos, los títeres pueden ayudarle en su trabajo. Constituyen un excelente recurso de enseñanza. Haga la prueba con ellos. Bien usados, los títeres le darán resultados muy satisfactorios, porque ofrecen muchas ventajas.

Educán recreando

El agricultor no tiene una vida social activa. Su duro trabajo le da pocas oportunidades de reposo y de recreaciones. Algunas de éstas no están a su alcance, porque el costo es elevado. En cambio, los títeres recrean, facilitan la enseñanza y ...no cuesta nada ni hacerlos, ni usarlos, ni verlos "actuar".

Desde luego, el buen humor es el elemento esencial de los títeres. El títere —ante todo— debe hacer reír a la gente. Si no hace reír, no sirve. Muchos mensajes, lanzados por medios en los que la hilaridad no es posible ni recomendable, resultan fríos o aburridores para las familias rurales, siempre ávidas de recreaciones. El títere, entre broma y broma, entre caídas y porrazos, desliza conceptos que por no estar "empaquetados" en seriedad, probablemente, resultan más fáciles de ser captados y retenidos por la mente del agricultor. Con una función de títeres, el agricultor goza y también se educa. Generalmente, concurre a ella en el entendido de que va a divertirse. Entonces el extensionista debe hacer que se divierta pero... educándose.



Son baratos, livianos y fáciles de hacer

Se emplean diversos materiales para hacer los títeres. Pero los más comúnmente usados son el papel y la harina con agua. Con esos materiales, los títeres resultan livianos. Por tanto, son fáciles de manejar y de transportar.

Por supuesto, la mezcla indicada tiene un costo bajísimo y los materiales adicionales —retazos de tela, goma líquida y pintura— son igualmente baratos. Más aún, como no requieren de ningún material especial ni de equipo mecánico, se los puede hacer y usar en cualquier comunidad, por remota y pequeña que fuera.

Logran activa participación

En muchas instancias de la comunicación, se hace difícil lograr que el público participe. Pero con los títeres, casi siempre se puede conseguir que el auditorio participe activamente desde el primer momento. Los títeres pueden saludar a los espectadores, hacer preguntas y demandar respuestas. Pueden sostener un diálogo con algunas personas; pedir al público que repita una frase, o lograr que cante, que ría, que se enterezca, inclusive que se enfurezca. Es sorprendente observar el agrado en que los fantoches impresionan a muchos campesinos. Debidamente motivados, algunos agricultores suelen sostener verdaderas discusiones con los títeres, como si estos fueran seres humanos. Y usted no ignora que, al lograrse una participación tan positiva del público, aumenta la eficacia de la comunicación.

Permiten decir "lo que no se dice"...

Hay ciertas cosas que el extensionista no puede decir directamente a su público sin riesgo de ofenderlo. Son muy pocos los medios de que puede valerse para censurar sin causar disgusto. Por ejemplo, usted no podría —ni debería— criticar en una reunión a un agricultor rehacio. En cambio, en una función, usted puede representar con títeres a los agricultores conservadores y opuestos a las ideas nuevas. Nadie se resentirá con el títere ni con usted. Los espectadores no se sentirán aludidos en forma ofensiva, pero a la vez quizás se cuiden de obrar, en la vida real, de un modo que permita a los demás identificarlos con el "villano" de la comedia. Y por ese camino, por el de la caricatura y el contraste violento, usted puede lograr cosas que una reunión, un folleto, una carta circular tal vez no conseguirían con mayor eficacia. Dígalo con títeres!

Interesan a todos en todas partes

Algunas personas piensan que los títeres sólo pueden servir para enseñar a los niños de clubs agrícolas o, cuando más, a las amas de casa rurales. Pero la verdad es que se prestan igualmente para comunicarse con todos. Sirven para recreación, educación escolar y extraescolar, campañas de alimentación y salud y, en general, para el trabajo de Extensión. El títere tiene un irresistible poder de atracción. Es un ser mitad humano y mitad fantástico. En esa doble condición radica gran parte de su fuerza de comunicación. Por eso, educadores, viajantes de comercio y anunciantes por televisión se valen de los títeres para emitir sus mensajes.

También hay películas en que los personajes son títeres. Sirven, pues, en cualquier medio social.

Son adaptables a públicos distintos

Usted no puede adaptar una película al patrón cultural de la comunidad en que trabaja. Lo más que usted puede hacer es comparar las imágenes del film con sus equivalentes locales y adecuar el sentido del mensaje a la comprensión de la comunidad que está sirviendo. En cambio, los títeres tienen gran adaptabilidad a diversos temas, a situaciones distintas y a públicos diferentes. En cada comunidad, por ejemplo, pueden llamar por sus nombres a los vecinos asistentes a la función, pueden mencionar a personas conocidas, pueden citar ejemplos, situaciones o lugares, que los presentes conocen. Con los mismos títeres con que presenta una fábula para niños de clubs agrícolas, puede ofrecer una función para adultos sobre temas de salud, nutrición o prácticas agrícolas.



Favorecen la repetición del mensaje

Usted sabe que la repetición es un recurso útil en todo proceso educativo. Pero el margen de repetición es limitado en la mayoría de los medios. En el teatro de títeres, casi no hay límites. Usted puede reiterar en distintas formas cierta parte del mensaje tantas veces como lo desee. La gente parece no cansarse nunca. La redundancia no resulta tediosa. Así aumenta el poder de su mensaje.

Desventajas: tiempo y aptitud

Tantas son las ventajas de los títeres en la comunicación, que no resulta fácil encontrar las desventajas. Sin embargo, son dos las que se esgrimen principalmente contra ellos:

- que su producción demanda mucho tiempo; y
- que tanto su producción como su utilización requieren de aptitudes artísticas muy especiales.

Ambas objeciones son valederas sólo de un modo relativo y no exclusivamente aplicable a los títeres. La producción y la utilización de películas o de programas de radio y de muchos otros medios también consumen tiempo y requieren de ciertas aptitudes. Sin embargo, pocos extensionistas podrían afirmar que no vale la pena dedicar ese tiempo a dichas tareas ni empeñarse en adquirir tales habilidades.

Usted sí tiene tiempo

Es difícil admitir que un extensionista no tenga tiempo, digamos, para hacer y usar títeres, porque siempre está 'muy ocupado en sus tareas técnicas'. Esto equivaldría a que un maestro, por ejemplo, estuviera demasiado ocupado en enseñar y que no tuviera tiempo para preparar su material de enseñanza. Y el extensionista es un técnico agrícola en función de maestro fuera de aula. Por tanto, los medios de comunicación son vitales para que sus conocimientos científicos lleguen a los agricultores. Cómo podría, entonces, "no tener tiempo" para preparar y emplear tales herramientas de trabajo? Lo que importa, en esencia, es que sepa en qué circunstancias conviene dedicar cierto tiempo a ciertos medios, con determinados temas para lograr finalidades concretas con ciertos sectores de público.

La preparación de la obra de títeres y la confección de ellos consumen cierto tiempo. Sin embargo, supongamos que hubiera empleado usted cincuenta horas en producir dos obras de títeres con seis muñecos. Probablemente, usted podrá usar muchas veces estos títeres, en diversas formas, por uno o dos años y hasta por más tiempo. Entonces, si usted divide por el tiempo empleado en la producción el tiempo de utilización, sin duda alguna, habrá salido ganando. Por otra parte, no hay razón para pensar que el trabajo de hacer títeres sea algo forzosamente individual. Su familia hallará placer en ayudarlo; de eso puede estar seguro, porque todo el mundo gusta de los títeres. En la agencia de campo, usted puede hacer títeres con la ayuda de la demostradora, del agente auxiliar y del encargado de clubs juveniles. O pueden ayudarle el maestro

rural, la educadora sanitaria, los muchachos de los clubs. No le faltará quien coopere. Por consiguiente, lo que interesa es que usted conozca los rudimentos, las bases generales del teatro de títeres. Si después resulta que, realmente, no tiene tiempo suficiente o insiste en que, definitivamente, no tiene ninguna aptitud para esto, le bastará estimular y guiar a otros, lograr la ayuda de terceros para contar con obras que tengan acogida entre su público.

Usted tiene habilidad suficiente

Se suele objetar que se requieren habilidades especiales para hacer los fantoches y para utilizarlos. Esto es muy relativo. Si se aspira a una máxima perfección, entonces la objeción es válida. Pero el extensionista no necesita convertirse en un titiritero profesional, en la misma forma en que, para comunicarse rápidamente con amplios sectores de público, no necesita convertirse en un experto en radiodifusión ni periodismo. Le basta conocer los principios de comunicación y usar adecuadamente los medios informativos, teniendo en mente un claro propósito educativo y no un afán de perfección técnica o estética. Usted no necesita ser un artista para hacer y usar los títeres. Estos, para el extensionista, no son piezas de arte. Son instrumentos de comunicación. Y usted debe aprender a utilizarlos bien, desarrollando al máximo sus aptitudes. No es difícil hacerlos ni usarlos. Gradualmente, con la práctica, verá usted que este trabajo es fácil, agradable y útil.

Ejemplos y experiencias

Desde hace muchos años, México y Argentina sobresalen en el uso de los títeres para educación en el aula, para educación fundamental y, últimamente, para extensión y salubridad pública. Algunos organismos oficiales cuentan, inclusive, con teatros rodantes que van ofreciendo obras de títeres por todo el país. Su éxito es notable.

Chile, Brasil, Haití, Costa Rica, Uruguay y otros países también usan títeres para propósitos similares.

En Bolivia, muchos clubs agrícolas juveniles cuentan con teatros de títeres hechos por socios de esos clubs. Son tinglados modestos pero eficientes. El especialista en clubs capacita a los extensionistas en la preparación y presentación de los fantoches. Más tarde, estos capacitan a los muchachos. Luego, se hacen concursos locales o regionales entre clubs. Los resultados son halagadores. Los muchachos se divierten y aprenden mucho, además de participar en una actividad que les satisface por ser creativa y recreativa. Pero lo sorprendente es que, muchas veces, la mayoría de los asistentes a las funciones de títeres son adultos. Más aún, algunas de las obras se dan en los idiomas indígenas que hablan los agricultores. Esto ocurre tanto en Bolivia como en México. La barrera del lenguaje y el problema del analfabetismo quedan, pues, superados. En algunos casos, en el lado práctico del asunto, los socios de los clubs juveniles usan los títeres como fuente de ingresos para sus asociaciones. Además, enseñan a otros muchachos el oficio. No sólo eso, sino que, con la misma pasta de que hacen los títeres, hacen muñecos, juguetes, adornos, cuadros, modelos, maquetas y otras cosas.

PLANEAMIENTO Y REDACCION DE LA OBRA

Desde que surge una idea para una obra de títeres hasta la presentación de esta hay un proceso. Este no es complicado, pero debe ser seguido metódicamente para asegurar eficiencia en el trabajo y bondad en el resultado. Las etapas de ese proceso son:

1. El plan
2. El guión
3. La elaboración
4. La utilización
5. La evaluación.

El plan

Para usar los títeres, como para emplear cualquier otro medio de comunicación, lo básico es un buen planeamiento. Para esto, usted debe dar respuestas claras y concisas, pero lo más completas que sea posible, a las siguientes preguntas:

- **Qué** he de comunicar?
- **A quién** he de comunicarlo?
- **Para qué** he de comunicarlo?
- **Cómo** he de comunicar?

La primera pregunta va dirigida a **determinar el tema**. No todos los temas se prestan para el teatro de títeres. Usted debe escoger uno que corresponda al interés de su público y a su capacidad de comprensión. Debe ser un tema adecuado a este medio de comunicación. Y, por sobre todo, debe formar parte de su programa total de Extensión. Ningún medio de comunicación debe usarse nada más que por sus cualidades intrínsecas. Los títeres, por tanto, no debe usted usarlos ni aisladamente ni a capricho.

La segunda pregunta tiende a **delimitar al público**. No es lo mismo comunicarse con hombres que con mujeres; con niños que con adultos; con pobres que con ricos; con caficultores que con cacaoteros. Usted debe definir la clase de público al que ha de dirigirse. Debe tener en cuenta su sexo, su nivel educativo, su situación económica, sus necesidades, sus intereses y todo cuanto sirva de referencia para su mejor conocimiento del mismo. Cuanto más conozca a su público, más fácil le será escoger un tema que corresponda a éste y menos difícil le será determinar el propósito principal de su comunicación.

La tercera pregunta tiende a **definir el objetivo** de la comunicación. Si usted no supiera muy concretamente para qué quiere comunicarse ¿cómo podría saberlo su público? ¿Quiere usted simplemente informarle, darle noticia de algo? ¿Quiere usted promover sentimientos y actitudes en favor o en contra de ciertas ideas o prácticas? ¿Quiere usted dar a conocer determinados procedimientos? Defina su propósito claramente antes de comenzar a escribir la obra. ¿“Qué quiero que mi público piense, sienta o haga después de ver la obra de títeres?” Esa es la pregunta esencial a la que debe responder antes de poner manos a la obra.

