





El juego de Yaqui

El juego de Yaqui

**Yaqui
Saiz**



Ediciones Alarcos, La Habana, 2012

Edición: Orisel Sierra Santiesteban
Corrección: Dianelis Diéguez La O y Yoimel González Hernández
Diseño de la colección y cubierta: Marietta Fernández Martín
Composición y diseño interior: Orisel Sierra Santiesteban
Dibujos, esquemas y diseños: Yaqui Saiz

© Yaqui Saiz, 2012

© Sobre la presente edición: Ediciones Alarcos, 2012

ISBN: 978-959-305-018-0

Ediciones Alarcos
Casa Editorial Tablas-Alarcos
Consejo Nacional de las Artes Escénicas
San Ignacio 166, La Habana 10100, Cuba
tablas@cubarte.cult.cu
www.tablasalarcos.cult.cu
(537) 862 8760, (537) 863 0439

A Geraidy Brito Montes de Oca,
mi mano derecha en el juego.

A las nuevas generaciones de titiriteros,
para que tomándolo como punto de partida
encuentren su camino.

A mi madre y a mi hermana,
que no juegan a los yaquis pero confían
en mi Nueva Línea.

*El Títere debe vivir
con su tiempo y con su público,
tomar partido,
expresar un ímpetu polémico,
dar la palabra a las angustias
y esperanzas de su público.*

Brunella Eruli

Manipulación titiritera

Dianelis Diéguez La O

La manipulación, como parte esencial del entramado titiritero, es muchas veces deslustrada por sus propios creadores. El arte de la escena es sin dudas un arte colectivo; son muchos los elementos y factores que intervienen en el teatro, pero indudablemente el teatro no existe si no concurren actores y público en un espacio de representación. Tal es el caso del universo de la figura animada.

El títere es, además de una expresión plástica, un objeto inanimado que adquiere movimiento, sonoridad y vida a partir de la mano, voz y acción de un titiritero. Por ello la manipulación viene a ser en gran medida el alma del títere, el conducto por el cual se trasmite una energía, las venas por las que se envía un estímulo y sin las cuales el títere no existiría.

Otra de las especificidades del títere es el hecho de que su manipulación puede efectuarse por medio de diferentes técnicas, algunas tan milenarias como el propio objeto a manipular. Con el paso del tiempo esas técnicas han variado e incorporado los avances tecnológicos de la época actual. En nuestro país todavía son de cotidiano uso las técnicas titiriteras tradicionales como el guante, el *marotte*, las varillas, el bastón y los hilos. Sin embargo en Cuba, salvo los textos y trabajos realizados por el maestro René Fernández y otros pocos titiriteros, los estudios hechos sobre las particularidades de la manipulación en el teatro de títeres han sido aislados y exiguos.

Es la manipulación titiritera uno de esos casos donde solo quien la ejerce puede explicarla con lujosos detalles. Habría que acotar que el teatro de títeres aunque se realice con medios sofisticados, es un arte totalmente artesanal, que se articula a partir de las habilidades manuales, corporales y vocales de un titiritero. No es casual que en muchas regiones del mundo la enseñanza de esta forma de arte sea aún un hecho generacional que pasa de maestros a discípulos en compañías titiriteras.

Nueva Línea es una agrupación cubana formada hace más de una década que ha realizado, bajo la guía de Yaqui Saiz, un exquisito trabajo de manipulación de títeres. Muchas han sido las veces que el público cubano a lo largo de toda la isla ha podido disfrutar de la elegancia con la que Yaqui hace que sus títeres se muevan en la escena. La investigación de esta titiritera parte de dos elementos claves: la observación y el ejercicio diario.

Las páginas que a continuación presentamos no son un método, tampoco pretenden ser el ABC de la manipulación titiritera. Las ideas y ejercicios que Yaqui pone en manos del lector son parte de su experiencia como legítima titiritera y están amparadas por su trabajo en la escena, el perfeccionamiento y práctica constantes de la manipulación como eje de su creación teatral.

Exponer y transmitir una experiencia de trabajo es el mayor valor de esta publicación que ahora entregamos a investigadores y titiriteros para su estudio y disfrute.

Indicaciones para el juego

Geraidy Brito Montes de Oca

El Juego de Yaqui pretende acercar a los jóvenes titiriteros a la manipulación en el teatro de títeres. Con estos ejercicios prácticos Yaqui intenta establecer una analogía con un juego que mucho tiene que ver con la destreza y habilidad en las manos. Los que se animen a participar y quieran compartir su mundo, recorrerán de la mano de esta titiritera los seis niveles que componen su juego.

Caballito, Basurita, Tiqui-Tiqui, El Pon, Pase de Mano y Pelotica Boba guiarán al titiritero hasta la meta. Luego de conocer los requerimientos técnicos necesarios, estarán listos para emprender su propio camino en el arte de la manipulación.

CABALLITO: Yaqui que se coloca sobre otro yaqui, como el títere se coloca sobre la mano del titiritero (técnica de guante).

BASURITA: Yaqui que se toma en las manos y se arrastra sobre la mesa como en la técnica de bastón con cuerpo en forma de cono o con piernas fijas (técnica de títere de mesa).

TIQUI-TIQUI: Se tira la pelota y el jugador da dos toques sobre la mesa, atrapando en cada toque un yaqui, similar al movimiento del dedo pulgar del titiritero cuando acciona el mecanismo para la boca en la técnica del *puppi* (títere de mesa).

EL PON: Golpe preciso que se da en el piso con el puño de la mano cuando se atrapan los doce yaquis del juego. Con igual precisión el titiritero debe colocar el pelele sobre el piso, tabloncillo o mesa, pero sin golpearlo.

PASE DE MANO: Se lanza la pelota y en lo que esta hace su recorrido el jugador debe atrapar los yaquis y pasarlos a su otra mano. De igual manera el titiritero con una mano manipulará el cuerpo del títere y con la otra accionará las varillas.

PELOTICA BOBA: Se lanza la pelota y se toma un yaqui. Este puede parecernos el juego más fácil, pero, ¡cuidado!, en la manipulación de la técnica del *marotte*, el titiritero debe mostrar un dominio total.

Preámbulo de un juego

Para una excelente ejecución del Juego de Yaqui hay que tener en cuenta que el protagonista es el títere y que todo cuanto hagamos y ocurra en este juego es para hacer de la manipulación un ejercicio artístico de alto nivel. Algunas de las características que son obligatorias conocer las mencionamos a continuación:

El títere es una figura inanimada, un objeto que adquiere movimiento y vida a partir de las maniobras que con él realiza un titiritero.

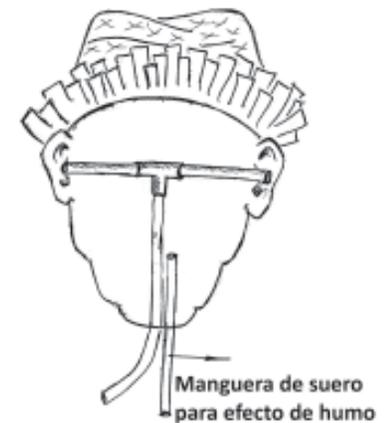
Los mecanismos mediante los cuales esta figura ejecuta las acciones son de vital importancia porque permiten realizar un número mayor de intenciones y movimientos con el objeto que se manipula. De ahí que en el momento de la confección del títere sea imprescindible tener en cuenta los mecanismos necesarios para que su acción en escena sea ejecutada con facilidad.

Es preciso apuntar que la efectividad de una acertada manipulación está en la realización de los mecanismos que el director y los titiriteros, a pie de obra con el diseñador, van creando según las características físicas, psicológicas y la cadena de acciones que necesite el títere en la representación.

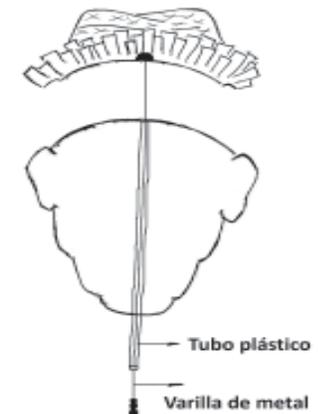
Para graficar la importancia de la creación de mecanismos en la manipulación titiritera veamos los ejemplos siguientes:

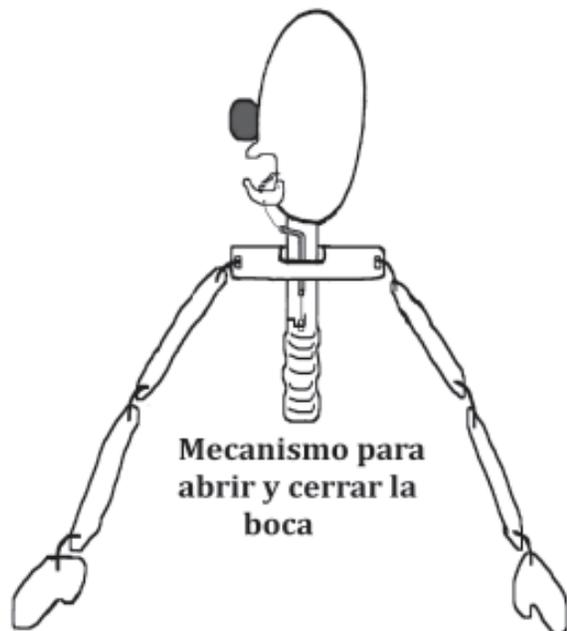
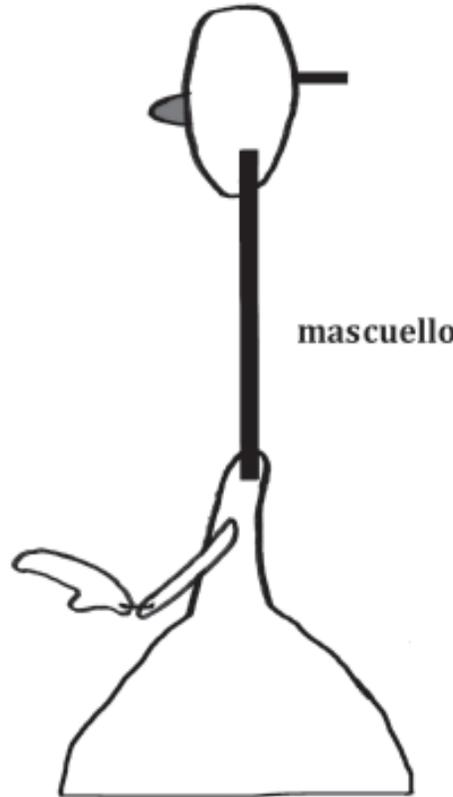
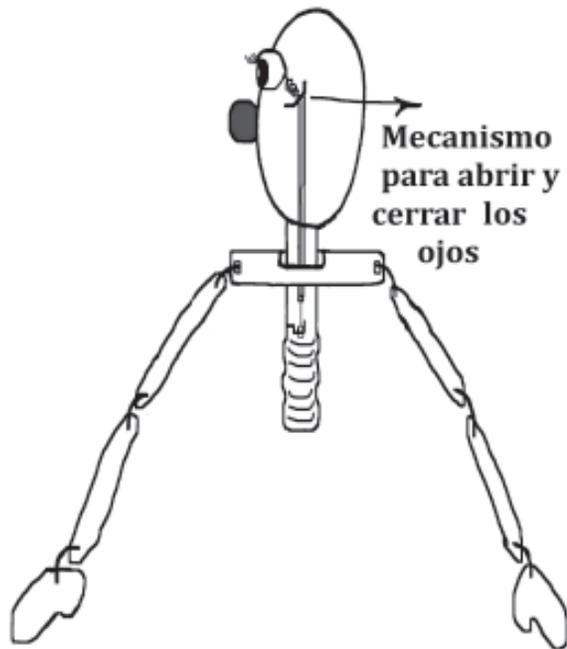
1-Podemos confeccionarle un trucaje con mangueras mediante el cual el personaje pueda expeler humo por las orejas si es mal humorado,