La cuarta pregunta va dirigida a determinar si realmente los títeres son el **medio** más adecuado para comunicar la idea que usted tiene en mente. Los títeres se dirigen a los sentimientos de las personas más que a su intelecto. En consecuencia, no deben utilizarse para enseñar prácticas, métodos o procedimientos, salvo raras excepciones. **Son agentes de promoción**, sirven para informar escuetamente y para despertar simpatías o antipatías sobre ciertos conceptos, actitudes o procedimientos. Por ejemplo, no sería práctico enseñar, mediante títeres, cómo deben aplicarse insecticidas. El pequeño teatro tiene limitaciones: carece de piso; los fantoches no son muñecos articulados; sus dedos son rígidos y sus facciones son invariables. En cambio, entre chiste y chiste, mediante los títeres, usted puede muy bien recomendar el uso de insecticidas, exponer las ventajas de su aplicación, estimular en los agricultores el deseo de usarlos.

Habiendo logrado las cuatro respuestas o premisas básicas de planeamiento, alístese para producir la obra.

Anote las ideas para preparar el guión. Desarrolle su tema en forma abreviada y esquemática.

El guión: derrotero completo y preciso

Las ideas expresadas en el esquema —frías, escuetas— tienen ahora que manifestarse en una forma amena, chispeante y movida. Ya no son las circunspectas palabras de un técnico en una conferencia. Son las frases jocosas, las acciones dinámicas de unos fantoches que deben enseñar deleitando. Con un mínimo de palabras, usted tiene ahora que señalar, en detalle y paso a paso, todo lo que los títeres deberán hacer y decir. Y tendrá que expresarlo en la forma risueña que es la esencia y la sal del teatro de títeres. Hacer eso —indicar, de un modo original y agradable, situaciones, acciones y locuciones— es escribir el guión.

Está usted ante una tarea imposible? Necesitará forzosamente de los auxilios de un hábil literato o de un consumado humorista? Nada de eso. Usted domina el tema y conoce a la gente. En usted mismo están los

mejores elementos para escribir el guión: el humor claro y sencillo y el estilo de redacción llano y natural. A más de eso, sólo necesita el formato y unas cuantas sugerencias dictadas por las experiencias de otros. Son, entre otras, las que van a continuación.

Una estructura sencilla

La estructura de las obras de teatro de títeres es muy semejante a la de las del teatro corriente de actores. La idea central —la esencia del mensaje— se desarrolla generalmente en tres etapas: principio, medio y final. En el principio, se establece la situación o problema. En la parte del medio, se alcanza el punto crítico en que el problema llega a su grado culminante. Y, en el final, el problema se resuelve en un desenlace, que puede ser positivo o negativo.

El formato común de la composición teatral consta de tres divisiones: el acto, el cuadro y la escena. La división mayor es el acto. Los actos pueden dividirse en cuadros y los cuadros, en escenas. Las comedias para títeres casi siempre se dividen en actos que, a su vez, se descomponen en escenas. Se busca así mantener sencilla la estructura.

Las obras de títeres pueden ser escritas en uno, dos o tres actos. Dividir las en más, es inconveniente, porque se hacen muy largas y pueden causar confusión. Un acto es una sucesión de escenas relativas a un mismo asunto o situación. Una escena es un pasaje o incidente que forma parte de un acto. Más específicamente aún, acto es el conjunto de escenas que ocurren en un tiempo dado, en un solo lugar y en torno a un mismo asunto. Cuando hace falta variar el tiempo o cambiar de lugar, o alterar radicalmente el asunto, por lo general es necesario pasar a otro acto.

Por ejemplo, el primer acto de una obra puede ser una sucesión de escenas relativas a la enfermedad de un niño por causa de los parásitos intestinales y por la falta de asistencia médica; este acto puede realizarse en el dormitorio del niño enfermo, con participación de este, la madre y una curandera. En el segundo acto, podrían aparecer la madre, el niño y una demostradora del hogar, dos semanas más tarde, en el consultorio de un médico. Todos estos personajes, mediante la acción y el diálogo, desarrollarían el tema relativo a la conveniencia de la consulta médica. Y así por el estilo.

Señale las transiciones

Cada vez que se cierran y se abren las cortinas del teatrillo, se entiende que hay una transición de la obra. Las transiciones pueden ser:

- de tiempo
- de lugar
- de asunto o situación

Por ejemplo, si el primer acto tiene lugar en un mercado y el segundo acto se realiza dentro de una casa, hay una **transición de lugar**. Ha cambiado el sitio en que la acción se desarrollaba.

Si la primera parte de la acción tiene lugar en la oficina del extensionista un día cualquiera en la mañana, y la acción subsiguiente ocurre en el mismo sitio o en otro, pero dos días o dos meses más tarde, hay una **transición de tiempo**. El momento en que ocurre la primera acción no es el mismo en que ocurre la acción subsiguiente.

A veces la transición puede ser mixta o simultánea: **de tiempo y de lugar**.

Por último, si la acción —en primera instancia— gira en torno a cierta parte del tema y posteriormente gira en torno a otra, hay una **transición de asunto o situación**. Por ejemplo, la acción inicial puede ser en torno a la nutrición de la familia campesina, y la acción subsiguiente puede girar en torno a la selección y preparación de los alimentos.

En el teatro de títeres, las transiciones de tiempo y de lugar se señalan mediante los actos indicados por la abertura y cierre de las cortinas. Las transiciones de asunto, además de poder señalarse también mediante tales recursos escénicos, pueden ser expresadas por cambio de escena o por simple cambio de diálogo dentro de una acción continua.

Usted debe expresar concretamente en el guión todas las transiciones del caso. Indicar, por ejemplo, “De día” “De noche” “A la mañana siguiente”, “Seis semanas después”. O, en cuanto al lugar, “En casa de don Filiberto”, “En el establo de Pedro”, “En la sala de espera del Dr. Pomponio”, etc. Las indicaciones de transición de asunto debe expresarlas mediante los diálogos.

Es de suma importancia expresar clara y oportunamente las transiciones. De lo contrario, el público no comprenderá los cambios y no podrá entender bien el sentido de la obra. Mediante la acción, el diálogo y los escenarios, asegúrese de que el público va a entender claramente todas las transiciones.



Escoja los personajes

Sea cuidadoso al escoger sus personajes. Haga chistes, pero no se burle de nadie. Respete los valores del público. Si el público es católico, no ponga un cura a hacer tontas que desprestigien la condición de los religiosos. Si personifica a un médico, no ponga a otro protagonista a decir que éste no sirve nada más que para "sacarle plata a la gente". Que nadie se sienta aludido con sorna o representado directamente en la obra. Generalice. Haga reír, pero sin ofender a nadie.

No use demasiados personajes. Cuantos más haya, más difícil será montar la obra, porque habrá que manipular, en un espacio reducido, demasiados elementos y personajes. En cada acto debe haber un máximo de tres personajes principales. En general, basta con que estén —a la vez— en escena dos o tres títeres. Entrando y saliendo, participando breve y efímeramente, puede haber personajes secundarios adicionales.

A veces, apele a personajes de recursos especiales. Emplee algunos de ellos en ciertas obras y otros en otras. Pero, siempre, identifíquelos ante su público oportunamente. Entre los personajes de recursos especiales están los "misteriosos", fantoches con la cara tapada cuya identidad sólo se conocerá al final de la obra. Caras que aparezcan sólo un instante, de rato en rato, por las esquinas del escenario y que, sólo después de haber intrigado al público buen tiempo, hagan su aparición aclaratoria. También puede usar personajes fantásticos, como hadas, duendes, fantasmas. Pero identifíquelos bien para que su público no se desoriente. Es igualmente útil un personaje estrambótico: loco, viejo o enfermo. A este tipo de personaje se le llama "característico". Puede también ser un malvado, un bribón, un tartamudo, un ingenuo o un santo. Esta cla-

se de personaje "antagónico", al ponerse en contacto con los demás que son "normales", crea un contraste útil para la obra.

Después de que haya adquirido práctica, suele ser conveniente que disponga de uno o dos personajes especiales escogidos entre los que hubieran resultado más populares con su público. Estos personajes pueden aparecer en distintas obras sobre distintos temas, pero conservando siempre sus características particulares. Pueden representar a un extensionista y a un agricultor. O a un agricultor viejo y rehacio al progreso, y a un agricultor joven y progresista. O a un marido progresista y a su mujer conservadora y desconfiada. Lo importante es que sus características sean contrapuestas y que, pese a ese antagonismo, sean inseparables. Algo semejante al "Gordo y el Flaco" o "Abbot y Costello". Parejas de muñecos de esa clase suelen tener mucho éxito. Brindan al guionista la oportunidad de plantear el pro y el contra de todos los asuntos, de un modo ameno y ágil.

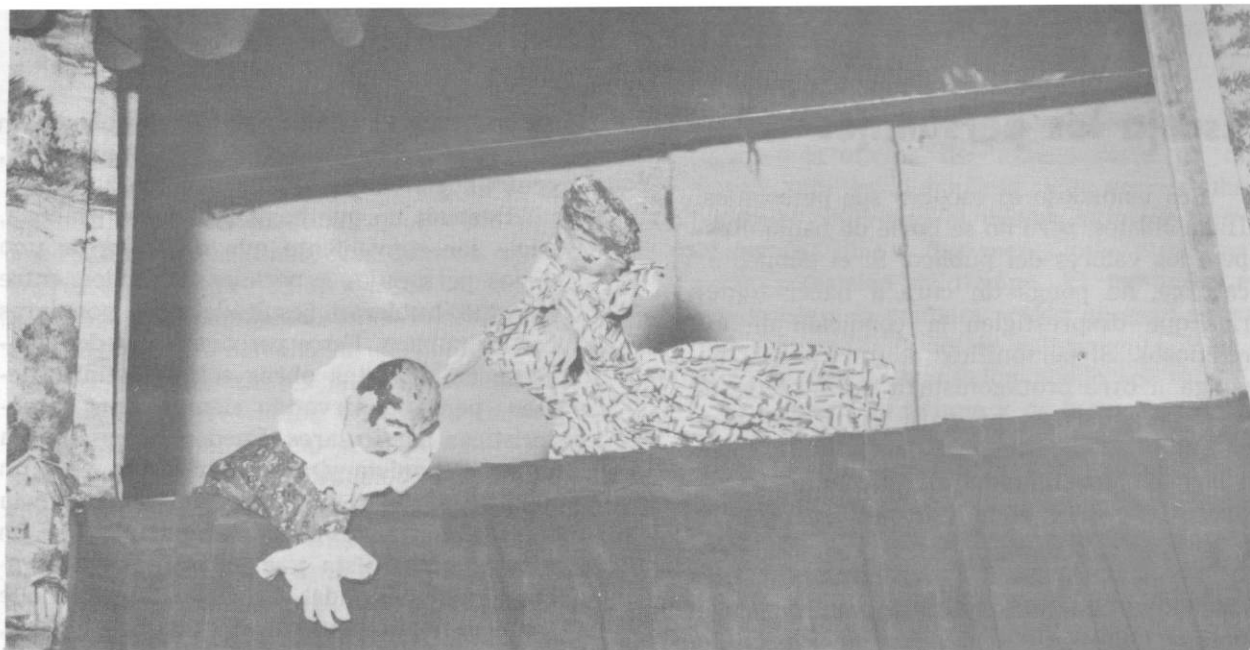
Desarrolle la trama

Construya la obra siempre en forma progresiva, ascendente y de manera que el público no pueda anticipar fácilmente su resultado final; plantee primero el problema haciendo lo posible por no dejar entender obviamente la solución y luego, con relativa rapidez, llegue al desenlace. Si su obra deja advertir al público, desde el principio, cuál es el final, le resultará difícil mantener la atención y el interés de éste. Intrigue a su público, permítale participar de la obra con la imaginación, dándole oportunidad de hacer conjeturas sobre el final. Mejor si puede desembocar en un final totalmente inesperado. El embeleso y la sorpresa son elementos de gran efecto. En cine, por ejemplo, se llama a este recurso "suspense".

Mantenga un ritmo ágil

Básicamente, el ritmo de la obra está determinado por la mayor o menor rapidez con que se produzcan los acontecimientos. Una obra de ritmo lento es aburridora. La obra de ritmo rápido es entretenida y mantiene vivo el interés del auditorio. Pase prontamente de una acción a otra, eliminando toda situación intermedia no indispensable.