si es fumador la manguera se colocará en su boca y si recibe golpes entonces se la colocamos en la cabeza.



2-Personaje que recibe un susto o algo que le provoque asombro: Podemos realizarle un trucaje en la cabeza mediante el cual pueda elevar un sombrero que lleve puesto o simplemente los archiconocidos trucos de botar los ojos, abrir la boca o confeccionar el famoso *mascuello*.





El tallado de las manos y la colocación de los pies y las piernas son definitorios en la caracterización del títere, por ejemplo:

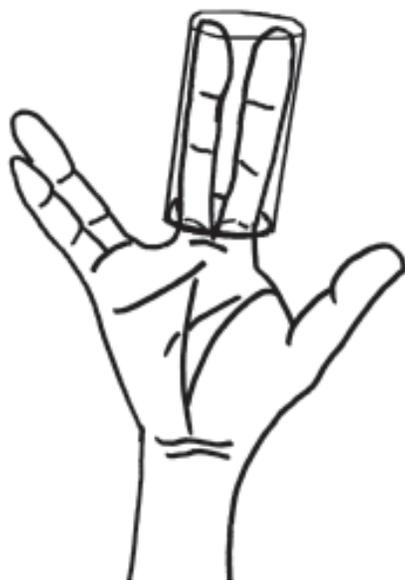
- Si el personaje es un maestro, un abogado o un político la mano debe realizarse con el dedo índice en posición de apuntar o señalar.
- Si queremos representar a una embarazada o a un personaje muy gordo debemos colocar sus pies de tal forma que sus talones queden unidos y sus puntas separadas.
- Si el personaje tiene que caminar sin hacer ruidos, las piernas no pueden estar articuladas y sus pies deben colocarse en puntas.

Otra de las características a tener en cuenta para la manipulación de títeres es el peso de los muñecos. El peso de los objetos a manipular tensa los músculos de la mano y/o el cuerpo del titiritero, trayendo consigo cansancio y agotamiento muscular, por ello es recomendable para su confección contar con materiales de poco peso.

En el caso del títere que se va a manipular mediante la técnica de guante es recomendable colocar la cabeza sobre el cilindro del cuello con una ligera inclinación hacia abajo, de esta forma el titiritero no tendrá que flexionar los dedos para que el público pueda ver con claridad el rostro del títere. El vestuario debe confeccionarse hasta el codo del titiritero, así en caso de cualquier accidente dentro del retablo el público no verá el brazo del manipulador.



Para facilitar y disfrutar una mayor expresividad física de la figura en la ejecución del títere de guante debemos eliminar los dediles de ambos brazos del muñeco y usar el dedil del cuello sobre lo ancho, en dependencia de la medida y comodidad de los dedos de cada titiritero. De esta forma sus falanges quedan libres para realizar una mayor cantidad de acciones.



No debemos olvidar que la utilización de dediles apretados al punto máximo entorpece la libertad de movimiento en los dedos del titiritero.



En los espectáculos en que los actores tienen la dualidad de representar un personaje en vivo y a su vez animar a un títere, tienen que conocer cuál es el momento exacto en que el actor que caracteriza en vivo a un personaje se transforma en el titiritero que anima a una figura. En esta especialidad este constituye el reto más difícil porque si no se logra representar esta dualidad correctamente se produce una mezcla visual, donde no se diferencia el personaje en vivo del personaje figura, confundiendo al público que no sabrá quién es quién, donde comienza uno y termina el otro.

Lo primero es saber que cuando entra a escena el personaje figura el titiritero, a diferencia del actor, no expresa ni con su rostro ni con su cuerpo. Transmite a través de sus manos las intenciones y expresiones físicas del títere. Su voz es el soporte mediante el cual puede dar diferentes matices. Para lograr una acertada neutralidad en el rostro del titiritero, este no puede realizar movimientos con el ceño. Solo así no robará protagonismo a la figura que anima y el público podrá apreciar cuando actúa el personaje en vivo y cuándo lo hace el títere.

Los movimientos que ejecuta el titiritero en escena deben ser mínimos. Mientras el títere avanza cinco o seis pasos en el espacio, el titiritero avanza uno o ninguno, por ello es obligatorio que los movimientos y gestos de las figuras sean precisos, casi exactos; esto facilita que las acciones apoyadas en los trucajes de los mecanismos sean brillantes.

También es de vital importancia en esta especialidad que el titiritero mediante la animación pueda caracterizar físicamente a sus personajes, ya que en la actualidad podemos apreciar estas caracterizaciones dentro de los retablos solo mediante la voz y el maquillaje de los títeres.