Suprima todo detalle que no quite ni ponga nada a la línea esencial del argumento. Abra y cierre la obra con acción, con fuerza. Entre el final y el medio de cada acto, coloque la escena más fuerte, más movida. Vaya ágilmente del **planteamiento** del problema (principio) a la crisis o **pináculo** del conflicto (medio) y de éste, rápidamente a un **desenlace** (final) corto y original.

Componga con unidad

La obra de títeres es un todo que se divide en varias unidades o partes. Los recursos de transición marcan esas divisiones. Pero es indispensable que usted mantenga unidad entre todas esas partes, enlazando las ideas dentro del argumento, de un modo que las primeras conduzcan a las que les siguen. Relacione, en alguna forma, cada escena con la que le antecede y con la que le sigue. Haga esto de un modo lógico para que el espectador siga fluidamente —sin saltos ni dudas— el curso de la historia, el hilo del enredo. Revise su guión y vuelva a escribir todo lo que necesite arreglos. Por ejemplo, si ocurre que, al terminar el primer acto, parecería que la obra hubiera terminado, quieredecir que no se ha previsto el enlace con el acto siguiente. Si, por el contrario, al cabo de tal acto queda algo pendiente que necesariamente el espectador tendrá que esperar que ocurra, entonces se habrá previsto un enlace adecuado para la continuidad de la trama.

Persiga el equilibrio

Cada una de las partes del todo debe tener un “peso” aproximadamente igual. Si el primer acto es activo, lleno de vida, de incidentes dinámicos, el segundo acto no puede ser lánguido, pobre en acción. Cada acto tiene —dentro de sí— su principio, su cúspide y su final. Su “peso” está determinado por el número y el tipo de acciones, por su duración en el tiempo y por la mecánica de su ritmo propio. Persiga el equilibrio. Asigne “pesos” proporcionalmente iguales a cada una de las partes de la obra.

Escriba con naturalidad

Una pieza de teatro de títeres es simple y breve. Expóngala de un modo sencillo, con la máxima naturalidad posible. No la recargue. Plantéela en forma liviana. No forje demasiados incidentes ni acumule demasiados personajes. Matice su tema con cosas de la vida común. No ponga en boca de los títeres reflexiones muy serias, términos científicos, conceptos ajenos al patrón cultural de su público. Evite que todo el diálogo gire en torno al tema de la obra. Por ejemplo, si están los títeres recomendando la vacunación de pollos, no haga todo el diálogo sobre eso. Mezcle, moderadamente, las cuestiones educativas con chascarrillos y comentarios sobre deportes, recreaciones, acontecimientos públicos recientes, cuestiones de clima, chismes populares u otras cosas, ajenas al te-

versación natural. Use el vocabulario típico del campesino, cuando represente a campesinos. Pero úselo correctamente, sin ridiculizar. A veces convendrá que componga versitos o estribillos fáciles de aprender, para resumir o reiterar la "moraleja", o la parte esencial de su mensaje; haga que su títere ponga al público a recitar o a cantar el estribillo.

Sea siempre breve

La duración más aconsejable de una obra es de 20 minutos, como máximo. No ponga sus personajes a dar demasiadas ideas, ni detalles muy completos en ese corto tiempo. Ponga sólo lo esencial del tema, repitiendo la idea principal cuantas veces pueda en distintas formas.

Por sobre todo, haga reír

Recuerde usted que tiene que hacer reír. Esto tiene que conseguirlo tanto con el diálogo, como con la acción misma. Exagere todo. El títere pierde su encanto si pretende competir con el teatro de actores. Use términos que usted piensa que harán reír al público que tiene en mente. Provoque incidentes, llantos, risas, halones, estornudos, trifulcas, caídas o golpes. Haga que sus per-

que se espanten, que se burlen, que discutan o que peleen.

El formato de redacción

Luego, entrando en el texto propiamente dicho, usted debe describir combinadamente dos cosas: lo que los personajes **hacen** y lo que los personajes **dicen**, o sea, **la acción y el diálogo**.

Describa la acción

Describir la acción es indicar los movimientos de los personajes en la escena. Especifique cuándo y en qué forma deben entrar; cuándo y por dónde deben salir. Diga si caminan con lentitud o con rapidez; si van erectos o encorvados; si halan o golpean a otros fantoches, si saltan, si bailan, si hacen venias, si chocan contra la boca del escenario, contra el fondo o contra otros personajes; si permanecen pasivos o si se inclinan hacia adelante. Describa todo lo que sea necesario, con precisión, para que la persona encargada de manipular los muñecos sepa exactamente a qué atenerse. Señale todo esto —la acción— en mayúsculas y entre paréntesis. En esta forma, se diferenciará de los "parlamentos" o partes de la locución.

Escriba el diálogo

Paralelamente a la acción, escriba el diálogo o sea los parlamentos que correspondan a cada títere. Haga que las frases sean cortas. Use palabras graciosas y fáciles de entender. Ponga a sus personajes a hablar en la forma y el tono con que hablarían si tuvieran vida real, según el papel que cada uno de ellos tenga en la obra. Al igual que los movimientos, indique los modos e inflexiones, en mayúsculas y entre paréntesis. Escriba los parlamentos corrientes en mayúsculas y minúsculas; hágalos siempre a doble espacio, para que sean fáciles de leer.

Por ejemplo

— AGENTE: Hola, don Pedro ¿cómo le va hoy? (ACERCANDO-SE A DON PEDRO Y AGITANDO LOS BRAZOS EN SEÑAL DE SALUDO)

la "Pintada" que da pena verla (HALA AL AGENTE HACIA LA DERECHA, COMO QUIEN VA AL CORRAL DE LAS VACAS, QUE SE VE AL FONDO) Venga, venga doctorcito...

- AGENTE: Bueno, don Pedro, pero no me hale así (TRATANDO DE LIBRARSE MIENTRAS DON PEDRO INSISTE EN HALARLO) ¿Qué tiene la "Pintada"?
- DON PEDRO: Quién sabe qué diablos tiene la fulana. Mi mujer dice que doña Eulalia, la de la Montaña, nos echó la maldición.
Malvada Cuchufleta!
- AGENTE: No, hombre, no puede ser, pero déjese de halarme, le digo, que ya voy (AGENTE, A SU VEZ, HALA A DON PEDRO HACIA SI, DE MODO QUE SE PRODUCE UN FORCEJEJO ENTRE AMBOS).

Indique escenario

Marque la apertura de cada acto. Por ejemplo, así:

Primer acto:

(A continuación, describa el escenario en que se realizará el acto. Por ejemplo:)

Escenario:

Dormitorio de la familia de Pedrito. Una salita pequeña y oscura; a la derecha, una ventana junto a la cual hay una mata florida. A la izquierda, un almanaque en la pared y un perol colgado de un clavo.

Generalmente, estas indicaciones se limitan a describir lo que debe verse en el telón de fondo, ya que el escenario, en el caso de los títeres "de guante" no tiene piso. Las puertas, salvo excepciones, no aparecen en el telón de fondo, sino que están construidas por las fugas laterales o costados libres del escenario. El público no tiene que verlas necesariamente.

Describa los personajes

Luego de indicar el escenario, enumere los personajes, en orden de aparición en cada acto, describiéndolos claramente. En cada caso, diga brevemente de quién se trata, cuál es su nombre, qué papel desempeña. Señale también su apariencia, edad y su estatura, vestidos y detalles. Esto permitirá, a la hora de producir los fanticos, saber exactamente qué es lo que hay que hacer. Y, a la hora de utilizarlos, saber fácilmente cuál es cuál.

Este es un ejemplo de tal descripción:

Personajes

ANDREA mujer del pueblo, vieja, madre de Pedrito; viste traje azul. sucio y raído: moño ros-

ELABORACION DE LOS TITERES

Terminado el guión, hay que hacer tres cosas: los títeres, los decorados y el teatrillo. Este último, desde luego, podría ya estar hecho desde antes o, por lo contrario, podría simplemente tener que improvisarse en el lugar donde se vaya a dar la función. En cualquier caso, no es necesario hacer un teatrillo para cada obra.

La elaboración está supeditada al guión, así como lo está la presentación misma. Según el guión, fabricará usted los fantoches. Según el guión, alistará usted los decorados y los detalles escénicos. Según el guión, "actuarán" y "hablarán" los títeres. Según el guión, preparará usted, de ser del caso, la música y los efectos visuales y sonoros que fueren menester.

Pero... comencemos por hacer los fantoches.

Cómo fabricar los títeres

Se pueden hacer títeres de distintas clases, empleando diversos métodos y diferentes materiales. Títeres hechos con calabazas, con frutas, con ciertas hortalizas, con cabezas de trapo, o de bombilla eléctrica, o de aserrín, o de cartón. Todo esto es posible.

Aquí le explicamos solamente uno de los procedimientos más sencillos y más eficaces: el títere hecho de papel y harina, que viste una especie de bata o camión. O sea que sólo tiene cabeza, no cuerpo completo. El cuerpo lo forman la mano y la parte del antebrazo del operador, enfundados en el vestido del títere.

Se llaman, por eso, títeres de guante.

Estos son los **materiales** que usted necesita para hacer los títeres de guante:

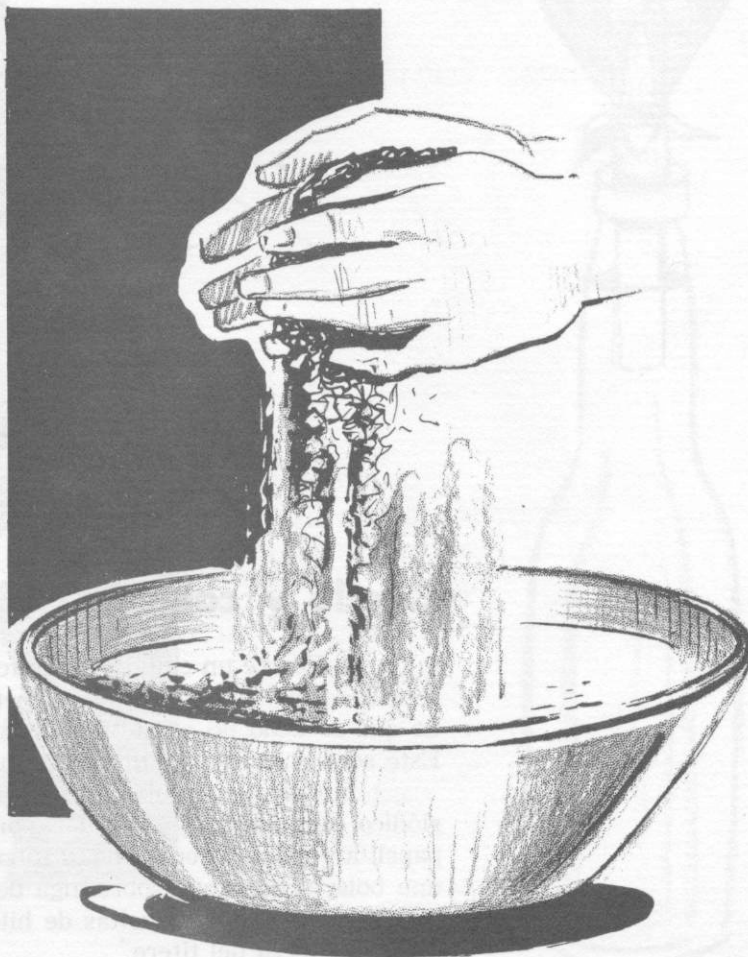
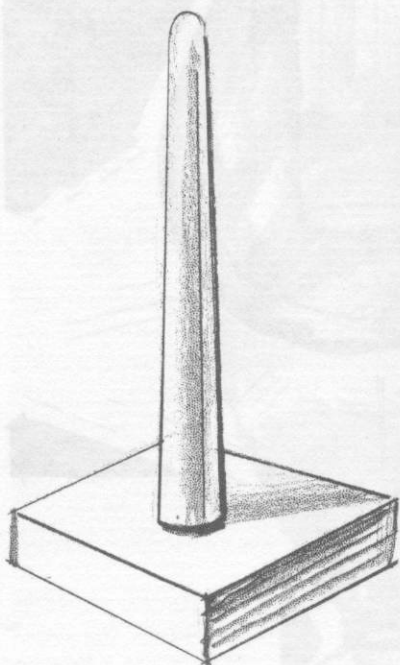
- papel de estraza (de empaquetar)
- engrudo
- insecticida
- alumbre
- cartón
- papel de lija
- pinturas
- cordel o cinta adhesiva transparente
- goma arábiga líquida
- lana de hebra gruesa, estopa o crín, para formar las cabelleras, cuando éstas no sean pintadas
- retazos de telas para los vestidos