El teatro de títeres es una especialidad en la que no basta solamente con ser un buen actor o tener un buen registro vocal; primero y antes que todo un buen titiritero debe saber animar. En esta manifestación teatral el virtuosismo radica en la manipulación.

CABALLITO

títere de guante

El títere de guante es una imitación del cuerpo del actor controlada por su brazo y la mano del titiritero. La anatomía del títere perteneciente a esta técnica se define en cada parte de la mano que lo manipula. A continuación nombraremos las partes del cuerpo del títere en correspondencia con la mano del titiritero:

1- A tu muñeca pertenece la cintura del títere.

2- A la palma de tu mano pertenece el pecho del títere.

3- A tus dedos pulgar, meñique y anular corresponden los brazos y manos del títere.

4- A tus dedos índice y del medio corresponde el cuello del títere.

5- A tu antebrazo corresponden las piernas del títere.

6- En tu codo se encuentra el punto donde te apoyarás al caminar al títere. Además es el punto donde nace la columna del títere.



Requerimientos técnicos

Para lograr el nivel o la altura precisa del títere este siempre debe verse de la mitad del antebrazo del titiritero hacia arriba. Toma como referencia el borde del retablo; ten en cuenta que si te alejas del borde o barandilla debes alzar el brazo para controlar la altura del títere, así el espectador no perderá la visibilidad.

La verticalidad domina el antebrazo. Según el ángulo que formen el codo con el brazo y el antebrazo se podrá sentar, acostar o hacer desaparecer al títere por el foso del retablo.

Las expresiones del títere de guante dependerán de la torsión, flexión y extensión de las falanges de tus dedos pulgar, anular e índice.

Para que el público tenga la sensación de que el títere lo observa, se toma como referencia la nariz de la figura, pues esta queda en el centro de su cara y a su vez sobresale de ella. Por lo tanto nunca debes perder de vista la nariz del títere que funciona como la flecha que apoya cada acción que realizas o diriges hacia otros personajes.

En esta técnica la muñeca del titiritero da inicio y cierre a cada acción física. Según la energía que emplees, el títere cambia su estado de ánimo y expresión corporal, explotando al máximo la torsión, flexión y extensión de las falanges de tus dedos y del apoyo preciso de la mirada del títere.



Taller impartido en El Mejunje sobre la técnica de guante

Para accionar algunos mecanismos

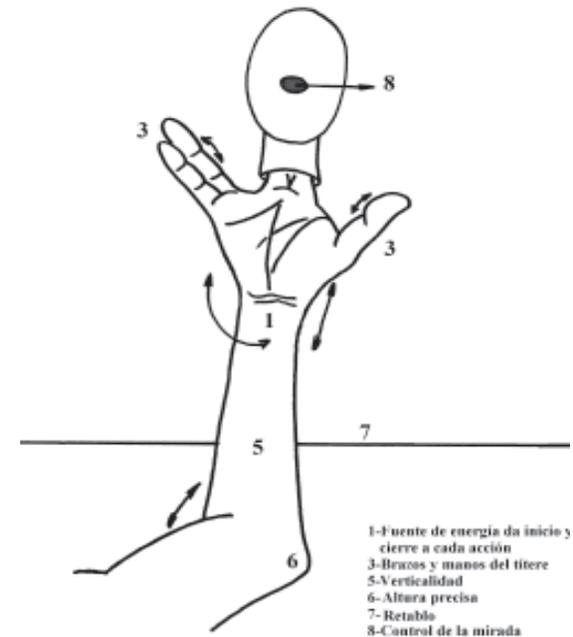
Solo con la adecuada combinación entre el brazo, el antebrazo y el codo, el títere caminará correctamente. Este movimiento parte de subir y bajar el codo sin perder la altura precisa. Al inutilizar tu muñeca darás origen a movimientos firmes, concretos y masculinos que utilizarás según las características del personaje; acelerando el movimiento en algunos casos como cuando representas a un niño y/o ralentizándolo en otros, como sería el caso al representar a una persona adulta.

Explotando al máximo los movimientos de las falanges de tus dedos pulgar, meñique y anular los personajes podrán cruzar los brazos, tocarse la cara, coger objetos y gesticular con soltura.

Si al movimiento de tu antebrazo y de tu codo a la hora de caminar al títere le incorporas el de tu muñeca empujando esta última un poco hacia atrás, como si fuera el trasero de la figura y luego la haces rotar, provocarás movimientos más suaves, sensuales y femeninos. Según las características de los personajes se acelera (niña) o ralentiza (mujer).

Para lograr que el títere mire hacia ambos lados del retablo o niegue con la cabeza sin que mueva su cuerpo debes cruzar los brazos del títere (tus dedos meñique, anular y pulgar). Debes apoyar los dedos índice y del medio contra los bordes del cilindro del cuello del títere y rotar un dedo y otro simultáneamente, sin girar tu muñeca, evitando así las sacudidas en la manipulación.

Para sentar al títere no debes perder la altura precisa ya marcada por tu codo en la barandilla del retablo, dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo. Flexiona tu muñeca, luego accionando tu dedo índice y del medio contra el



cilindro del cuello haz que el títere mire hacia el lugar donde se sentará. Al unísono hunde el nivel del codo y lleva tu muñeca a la posición de sentado apoyándola en la barandilla. Este ejercicio se aplica variando la dinámica de movimiento según género, edad y peso del personaje.

Para acostar al títere repite la acción que acabas de realizar para sentarlo. Con el antebrazo lleva el cuerpo del títere a la posición de reposo; acuéstalo sobre la barandilla del retablo. Este ejercicio se aplica variando la dinámica de movimiento según género, edad y peso del personaje.

Para que el títere se ponga de pie, después de estar en posición de reposo, usa al unísono las bisagras de tu brazo, antebrazo y muñeca, y lleva poco a poco tu brazo a la posición inicial. Aplica este movimiento variando su dinámica según género, edad y peso del personaje.

Ejercicios de manipulación para realizar algunas acciones físicas

caminar

niño: Dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, sube y baja de forma rápida el codo sin perder la altura precisa ya marcada por este en la barandilla del retablo y mueve la muñeca ligeramente hacia ambos lados.

niña: Sin perder la altura precisa en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, sube y baja el codo, empuja tu muñeca hacia atrás, hazla rotar de manera ágil de derecha a izquierda.

hombre: Sin perder la altura precisa en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, sube y baja el codo lentamente, sin accionar tu muñeca.

mujer: Sin perder la altura precisa en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, sube y baja el codo sumándole tu muñeca, empujando esta un poquito hacia atrás (tu muñeca es su parte trasera); haciéndola rotar de manera ondulada, acentuarás el movimiento de derecha a izquierda.

anciano: Sin perder la altura precisa en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, sube y baja el codo lentamente, sin accionar tu muñeca. Rotando contra las paredes del cilindro del cuello tus dedos índice y del medio lograrás mover la cabeza del títere de derecha a izquierda de forma pausada y al compás del ritmo que marque tu codo.

anciana: Sin perder la altura precisa en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a

partir de la mitad de tu antebrazo, sube y baja el codo, incorporándole tu muñeca; empujando esta un poquito hacia atrás, hazla rotar de forma ondulatoria y acentúa el movimiento de derecha a izquierda flemáticamente.

cojo o coja: Sin perder la altura precisa ya en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, baja el codo con un movimiento preciso, y llévalo a la posición inicial lentamente, girando la muñeca hacia dentro cuando baja y hacia afuera cuando sube.

ciego o ciega: Sin perder la altura precisa en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, sube y baja el codo; haciendo pequeños movimientos percutidos con las falanges de tus dedos pulgar, meñique y anular (los brazos del títere), rota levemente tu muñeca y la cabeza del títere hacia todas direcciones, tropezando con todo lo que tenga a su alrededor.

bailar un son

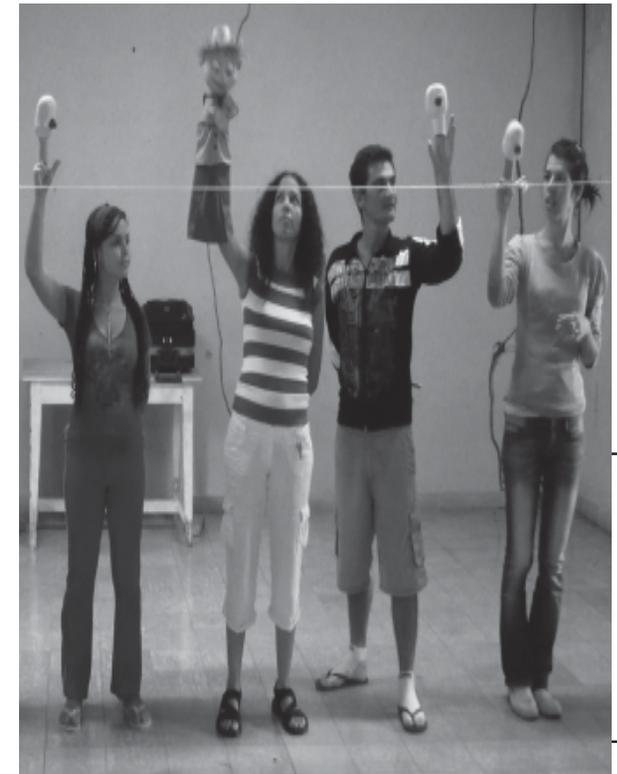
niño, hombre y anciano: Sin perder la altura precisa en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, lleva tu dedo pulgar contra el pecho del títere y estira los dedos meñique y anular. Mueve tu muñeca con doble empuje hacia la derecha y luego hacia la izquierda, sin mover tu brazo. Aplica este movimiento variando la dinámica según género, edad y peso del personaje.

niña, mujer o anciana: Sin perder la altura precisa en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, empuja tu muñeca hacia atrás y róta de forma pausada o enérgica según el personaje a caracterizar. También debes incorporar movimientos en los brazos de la figura.

Ejercicios encaminados a lograr diferentes estados de ánimo

algo llama su atención

Cruza los brazos del títere que son tus dedos meñique, anular y pulgar. Parte bruscamente tu muñeca, como resorte estira las falanges de tus dedos meñique, anular y pulgar abriendo los brazos del títere. Regresa tu muñeca y las falanges de tus dedos meñique, anular y pulgar a sus posiciones iniciales, cruzando nuevamente los brazos del títere.