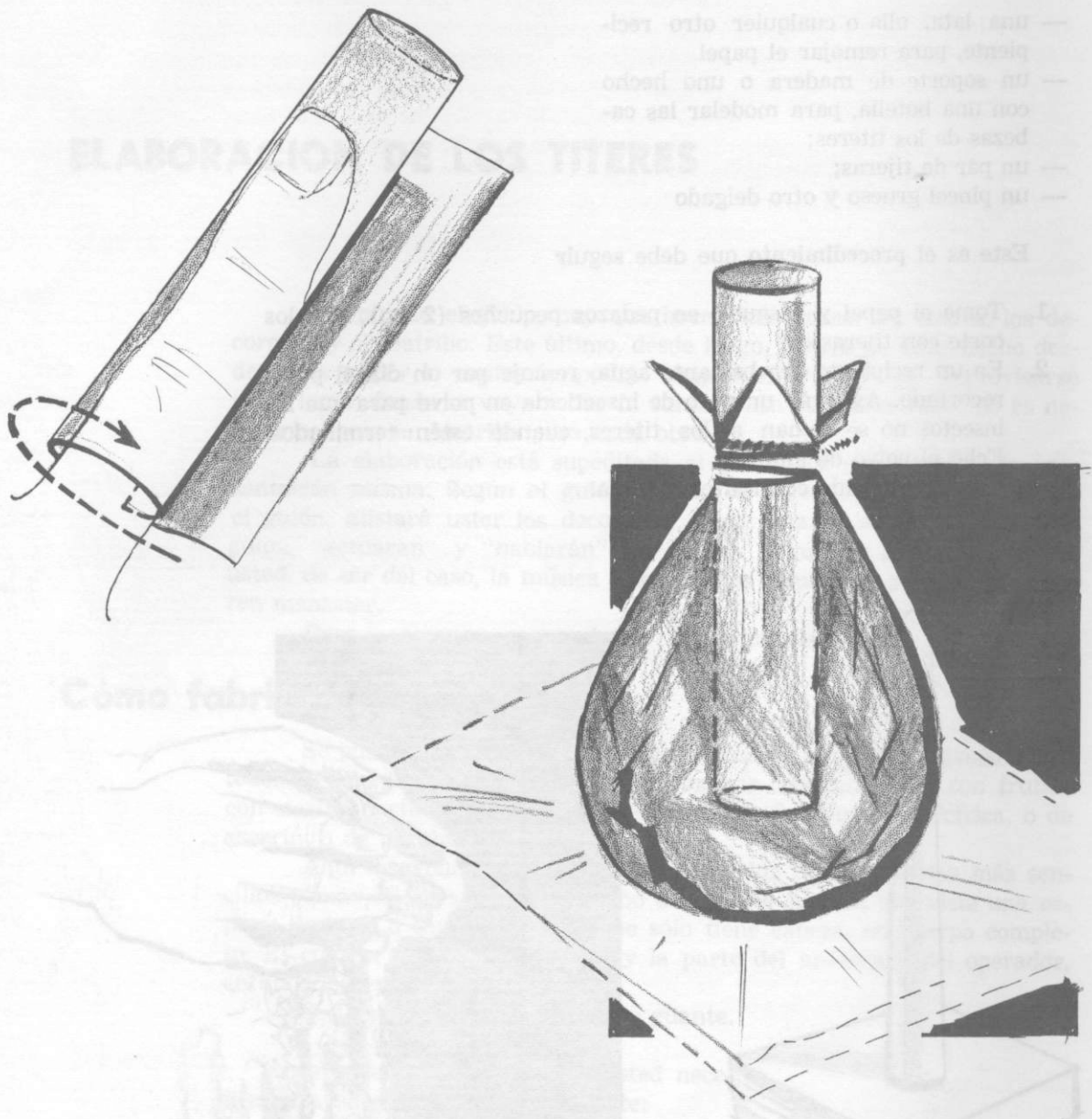
Estos son los **útiles** que necesita:

- una lata, olla o cualquier otro recipiente, para remojar el papel
- un soporte de madera o uno hecho con una botella, para modelar las cabezas de los títeres;
- un par de tijeras;
- un pincel grueso y otro delgado

Este es el **procedimiento** que debe seguir

1. Tome el papel y rásguelo en pedazos pequeños (2 cm), (no los corte con tijeras).
2. En un recipiente con bastante agua, remoje por un día el papel recortado. Aguegue un poco de insecticida en polvo para que los insectos no se coman a los títeres, cuando estén terminados. Eche el polvo de alumbre
3. Prepare engrudo con harina y agua.





Cuello y cabeza

4. Forme un cilindro o tubito de cartón delgado o cartulina en torno a su dedo índice, unos tres centímetros más largo que éste. Hágalo de modo que su dedo no quede muy holgado ni muy ajustado dentro del tubo. Este será el cuello del títere. Asegure el tubo con hilo o con goma.

5. Coloque el tubito verticalmente en el centro de dos hojas de periódico, extendidas y dobladas por la mitad sobre una mesa. Recoja el papel, arrugándolo en torno al tubo, en el extremo inferior de éste. Forme una bola, y haga que sobresalga de ella más de la mitad del tubo. Asegúrela a éste con unas vueltas de hilo grueso. Así tendrá la base para modelar la cabeza del títere.

6. Llene de arena una botella. Meta y afirme en la arena un palito delgado que sobresalga del cuello de la botella unos diez centímetros. En ese soporte, encaje el tubito que lleva en un extremo la bola de papel. La botella quedará firme sobre la mesa por el peso de la arena.

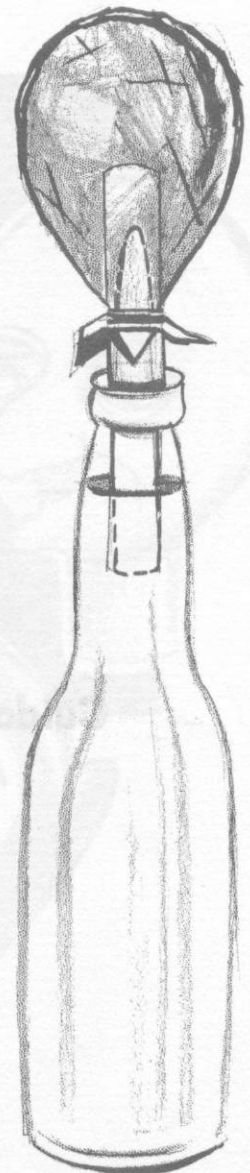
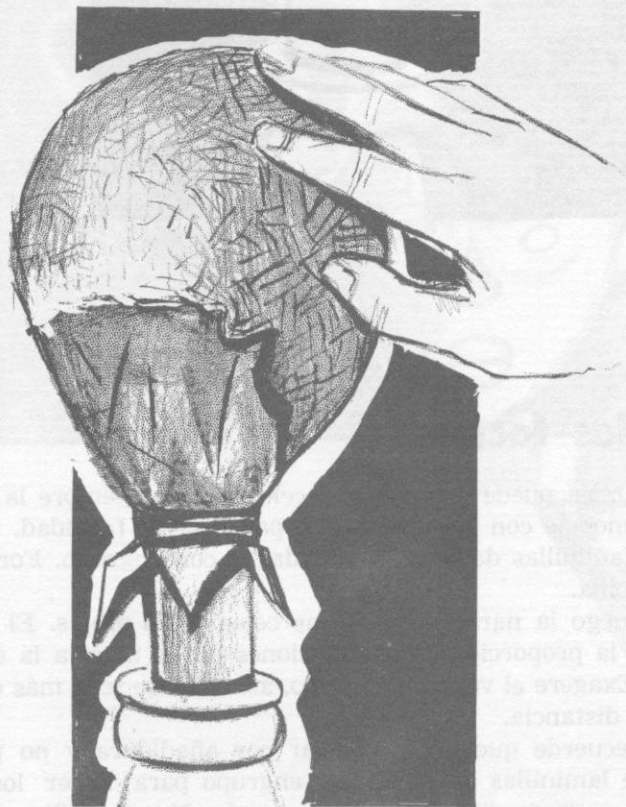
El modelado

7. Empiece a modelar. Cubra poco a poco la bola de papel con las laminillas de papel remojado. Péguelas con presión de sus manos ahuecadas. Dé forma a la cabeza; la capa no debe ser gruesa para que no resulte pesado el títere. Retoque la superficie hasta darle uniformidad.

8. Luego, haga un reborde en torno a la base del cuello y péguelo bien, presionando con los dedos, hasta que quede firme. Este rodete le servirá más tarde para sujetar el vestido del títere.

9. Cuando haya terminado el modelado general de la cabeza, antes de añadir los detalles de la fisonomía, revise toda forma y asegúrese que no quedan grietas ni huequitos.

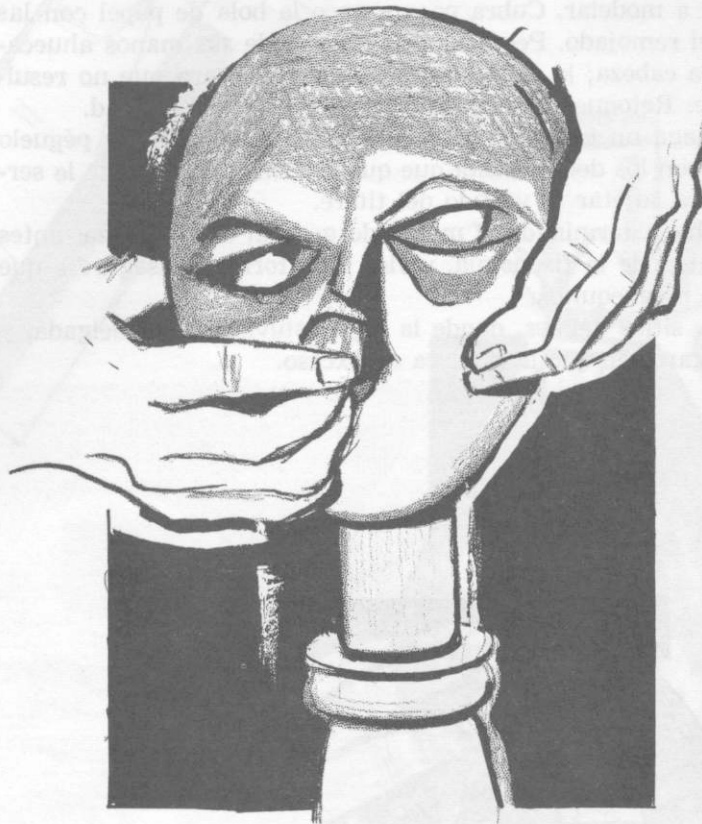
Retoque los sitios débiles, donde la capa estuviera muy delgada, y rebaje aquellos lugares en que la hubiera en exceso.



de la que se forma una botella. Mida y añada en la arena un paño
de algodón que sobresalga del cuello de la botella unos diez centímetros.
En ese soporte encase el tintero que lleva en su extremo la bola de papel.
La botella quedará firme sobre la masa por el peso de la arena.

El modelado

7. Esquice y modelar. Coloque el tintero en la arena y añada en la arena un paño
de algodón que sobresalga del cuello de la botella unos diez centímetros.
En ese soporte encase el tintero que lleva en su extremo la bola de papel.
La botella quedará firme sobre la masa por el peso de la arena.



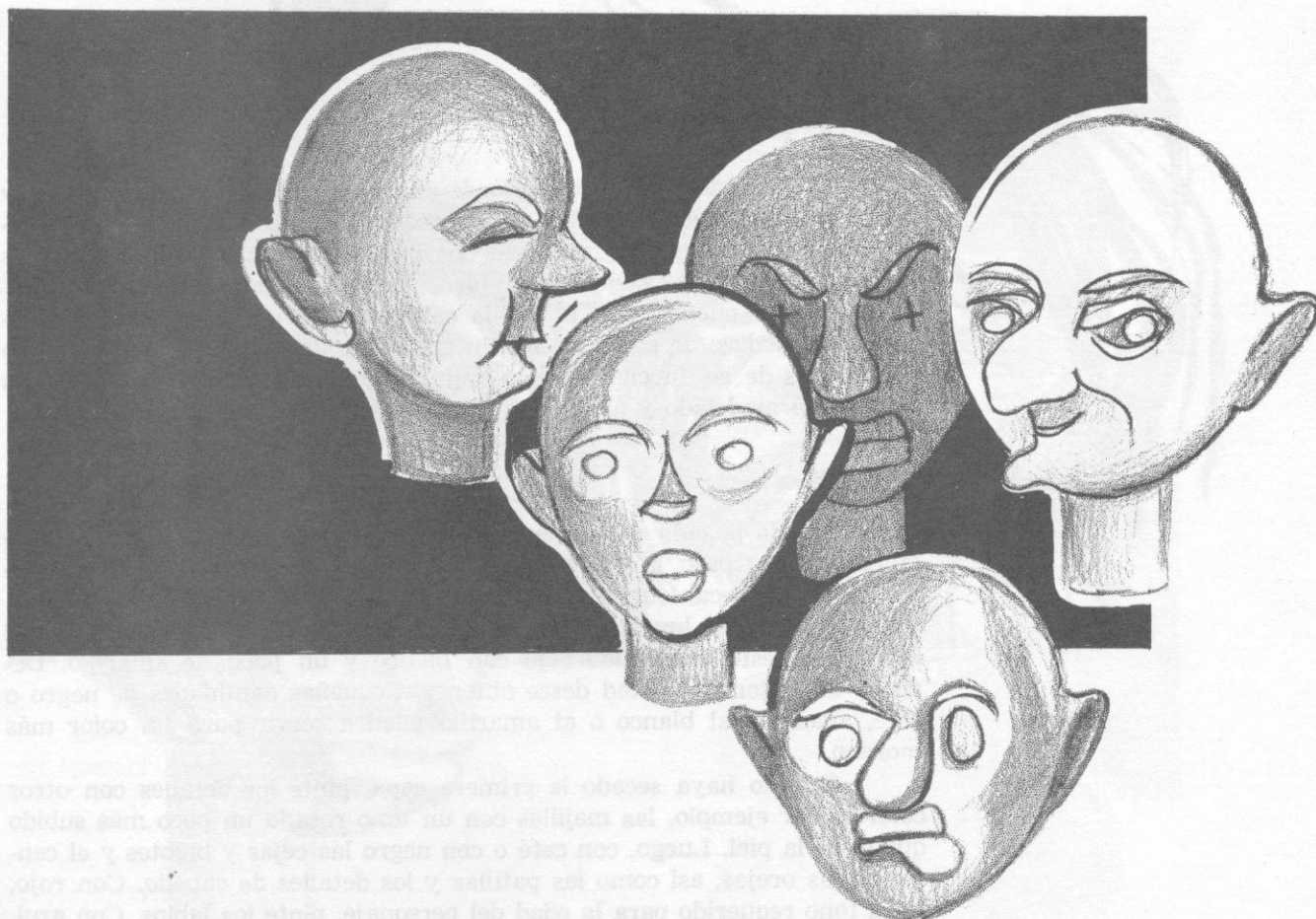
Cuidado con las facciones

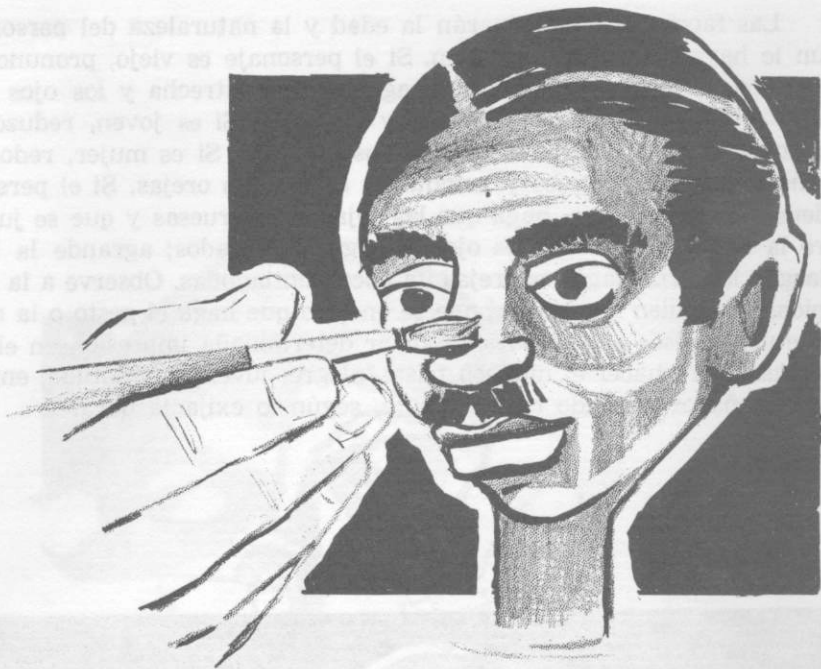
10. Ya puede formar las facciones. Deje siempre la botella sobre la mesa y modele con las dos manos, para mayor facilidad. Forme las cejas con las laminillas de papel arrugadas y con engrudo. Forme los pómulos y la barbilla.

Luego la nariz, los ojos, las cejas y las orejas. El títere no es un muñeco; la proporción de sus facciones no es igual a la de los seres humanos. Exagere el volumen de todo, así el títere será más expresivo y más visible a distancia.

Recuerde que debe modelar por añadidura y no por sustracción. Aumente laminillas de papel con engrudo para hacer los detalles fisonómicos en la medida que sea necesario. Nunca pellizque la masa para hacer resaltar los detalles de facciones, porque debilitaría la capa que forma la cabeza.

Las facciones determinarán la edad y la naturaleza del personaje, según lo haya establecido el guión. Si el personaje es viejo, pronuncie el mentón hacia afuera y agudícelo, haga la boca estrecha y los ojos profundos, el cuello fino, la nariz flaca y angulosa. Si es joven, reduzca el tamaño de la nariz y achate un poco los pómulos. Si es mujer, redondee las líneas, agrande los ojos y achique la boca y las orejas. Si el personaje tiene papel de villano, haga que las cejas sean gruesas y que se junten sobre la nariz, profundice los ojos y hágalos rasgados; agrande la boca y alargue la nariz, haga las orejas un poco puntiagudas. Observe a la gente, pídale a alguien que sonría, que se enoje o que haga el gesto o la mueca que usted desea copiar para producir determinada impresión en el público. Así podrá hacer el muñeco triste, alegre, juvenil, mofletudo, enjuto, furioso, soñador, alocado o indiferente, según lo exija la obra.





Retoque y pulido

11. Cuando haya terminado de modelar, moje un poco la cabeza y retóquela hasta darle completa uniformidad. Cuanto más fino sea el acabado, menos trabajo tendrá usted en lijar la cabeza más tarde, y más fácil le será pintarla. Déjela secar bien, preferentemente a la sombra.

12. Ya puede usted afinar la cabeza. Primero, pase toda la cabeza con un pedazo de papel de lija; luego, con pedazos más pequeños, afine los detalles de las facciones. Empareje las líneas, corrija en lo posible los errores de modelado y alise las superficies para facilitar la pintura.

La pintura

13. Ha llegado el momento de pintar. Puede hacerlo casi con cualquier pintura; pero las "témperas" —pinturas al temple— son muy recomendables; secan rápidamente y dan buen resultado.

En primer lugar, pinte toda la cabeza de un color de piel. Usted conseguirá esto mezclando rojo con blanco y un poco de amarillo. Depende del color que usted desee obtener. Pequeñas cantidades de negro o café, añadidas al blanco o al amarillo pueden servir para un color más moreno.

Cuando haya secado la primera capa, pinte los detalles con otros colores. Por ejemplo, las mejillas con un tono rosado un poco más subido que el de la piel. Luego, con café o con negro las cejas y bigotes y el centro de las orejas, así como las patillas y los detalles de cabello. Con rojo, en el tono requerido para la edad del personaje, pinte los labios. Con azul, negro, café o verde, pinte los ojos, añadiendo una pintita blanca al centro. Con morados y grises, pinte sombras en los ojos y en torno a la boca. Cuando todo haya secado, prepare una mezcla de agua con goma e insecticida y pásela, con cuidado, por toda la cara. Al secar, esa goma aguada se habrá convertido en un barniz protector y abrillantador.

La cabellera

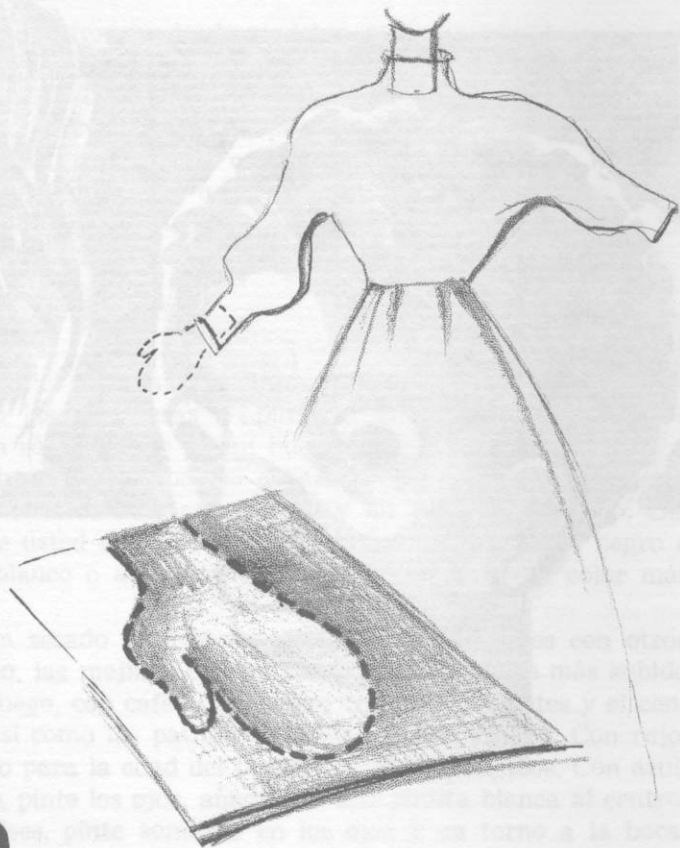
14. Ahora su titere necesita cabellos. Si no los pintó directamente, puede añadirlos. Con lanas, o con estopas, o con fibras y crines, haga una cabellera en proporción al tamaño de la cabeza. Cosa el material sobre un pedazo redondo de tela como para calzar en la coronilla y haga la cabellera que mejor corresponda a cada personaje.

Si es mujer, puede llevar el pelo corto o largo, con trenzas, moño, melena, roscas o cola de caballo. Si es hombre, puede tener el cabello según el carácter del personaje que desee figurar. Recuerde que no se trata de un muñeco. Exagere también en el cabello. Use cola de carpintería para añadir la peluca a la cabeza. Apriétela bien en torno a ésta y déjela secar.



El vestido

15. La cabeza está lista. Ahora falta vestir al títere. Por supuesto, aquí sí que es indispensable el aporte femenino. Ponga al títere la ropa que corresponda a su edad y al papel que tenga en la obra. Los personajes viejos y los malvados o negativos deben, preferentemente, vestir ropa oscura. Los jóvenes, alegres y bondadosos, deben lucir ropa clara, con detalles visibles; por ejemplo, corbatas grandes, lazos y botones. Igualmente, exagere los detalles de la ropa y magnifique los tamaños de éstos. No ponga demasiada atención a la parte inferior de faldas o pantalones, porque no se verán en escena. Trace un molde simple en papel para cortar la vestimenta. Deje la abertura del cuello con ancho suficiente para que entre el cuello del títere. Nunca abra la parte delantera superior de blusa o camisa, porque esto dejaría ver la mano del operador. Si quiere poner cuellos abiertos, sobrecósalos en el vestido, que siempre debe tener el cuello alto y cerrado en la parte delantera. En la parte trasera del cuello, debe ir la abertura con lacitos o con elástico, para que se pueda ajustar a voluntad. No corte las piernas de los pantalones, porque así dejaría ver la mano del operador por debajo. Sobrecosa o pinte la línea al medio para simular un pantalón. Para los personajes masculinos, haga el corte completamente recto. Para los femeninos, haga la saya más ancha, de la cintura hacia abajo.





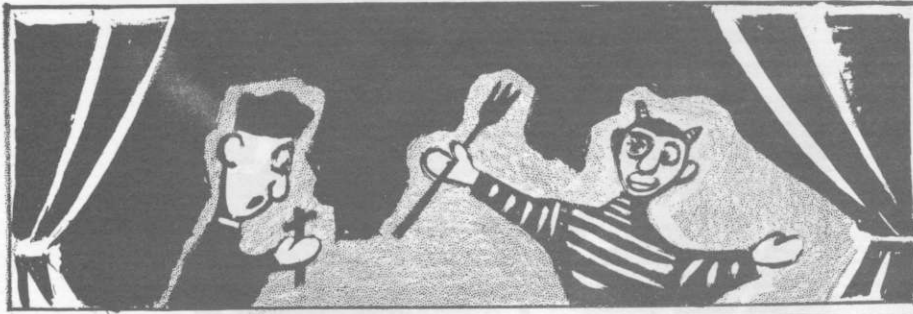
Los aditamentos

16. Si es necesario, agregue algunos aditamentos. Por ejemplo, anteojos, relojes, bastones, sombreros, collares, pipas, escobas, barbas, canastas, machetes, palos, armas, papeles o libros. También exagere las dimensiones de éstos para hacerlos notorios. Asegure firmemente esos aditamentos a las manos, a la cabeza o a la ropa del títere según sea el caso.