Taller sobre técnica de guante impartido al Grupo Escambray

ansioso, en espera de alguien

Cruza los brazos del títere que son tus dedos meñique, anular y pulgar. Apoya tus dedos índice y del medio contra el cilindro del cuello del títere y sin mover tu muñeca gira la cabeza de la figura para que esta mire hacia ambos lados y al frente de forma consecutiva. Recuerda para realizar la acción anterior apoyarte visualmente en la nariz del títere que es el punto de referencia. Flexiona levemente tu muñeca con un movimiento percutido y al mismo tiempo suspira, regalándole este efecto al títere.

preocupado

Camina al títere de manera pausada. Sube y baja el codo e incorpora los movimientos de tu muñeca si representas a una mujer. Luego de unos pasos detén al títere e inclina su cabeza hacia abajo usando solo la bisagra de tus dedos índice y del medio sin mover el resto de su cuerpo; no flexiones la muñeca. Posteriormente el títere debe tocarse la cara con su mano, que es tu dedo pulgar. Apoya tus dedos índice y del medio contra las paredes internas del cilindro del cuello del títere y gira su cabeza a otro punto, sin mover tu muñeca. Finalmente realiza un giro de noventa grados con tu muñeca y camina a la figura subiendo y bajando tu codo sin perder la altura precisa, deténlo y repite la misma acción.

llorar o reír

Sin perder la altura precisa en la barandilla del retablo, relaja los dedos de tu mano, flexiona tu muñeca y ejecuta movimientos percutidos con ella. Realiza con tu voz el sonido necesario para apoyar la acción.

enojado

Con las manos del títere cruzadas que son tus dedos pulgar, meñique y anular da un giro de noventa grados con tu muñeca, dándole la espalda al otro personaje. Mueve tu dedo pulgar inquietamente sobre los dedos meñique y anular que estarán apoyados en el pecho del títere.



Obra *Paquelé*, técnica de guante

BASURITA

técnica de bastón con varilla en las manos y cuerpo en forma de cono o piernas fijas

En el caso de este tipo de figura es necesario tener en cuenta tres aspectos fundamentales para su manipulación; la verticalidad del títere controlado por el mando de la cabeza, el control de la mirada teniendo como punto de referencia la nariz y por último el movimiento propio de este tipo de títeres que se genera y controla por los mandos de las varillas de las manos y la cabeza.

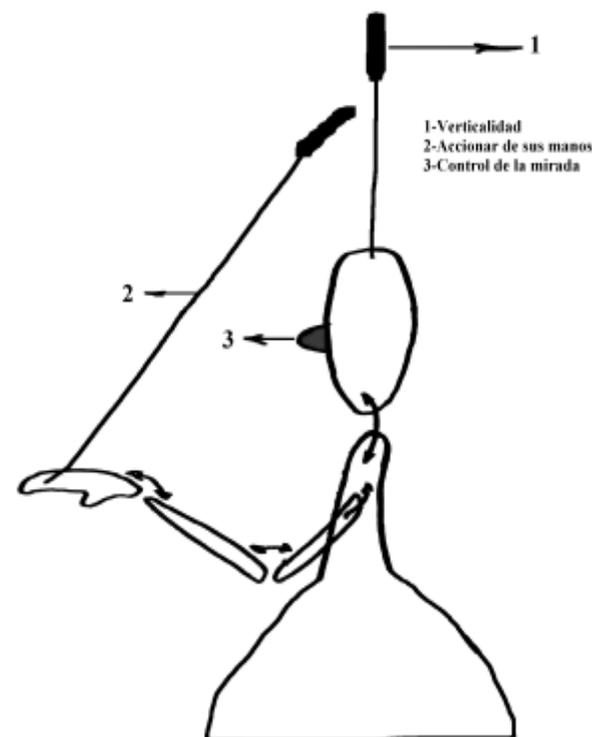
Habría que agregar que la altura precisa se encuentra en el propio cuerpo de la figura, pues por estar diseñado en forma de cono o con las piernas fijas al cuerpo, este descansa sobre la mesa.

Requerimientos técnicos

para accionar las varillas

Con los dedos índice y pulgar de tu mano izquierda sostén el mando de la varilla de la cabeza del títere. Con los tres dedos restantes—meñique, anular y del medio—, sostén el mando de la varilla de su mano izquierda.

Con tu mano derecha toma el mando de la varilla de su brazo derecho y articularás de esta forma movimientos independientes entre ambas manos y la cabeza de la figura. Este ejercicio debes realizarlo manipulando el mando de la cabeza del títere una vez con tu mano derecha y otra con tu mano izquierda para adquirir mayor destreza.



para caminarlo

Coloca el títere en la mesa, toma el mando de la varilla de la cabeza y únelo a uno de los mandos de las varillas de las manos del títere, dejando una de sus manos libres; o sostén las tres varillas con tu mano derecha. De cualquiera de las dos formas mueve tu muñeca hacia adelante y hacia atrás en forma de ángulo, como una bisagra que abre y cierra (sin mover tu codo). Así la figura se desplazará fácilmente.

Ejercicios de manipulación para realizar algunas acciones físicas

observar un punto a lo lejos

Coloca el títere sobre la mesa. Con los dedos índice y pulgar de tu mano izquierda sostén el mando de la varilla de su cabeza. Con los tres dedos restantes—meñique, anular y del medio—sostén el mando de la varilla de su mano izquierda y no olvides sostener con tu mano derecha el mando de la varilla derecha del títere. Inclina el cuerpo de la figura hacia delante con el mando de la cabeza y con el otro mando lleva la mano derecha del títere sobre su ceño.

gatear

Con los dedos índice y pulgar de tu mano izquierda sostén el mando de la varilla de su cabeza. Con los tres dedos restantes—meñique, anular y del medio—sostén el mando de la varilla de su mano izquierda; sosteniendo a su vez la otra varilla con tu mano derecha, lleva sus manos de forma recta hacia delante. Con el mando de la cabeza ve inclinando al títere hasta que sus manos se coloquen en la mesa, acciona un mando de una de sus manos y luego el de la otra para que ocurra el desplazamiento.

aplaudir

Con los dedos índice y pulgar de tu mano izquierda sostén el mando de la varilla de la cabeza del títere. Con los tres dedos restantes—meñique, anular y del medio—haz rotar el mando de la varilla de la mano izquierda del títere hasta lograr abrir y cerrar su brazo sin mover la varilla de la cabeza. En tanto esto ocurre sostén el mando

de la varilla de su mano derecha con tu mano derecha. Luego acciona los dos mandos de los brazos del títere con movimientos de abrir y cerrar, chocando sus manos una contra la otra. Este ejercicio requiere de tiempo y mucha paciencia.

planchas

Con los dedos índice y pulgar de tu mano izquierda sostén el mando de la varilla de su cabeza. Con los tres dedos restantes—meñique, anular y del medio—sostén el mando de la varilla de su mano izquierda. Sujetando a su vez la otra varilla con tu mano derecha, lleva las manos del títere de forma recta hacia delante. Con el mando de la cabeza ve inclinandolo hasta que sus manos se coloquen en la mesa. Con sumo cuidado toma los dos mandos de las manos del títere en tu mano izquierda; con tu mano derecha toma el mando de la cabeza dejando los mandos de las manos por detrás de esta. Acciona la cabeza hacia arriba y hacia abajo; puede realizarse con las dos manos del títere en la mesa o usar una primero y luego la otra.

Ejercicios encaminados a lograr diferentes estados de ánimo

reír

Con los dedos índice y pulgar de tu mano izquierda sostén el mando de la varilla de la cabeza del títere y con los tres dedos restantes—meñique, anular y del medio—sostén el mando de la varilla de su mano izquierda. Con tu mano derecha sostén el mando de la varilla de la mano derecha del títere. Posteriormente inclina levemente la figura hacia delante con el mando de la cabeza. Con los dedos meñique, anular y del medio lleva el mando de la mano izquierda del títere a su barriga y con el mando de la mano derecha lleva la mano del títere a su boca; apoya la acción con vibraciones y regálale un sonido que simule carcajadas.

Taller en Sancti Spiritus, técnica bastón con barillas y piernas fijas



TIQUI-TIQUI

técnica de bastón (*puppi*)

La anatomía del títere perteneciente a esta técnica es similar a la anatomía humana y se manipula a través de un mando que parte de la cabeza de la figura. Dicho mando posee un mecanismo que acciona los movimientos de la boca del títere. Todo el cuerpo de esta figura es articulado. Su accionar, verticalidad y altura precisa se controlan con el mando de la cabeza. Además sería bueno precisar que en el caso de la manipulación del *puppi* no se pueden flexionar las rodillas del títere porque esta acción provocará la pérdida de su nivel. De igual forma al caminarlo debes accionarlo con precisión y suavidad, pues un mínimo movimiento le provoca violentas sacudidas. También debemos tomar la nariz de la figura como punto de referencia para lograr el control de la mirada.

Requerimientos técnicos

para caminar

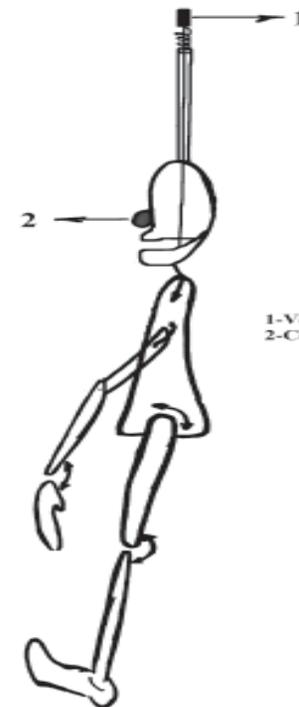
Toma el mando de la cabeza del títere en la palma de tu mano, sostenlo con cuatro dedos y deja el dedo pulgar libre para accionar el mecanismo de la boca. Apoya sus pies en la mesa sin flexionar sus rodillas, inclínalo imperceptiblemente hacia un lado para que una pierna se eleve de la mesa, simulando un compás geométrico. Si lo inclinas demasiado chocarán sus piernas y no podrás realizar el desplazamiento. Con tu muñeca da un pequeño impulso hacia delante a esa pierna y apóyala en la mesa. Repite el ejercicio con ambas piernas sin hundir sus rodillas, y caminará.

para sentarlo

A través del mando de la cabeza, sin flexionar sus rodillas, inclina ligeramente el cuerpo del títere hacia adelante; a continuación lleva su trasero a la posición de sentado.

para acostarlo

Realiza nuevamente el ejercicio para sentarlo y finalmente a través del mando lleva al títere a la posición de reposo.