17. Haga las manos, usando la misma pasta de papel y harina o alguna madera liviana, o simplemente trapo relleno de algodón. Diseñe un modelo simple, con dedos juntos o abiertos, pero sin mayor detalle, porque es algo que, a la distancia, ni será notorio; hacer las uñas, por ejemplo, es inútil.

Cosa las manos terminadas y coloreadas a los puños de los vestidos del títere, dejando por dentro espacio en una manga para su dedo pulgar y en la otra, para su dedo medio. Para operar cada brazo, haga unos manguitos huecos en forma de cono; hágalos en cartulina delgada. A la hora de actuar con los títeres, estos manguitos, cuyos extremos libres encajarán en el hueco de las manos del títere, le servirán para mover los brazos de éste.

¡Bien, ya está listo su títere!



Haga decorados simples

Terminados los títeres, es hora de pensar en los decorados. Básicamente lo que importa es que, detrás de los fantoches en acción, haya un fondo, un límite. Este fondo "encierra" la acción dentro del marco visual conveniente y da al público sensación de profundidad. Podría, esencialmente, ser nada más que una cortina de color suave, sin dibujos. En efecto, cuando no es posible pintar bien un decorado, es preferible usar un telón neutro. Sin embargo, si usted puede contar con decorados, tanto mejor, porque, además de fijar dicho límite, ambientarán la obra.

La cualidad principal del decorado para obras de títeres es la simplicidad. Cualquiera sea el dibujo, debe ser sencillo. Si es complicado, no sólo que no quedará fácilmente visible a la distancia, sino que hasta puede confundir al espectador. Es preferible limitarse a un decorado de fondo, sin preocuparse por los costados. Luego, cuando usted hubiera adquirido más práctica, podría hacer escenarios más completos: de tres láminas, fondo y laterales.

Usted puede pintar sus decorados casi en cualquier papel, cartulina o tela, cuidando de que sus dimensiones correspondan a las de la boca del escenario del teatrillo en que se va a presentar la obra.

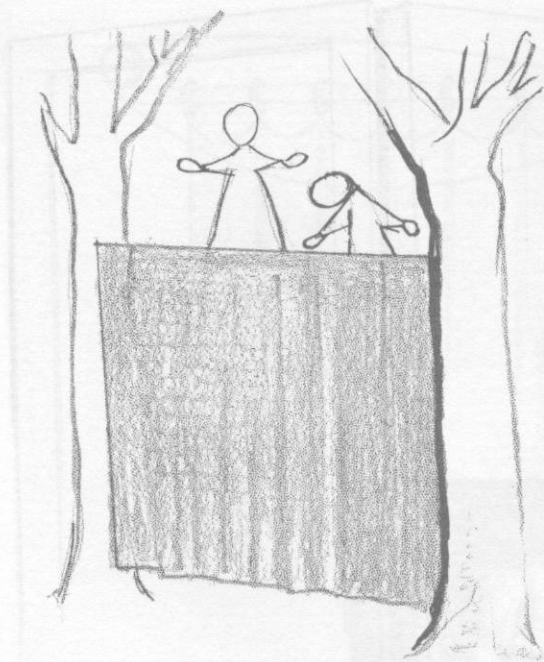
Ante todo, haga a lápiz un bosquejo en papel, siguiendo las instrucciones escenográficas del guión. No olvide que los decorados no son un adorno. Tienen un valor funcional para dar ambiente a la obra, cumplen una misión específica.

Pinte los decorados con óleo "tempera" o acuarela. Hágalos de un tamaño bien grande, mayor que la abertura total del escenario; así no habrá peligro de que sus extremos se vean a través del escenario y resten encanto al ambiente.

Antes de pintarlos, decida a qué distancia de la boca del escenario o del telón los empleará; esto le ayudará a determinar las dimensiones y la perspectiva. Use una perspectiva sencilla.

No pinte muchos detalles, haga trazos generales que sugieran en vez de describir. Recuerde que, a la distancia, las cosas pequeñas no se ven; por tanto, resulta inútil pintarlas.

Use combinaciones de colores con mesura; prefiera los tonos claros. Los telones no deben tener muchos colores ni ser "chillones", porque la ropa de los títeres será multicolor y tenderá a confundirse con el fondo.



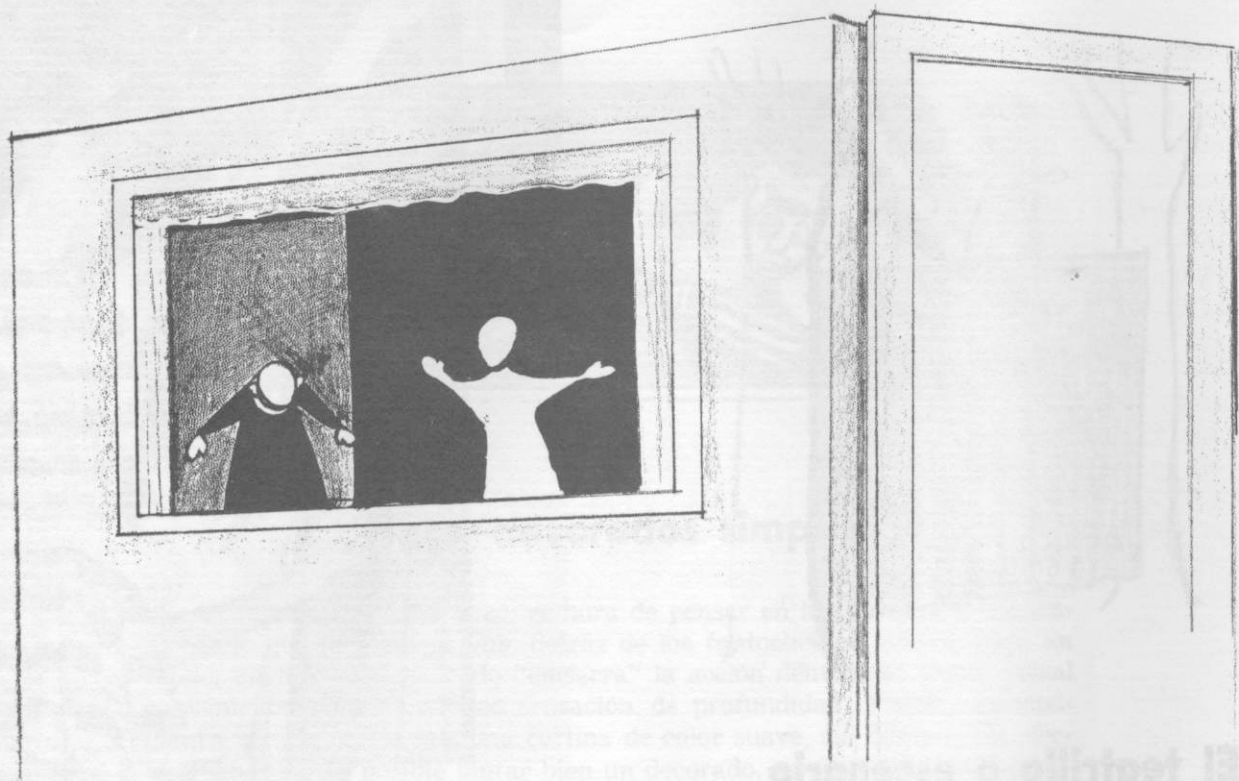
El teatrillo o escenario

“Teatro”, “tinglado”, “escenario”. No se deje impresionar por estas palabras ni piense que debe, forzosamente, embarcarse en una construcción complicada y costosa. Lo que usted necesita, básicamente, es que de alguna manera los títeres aparezcan ante el público sin que se vea a las personas que los estén manipulando. O sea que la primera función del teatrillo es cubrir a los operadores. La otra función es enmarcar la acción, circunscribir la escena, de modo que la vista del espectador forzosamente se concentre dentro de ciertos límites. Lo mismo se hace en el teatro de actores, en la pantalla cinematográfica y en la televisión. Por uno u otro medio, se persigue encuadrar la acción en determinado lugar de modo que resalte sobre todas las demás. Así la atención del público se dirigirá a ese punto, a ese marco de las escenas, sin detenerse ni distraerse en otros detalles del local.

¿Cómo lograr ese efecto en las obras de títeres?

Usted tiene muchas posibilidades.

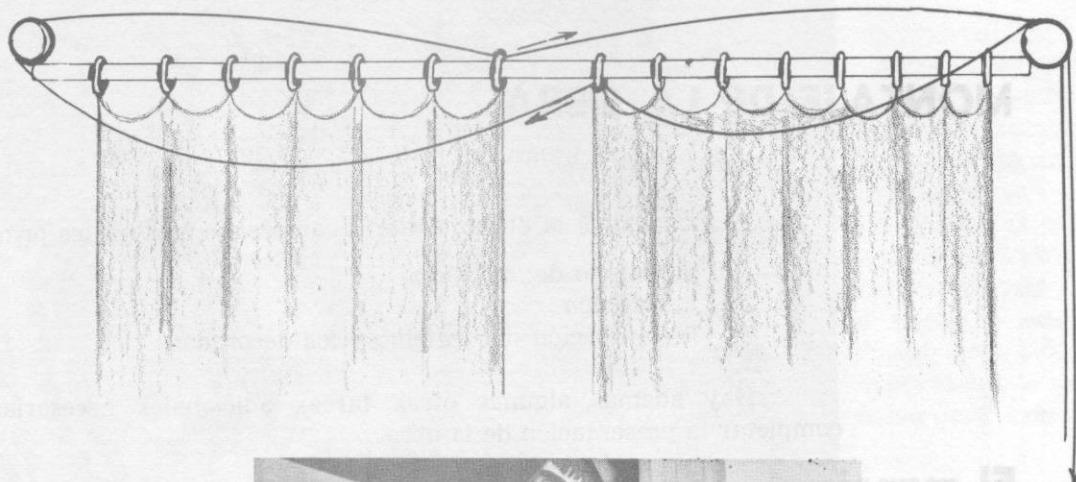
Por ejemplo, puede armar un escenario con nada más que unas cuantas cobijas, esteras o cortinas. Puede hacer esto, anudando y colgando adecuadamente esas telas dentro de una habitación. O puede hacerlo en el propio campo, tendiéndolas entre dos palos o dos árboles. Una ventana ancha y alta puede ser un escenario ideal. Una puerta, parcialmente cubierta con una frazada, puede ser un teatrillo excelente. Una mesa grande, volteada, un ropero viejo, unas planchas de zinc o madera, pueden servir muy bien a su propósito. También sirve una esquina que se ha cerrado en triángulo con una tabla o tela que toque las paredes adyacentes. Emplee su imaginación. Adapte. Improvise. Use los elementos que tenga a mano.



Escenarios "profesionales"

Desde luego, usted puede construir un escenario algo más "profesional". Un tipo común entre estos es el teatro llamado "de biombo". Consta de tres hojas o cuadros unidos entre sí por bisagras. La hoja del centro es la más ancha, para permitir operar cómodamente a tres manipuladores colocados lado a lado. En la parte superior de esta hoja hay un rectángulo abierto: es el escenario propiamente dicho. Las hojas laterales, menos anchas que la central, se doblan en ángulos hacia adentro para dar soporte a la armazón y cubrir a los operadores por los costados. Las hojas son, en realidad, de marcos de madera que se forran con tela gruesa y bien tesada, de modo que sean livianas pero lisas y resistentes. Como los manipuladores operan de pie, el alto de las hojas debe tener un mínimo de un metro con sesenta y cinco centímetros. El ancho del rectángulo abierto o escenario debe ser igual al de doce titeres colocados lado a lado de borde a borde, o sea aproximadamente un metro y veinticinco centímetros. El alto del escenario debe ser de un mínimo de noventa centímetros.

En los escenarios de esta clase, es preciso usar un telón de boca, una cortina de fieltro u otra tela, gruesa y algo pesada, como para que no la agite mucho el viento. La cortina debe ser co-rediza, cosa que deberá lograrse mediante una instalación interior de cordeles y carretes que permitan abrirla y cerrarla con facilidad, con sólo dar un tirón por detrás. También deben proveerse puntos de apoyo para poner y cambiar los telones del decora-



do. En la parte externa superior, puede llevar una orla o franja que sirva de marquesina. Los costados del escenario deben quedar libres para que los títeres entren y salgan, o para que se pueda tener bambalinas, si fuera del caso.

Hay otras clases de escenario bastante más elaborados. Por ejemplo, hay un tipo circular que permite mayor comodidad de operación y mejor visibilidad. Sin embargo, no resulta muy portátil y su construcción es más difícil y sale más cara.

Usted decida qué es lo que más le conviene hacer. Nosotros nos limitamos a darle un consejo: prefiera lo más sencillo, por lo menos al principio.

Conserve bien sus materiales

Hacer muñecos, decorados y teatrillos toma tiempo y esfuerzo. Por tanto, conserve siempre bien sus materiales. Proteja los títeres; envuélvalos en papel, cuando no vaya a usarlos. Colóquelos en sitio seguro. Evite que la humedad, la temperatura, la suciedad y los insectos les causen daño. Lo propio es recomendable para los telones y para los teatrillos. También, los útiles empleados y los materiales sobrantes. Si conserva bien todo esto, podrá usarlo siempre sin tener que rehacer ni reparar nada.

Ya tiene usted todo lo necesario para la obra de títeres: el guión, resultante del plan y del esquema; los títeres, los decorados, el teatrillo. Ahora, comience lo que se llama el "montaje" de la obra, la "puesta en en escena".

MONTAJE DE LA OBRA

El montaje de la obra de títeres comprende tres partes principales:

- el manejo de los títeres
- la locución
- la instalación del teatrillo y los decorados

Hay, además, algunas otras tareas adicionales necesarias para completar la presentación de la obra.

El manejo de los títeres

Lea cuidadosa y repetidamente la parte del guión que le toca hacer: esto es manipular y hablar. Trate de aprendérsela de memoria. Al principio, otra persona puede leer desde atrás la que corresponde al fantoche que usted manipula. Pero más tarde, después de una práctica constante de la obra, será mejor que usted mismo manipule y hable. Así habrá mejor identidad y mayor coordinación entre los movimientos y los parlamentos y usted no tendrá que preocuparse del guión durante la presentación. Sin embargo, es siempre bueno contar con un apuntador o consueta: una persona que, guión en mano, vaya siguiendo los diálogos y corrigiendo y ayudando, en voz baja, a los locutores.

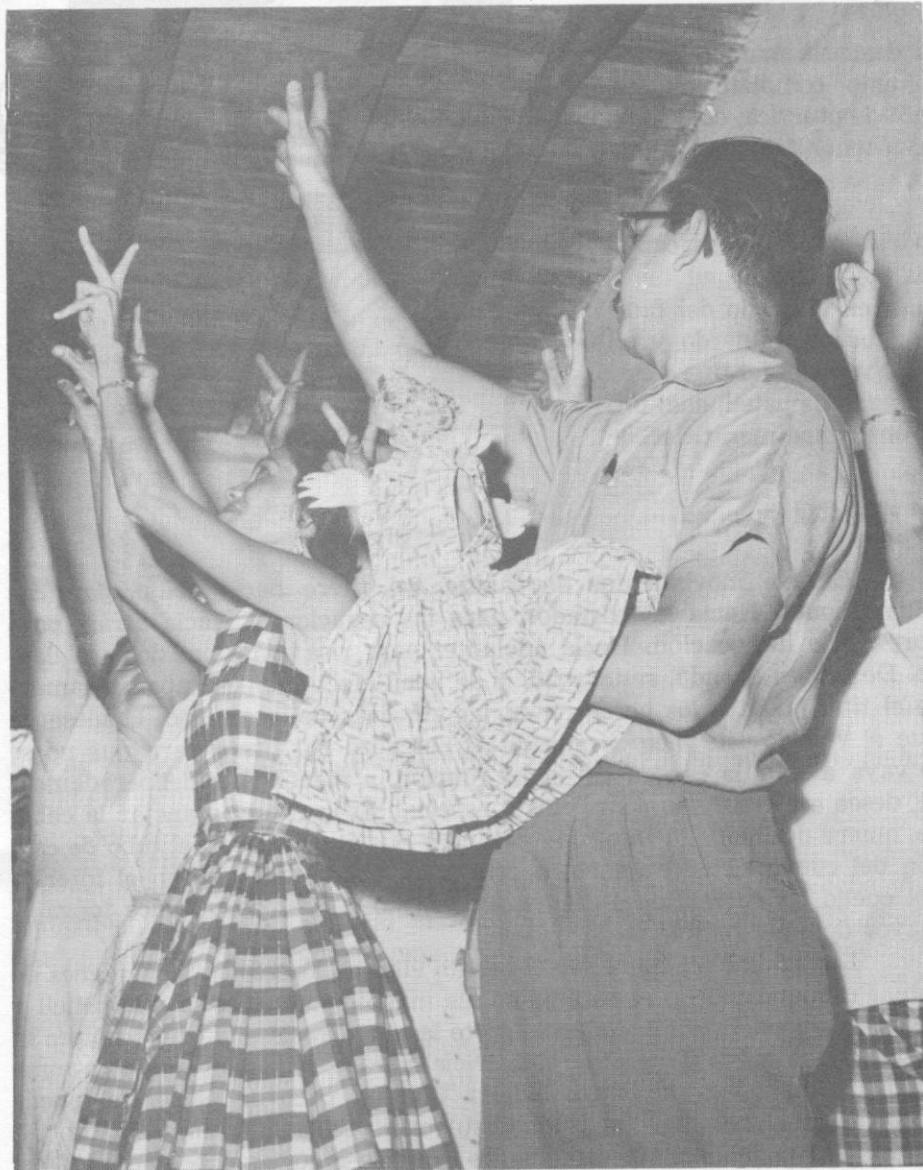
Ensaye varias veces todos los movimientos, ademanes y genuflexiones indicados en el guión. Al principio, puede hacerlo sólo. Después, combinado con los manipuladores de los otros títeres y añadiendo las voces.

No olvide que el guión es una pauta muy útil y necesaria, pero no un patrón rígido, inalterable. Conforme conozca usted una obra, conforme la represente mayor número de veces, llegará a dominar el sentido de la misma. Llegando a ese punto, usted podrá improvisar, apartándose un poco del diálogo original. Será entonces cuando usted pueda colocar en los parlamentos ideas nuevas, elementos de adaptación a cuestiones locales, y chistes espontáneos, cuestiones del momento. Ya no necesitará leer mientras presenta la obra.

La manipulación

La expresión de la cara, la clase de vestimenta y aditamentos, la voz, y el movimiento son los factores que determinan la "personalidad" del títere en escena. El movimiento es resultado de la manipulación. En gran parte, el éxito de la obra depende de una hábil manipulación. Esta comprende lo siguiente:

- posición del operador
- digitación
- mímica
- desplazamiento
- recursos auxiliares



Posición del operador

Es mejor manipular de pie, con los brazos en alto. Es más cómodo que hacerlo sentado. Así usted puede caminar y colocarse en el lugar preciso de la escena y puede cambiar de sitio con facilidad, especialmente cuando el títere debe dar vuelta y cambiar dirección. Además, los brazos se le cansan menos. Estudie las posiciones y la ubicación de cada uno de los operadores, según las entradas y salidas exigidas por el guión para cada títere.

Los brazos de usted deben mantenerse en alto para que la cabeza suya no sea vista por el público. Si aparece en escena, desconcierta y malogra el encanto de los fantoches.

Nunca alce usted sus manos demasiado, porque el público puede ver sus antebrazos, esto también estropearía el hechizo de los fantoches. Mantenga al títere siempre a una misma altura, de modo que, en todo momento, se le vea de cuerpo entero.

Digitación

El ejercicio de la destreza manual es indispensable para dominio completo de los fantoches. Con un poco de práctica, cualquier persona puede llegar a tener facilidad y pericia en la digitación.

Por digitación, usted consigue dar al títere la mímica necesaria, moviendo la cabeza de éste, las manos y el torso.

Meta su dedo índice en el cuello del fantoche, el pulgar en el brazo izquierdo y el medio en el derecho. El vestido del títere cubre el antebrazo y la mano de usted, cual un guante. Está usted pronto para manipular.



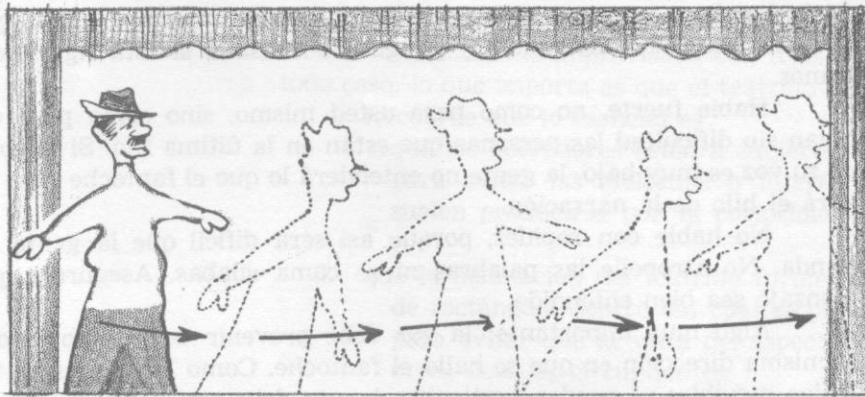
Mímica

Enzaye movimientos de cabeza del títere hacia abajo, para las afirmaciones. Hacia los costados, para las negaciones. Hacia atrás, para sorpresa o indignación. Hacia adelante, para risa extrema, dolor o llanto. De vez en cuando, resulta útil y de buen efecto golpear aparatosamente el títere contra los bordes y en las esquinas del escenario. Cuidese de que el vestido esté bien asegurado al pescuezo del títere para que no se le vaya a salir la cabeza en media función, a menos que, deliberadamente, desee ese resultado como efecto especial. Si le cuesta manejar la cabeza, quiere decir que la hizo muy pesada o que el diámetro del tubo de cartón del cuello es muy ancho, o está muy ajustado. Haga en el interior del cuello las correcciones del caso, de modo que su dedo índice tenga el mayor dominio posible de la cabeza.

Las manos del títere son elemento vital en los gestos y ademanes de éste. Practique mucho el manejo de las manos, porque es lo más difícil y resulta muy importante. Aplauda, frote la nariz, rasque la oreja, golpee la cabeza, dé la mano a otro títere, acaricie, abrace, hálase el vestido o tome entre las manos algún objeto liviano. Con un poco de paciencia, puede adquirir gran dominio de la manipulación. Si hallara mucha dificultad en ello, podría ser que las mangas estuviesen cortas u holgadas; o que los manguitos estuviesen demasiado cortos, o muy largos, o muy rígidos. Corrija lo necesario.

Desplazamiento

Los títeres deben desplazarse de un lado al otro del escenario. Deben moverse tanto y tan lejos como lo requiera la acción que ejecuten. Si la acción sólo requiere, por ejemplo, mímica, no desplace el títere de un lado a otro. Muévelo sólo cuando sea necesario moverlo por algún motivo. Evite también el defecto contrario: la inmovilidad. Con frecuencia, por desconcierto o porque se cansa el brazo del operador, el títere se queda fijo en un sitio por demasiado tiempo. Si la acción pide desplazamiento, no deje al títere parado. Cuando un títere tiene a su cargo la acción principal y el otro tiene una acción secundaria, mueva más al primero que al segundo. Los movimientos no deben ser arbitrarios. Tanto la mímica como el desplazamiento deben tener siempre justificativo. La inmovilidad total,



que es deseable poquísimas veces, debe tener también su justificación, cuando se la use.

Cómo hacer que el títere, que desde luego no tiene pies, "camine"? Hágalo avanzar hacia adelante, girando el cuerpo con el ritmo del paso alternativamente, un poco hacia la izquierda y luego hacia la derecha. Así imitará el movimiento natural del cuerpo humano al caminar. Si no se mueve el títere de ese modo, parecerá que está volando o navegando.

Luego, ensaye movimientos de retroceso y de media vuelta para cambiar de dirección.

Después haga dar saltos al títere; luego, hágalo bailar.

Los movimientos deberán ser bruscos o suaves, rápidos o lentos, moderados o exagerados, según lo requieran la edad, la función y el estado "físico" y "anímico" de los personajes.

Si un títere está "actuando", dele cierta predominancia sobre los demás. No haga que todos ellos se muevan por igual, porque en tal caso, el espectador no sabe cuál de ellos es el personaje de la acción principal. Sin embargo, no mantenga totalmente estáticos a los demás.

Ensaye las entradas y las salidas. Nunca haga que el títere surja de la parte inferior del escenario o que desaparezca por ahí. Esto se hace solamente cuando se quiere dar al personaje un efecto mágico o muy chistoso. En general, haga las entradas normales por los costados, poniendo el títere a "caminar".

La locución

El aspecto visual de los títeres —el movimiento— es de gran importancia. Pero no la tiene menos el factor auditivo: el uso de la voz, la locución. Usted debe combinar lo más adecuadamente posible el movimiento con la voz. Es esta consonancia audiovisual la que hace de los títeres, entre otros factores, un instrumento eficiente de enseñanza.



Hable con voz fingida, ya que la natural no corresponde a la de un personaje semifantástico, como es un títere. Dé a su voz el timbre, la inflexión y la modulación que correspondan al personaje representado por el títere y al instante de la obra. No hable en tono uniforme. Varíe según el muñeco esté triste, alegre, furioso, dubitativo, apresurado, soñoliento, etc. Con la práctica, verá usted que puede hacerlo bastante bien. Procure también que la voz corresponda a la edad aparentada por el fantoche; haga su voz aguda, si está figurando mujeres o niños; gruesa, si fuera hombre; más gruesa y gangosa o cansina, si está figurando ancianos.

Hable fuerte, no como para usted mismo, sino como para que lo oigan sin dificultad las personas que están en la última fila. Si el volumen de su voz es muy bajo, la gente no entenderá lo que el fantoche diga y perderá el hilo de la narración.

No hable con rapidez, porque así será difícil que la gente lo entienda. No atropelle las palabras ni se coma silabas. Asegúrese que su mensaje sea bien entendido.

Algo muy importante: la voz debe provenir del mismo sitio o de la misma dirección en que se halla el fantoche. Como los títeres no tienen labios movibles ni pueden gesticular, la voz debe nacer del mismo punto en que está el fantoche. De lo contrario, el espectador quedará desorientado y no sabrá cuál de los títeres en escena es el que está "hablando".

Por último, dirija su voz siempre hacia el público. Alcela de modo que vaya lejos, hacia arriba y hacia adelante. No hable hacia abajo, porque el frontis del teatrillo detendría por lo menos parte del volumen, impidiendo que la voz llegue claramente al auditorio.

Recursos auxiliares

Además de los factores esenciales de acción y parlamento, hay recursos auxiliares de utilidad en determinados casos. Por ejemplo, efectos visuales especiales; luces, relámpagos, lluvia, vendavales, fuego o humo. Estos pueden usarse combinadamente con efectos sonoros, producidos directamente tras de bastidores por alguna persona o empleando tocadiscos o grabadores de cinta. Por ejemplo: ruidos de viento, golpes a la puerta, tambores, clarinadas, ruido de combates, sirenas o campanas.

Para comenzar, antes de presentar las obras, usted puede sacar —sin abrir el telón— un fantoche especial: el "dragoman". Se llama así al títere que ofrece un cordial saludo de bienvenida al público y estentóreamente, anuncia las obras y presenta los personajes de ellas. Su aspecto, generalmente, es el de payaso o polichinela o el de mago. Este títere puede comenzar por sacar la nariz por una esquina del cortinaje cerrado y luego retirarla rápidamente poco, a poco, hacer lo mismo por la otra esquina; y estornudar; puede luego sacar la cabeza, silbar o decir alguna frase corta humorística y desaparecer. Así comenzará por crear intriga y expectativa, regocijará al público desde el principio y creará buen clima para las obras. Al final, terminadas éstas, también puede salir para agradecer e invitar a la próxima función. Para casos de demora, fallas u otras emergencias, este títere especial es una valiosa ayuda.

Aprenda a usar estos recursos, pero poco a poco. Son útiles cuando contribuyen a mejorar el ambiente de la obra y a darle un "realismo" más impresionante o mayor originalidad. Sin embargo, demandan habilidad y tiempo. Al principio, no se complique en su producción y manejo. No son indispensables.

La instalación del teatrillo

Cuando usted ya sepa manipular bien los títeres y conozca a fondo la obra que va a representar, le tocará preocuparse por otros aspectos del montaje escénico. Por ejemplo, el teatrillo. La instalación de este dependerá del local: si es dentro de una habitación o si es al aire libre. También, naturalmente, esa tarea variará según vaya usted a usar un teatrillo de biombo o un tinglado improvisado con telas o láminas de madera, etc. En todo caso, lo que importa es que el teatrillo esté bien instalado.

Recuerde que lo esencial es:

1. que los operadores estén a cubierto del público, para evitar las molestias o interferencias que suelen producirse por la curiosidad de la gente;
2. que la instalación del teatrillo forme cualquier suerte de rectángulo dentro del cual se pueda enmarcar la acción, para evitar que la vista del espectador se distraiga en otros detalles circundantes.

El emplazamiento

Además de eso también es necesario el emplazamiento correcto del escenario rectangular. Este debe estar colocado en un sitio desde el cual puedan verlo con facilidad todos los espectadores. Igualmente debe situarse a una altura que los destaque y que permita a los espectadores ver bien los títeres. Para lograr esto, a más de emplazar adecuadamente el teatrillo, estudie la colocación de los asientos, si es del caso, de modo que ellos estén situados en los sitios más favorables para asegurar a la mayoría la máxima visibilidad posible. Cuando la visibilidad es mala, el espectador se esfuerza por subsanar la falla; al hacer eso, al cabo de unos minutos, se fatiga y puede aburrirse o fastidiarse, a un punto que se distraiga o hasta pierda interés por la obra. También incómoda a los demás.

Otro factor muy importante es la luz. El ambiente debe ser bien iluminado. Si la obra se va a dar en una habitación, habrá que emplazar el teatrillo cerca a una ventana, procurando que el escenario tenga buena luz.

Si tiene posibilidad de iluminar eléctricamente el escenario, hágalo. Las bombillas o, si los hubiera, los reflectores, pueden colocarse fuera del teatrillo, sin interferir con el ángulo de visión del público. También pueden colocarse dentro del teatrillo; en este caso, emplácelos sobre el escenario o a los costados de éste, de un modo que iluminen parejamente la escena, pero que no sean visibles por el público. No coloque luces que partan de abajo hacia los títeres, a menos que desee producir en ellos un efecto mágico, fantasmagórico o aterrador.

Si la función es en un ambiente interior y de día y usted va a emplear luces eléctricas en el escenario, cierre o cubra los puntos de acceso de la luz natural, puertas y ventanas; al oscurecer el ambiente general e iluminar solamente la escena, hará que se concentre la atención sobre ésta. Lo mismo puede hacer en caso de una función nocturna en ambiente interior; apague las luces todas de la sala y encienda sólo las que abarquen el escenario. Así evitará, además, reflejos o contraluces que molesten a los espectadores.

Los decorados

Coloque los decorados a una altura en que sean fácilmente visibles para el público. Manténgalos a una distancia conveniente de los títeres de modo que no obstruyan los movimientos de éstos y que den sensación de profundidad. Revise su ubicación desde los distintos lugares en que estarán situadas las personas de su público. Asegúrese que los decorados se vean derechos y completos y que no queden espacios libres en el rectángulo por donde pudieran verse las instalaciones o las manos de los operadores. Si va a usar más de un decorado, no instale el primero de una manera muy fija, sino de modo que sea fácil cambiarlo en pocos segundos.

El telón

Las cortinas corredizas, gobernables con cordones desde el interior del teatrillo, son el telón ideal. Sin embargo, por muy deseables que sean, no son indispensables. Lo necesario es cubrir y descubrir rápidamente el escenario. Dos toallas, colocadas por dentro como visillos de una ventana hogareña, pueden ser un recurso suficientemente útil. Tome previsiones para que haya alguien tras de bastidores que abra y cierre el telón a tiempo.

Antes de comenzar, tenga a mano todo lo que necesita: los títeres, sus aditamentos o los guiones de control o lectura. No se olvide de nada para que no le falten cosas a última hora y vaya a verse en apuros.

Otros factores y tareas

—Desde luego, escoger un buen local para la función es de importancia. Debe ser un sitio de fácil acceso para el público y conocido por la mayoría de las personas que espera usted asistan a la función.

—El día y la hora deben ser escogidos con cuidado. Prefiera el día en que haya una mayor posibilidad de asistencia. Escoja una hora que no interfiera con las de comida de la gente.

—No dé una duración excesiva a sus presentaciones. Al preparar la función, calcule un máximo de veinte minutos para cada obra. Nunca presente más de tres obras cortas en cada función; ponga entre ellas intermedios de diez minutos. Alterne obras puramente recreativas con una de contenido educativo. Trate de lograr, por todos los medios, la activa participación del público. Y recuerde que es bueno combinar los títeres con otros medios de comunicación.

—Anuncie la presentación anticipadamente. Pase la voz. Ponga algún cartel en un sitio concurrido.

—Tome previsiones para evaluar la obra. Preocúpese por averiguar las reacciones del público. Por qué le gusta algo o por qué no le gusta. Y, más importante aún, qué es lo que le ha quedado del risueño mensaje, cuánto ha aprendido. Así usted podrá corregir errores y repetir las bondades en sus próximas obras.

Bien, ha terminado el proceso. Está usted listo para la presentación. Ha llegado el momento del debut. De modo que... manos a la obra... y... muy buena suerte, amigo extensionista!



EVALUACION

Necesidad de evaluar

Cuando se presenta una obra de títeres con el único propósito de recrear a las personas no es indispensable evaluarla. Pero, cuando los títeres se usan en función educativa, la evaluación es obligatoria. Es muy fácil engañarse con el éxito de una obra de títeres. El espectador ríe y se divierte casi con cualquier cosa que hagan los muñecos. Por eso, uno tiende a pensar que la obra siempre está bien. En la práctica, desde el punto de vista pedagógico, esto no siempre es así. Hacer reír y educar no son la misma cosa. Y la obligación del comunicador profesional que usa los títeres es educar, haciendo reír.

Métodos de evaluación

Una obra de títeres puede evaluarse de distintas maneras. Desde la parte posterior del escenario, uno puede ir apreciando las reacciones de la gente ante determinada obra. Puede usted consultar pareceres sobre la obra, y sobre todo, cuál fue el "mensaje" que les dejó. Ese sería un modo informal de evaluar las obras de títeres. Pero, se puede ir más allá; es posible preparar unas cuantas preguntas precisas para formularselas al público, terminada la presentación. El público, en tales casos, responde y el evaluador anota las respuestas en un formulario único. Este es un método rápido y útil para tomar impresiones de un público analfabeto. Para público letrado, se puede aplicar un cuestionario individual escrito, más preciso.

Factores de evaluación

En cualquier caso, hay dos cosas que debemos averiguar:

Qué entendió y cuánto retuvo el público de lo que dijeron e hicieron los títeres?

(Contenido de la obra)

Qué apreció —negativa o positivamente— el público en cuanto a la apariencia de los muñecos y a la naturaleza de los decorados y “utilería” y en cuanto a la manera en que ellos se expresaron?

(Forma de la obra)

Los datos que recogemos de la evaluación son de mucho valor, mediante ellos podemos saber:

- si nuestro mensaje fue claro, atractivo y convincente.
- si la duración de la función fue adecuada.
- si el vocabulario empleado por los títeres fue correspondiente al nivel de comprensión.
- si la gente se sintió inclinada a aceptar y aplicar la recomendación educativa derivada de la obra.
- si las vestimentas, decorados y “utilería” eran los convenientes.
- si la música y los efectos ayudaron a dar el ambiente deseado.
- si el planteamiento dramático de la obra era el apropiado.
- si el guión estaba bien realizado...
- ... y muchas otras cosas más por el estilo.

INDICE

Página	Título	Página	Título
1	Aplicación, ventajas y limitaciones Educan recreado	14	Elaboración de los títeres Cómo fabricar los títeres
2	Son baratos, livianos y fáciles de hacer Logran activa participación	16	Cuello y cabeza
3	Permiten decir "lo que no se dice"...	17	El modelado
	Interesan a todos en todas partes	18	Cuidado con las facciones
	Son adaptables a públicos y temas distintos	20	Retoque y pulido La pintura
4	Favorecen la repetición del mensaje Desventajas: tiempo y aptitud Usted sí tiene tiempo	21	La cabellera
5	Usted tiene habilidad suficiente Ejemplos y experiencias	22	El vestido
6	Planeamiento y redacción de la obra	23	Los aditamentos
7	El guión: derrotero completo y preciso Emplee una estructura sencilla	24	Haga decorados simples
8	Señale las transiciones	25	El teatrillo o escenario
9	Escoja cuidadosamente los personajes Desarrolle la trama con naturalidad Mantenga un ritmo ágil	26	Escenarios "profesionales"
10	Componga con sentido de unidad Persiga el equilibrio Escriba con naturalidad	27	Conserve bien sus materiales
11	Sea siempre breve Por sobre todo, haga reír El formato de redacción Describa la acción Escriba el diálogo	28	Montaje de la obra El manejo de los títeres La manipulación
12	Indique escenario Describa los personajes	29	Posición del operador
13	Piense en un buen título No descuide la presentación	30	Digitación Mímica Desplazamiento
		31	La locución
		32	Recursos auxiliares
		33	La instalación del teatrillo El emplazamiento
		34	Los decorados El telón
		35	Evaluación Necesidad de evaluar Métodos de evaluación
		36	Factores de evaluación
		37	Índice