1-Verticalidad y altura precisa
2-Control de la mirada

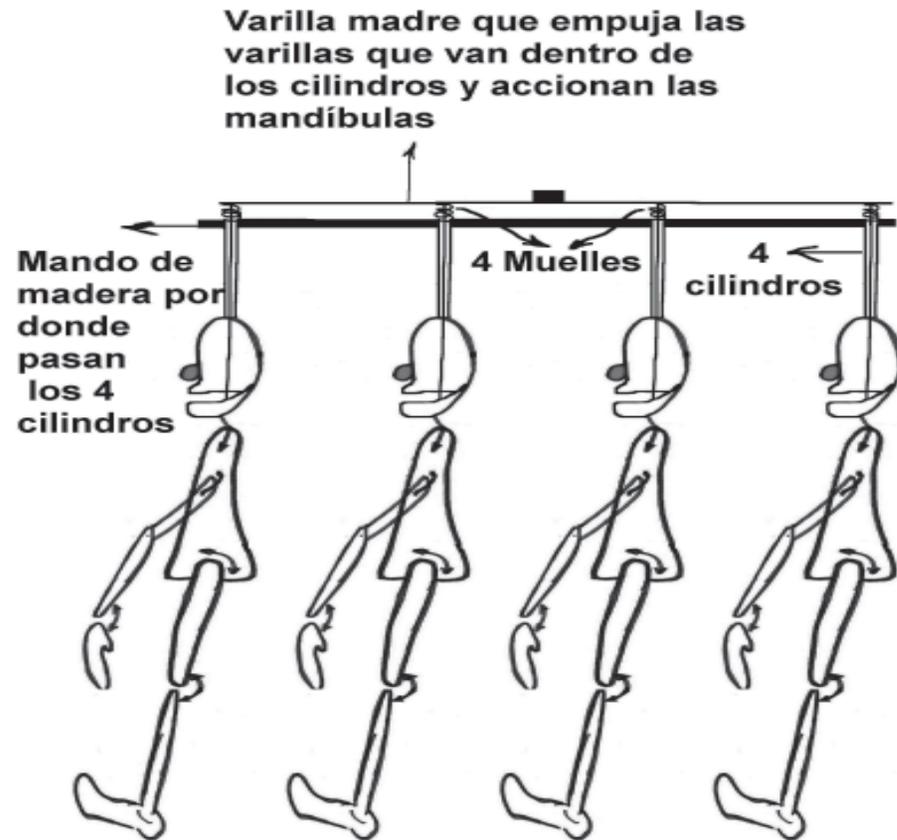
Ejercicios encaminados a lograr diferentes estados de ánimo

llorar o reír

Toma el mando de la cabeza en la palma de tu mano y sostenlo con cuatro dedos y deja el dedo pulgar libre para accionar el mecanismo de la boca del títere. Inclínalo ligeramente hacia delante y lleva su cadera seguidamente a la posición de sentado; apoya esta acción con movimientos percutidos en su cuerpo. Para que esta acción llegue a su máxima expresión, pon al títere en posición de reposo, vibra su cuerpo y acciona de forma rápida el mecanismo de la boca con tu dedo pulgar.

sorpresa o susto

De manera precisa toma el mando de la cabeza y flexiona las rodillas del títere, hazlo saltar hacia atrás y colócalo en posición de firme. Acciona el mecanismo de la boca con tu dedo pulgar y deja la boca del títere abierta.



Ejemplo de diseño de un mecanismo que utiliza la técnica de bastón. Elaborado por Yaqui para la titiritera Idania García del grupo El Mejunje de Santa Clara

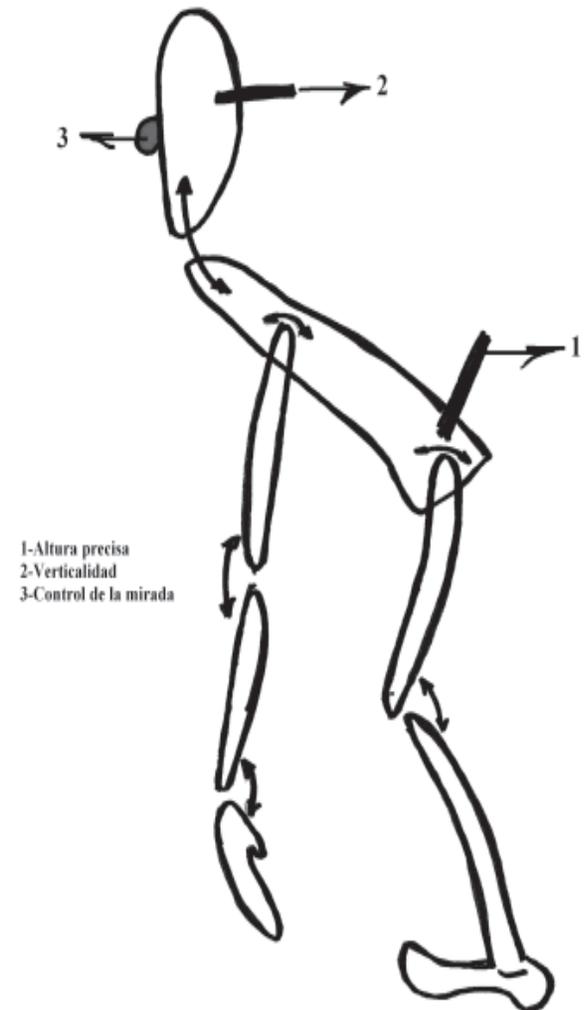
EL PON

técnica pelele

La anatomía del títere perteneciente a esta técnica es similar a la anatomía humana y se acciona a través de dos mandos, uno en la cabeza y otro en el punto medio de sus nalgas (si colocas el mando en su espalda no podrás accionar sus piernas). El mando que posee la figura en el medio de sus nalgas domina la altura precisa; la verticalidad la domina el mando de la cabeza, y como en la mayoría de las técnicas, para lograr el control de la mirada hay que tomar como punto de referencia la nariz del títere.

Con esta técnica en específico se debe cuidar la presencia escénica del títere, por lo que todas las acciones que realice el titiritero con su cuerpo y sus manos deben evitar taparlo. Al igual que en la técnica de bastón, el titiritero nunca debe flexionar las rodillas del títere, evitando así su hundimiento. Por ejemplo, cuando el títere está de frente al público no puedes llevar su mano delante de su cara o cuerpo; si esto sucede las manos del titiritero taparán al títere. Si en esta posición el personaje necesita tocarse la cara o cabeza tendrás que llevar la cabeza del títere hacia su mano.

Cuando esté parado en tres cuarto debes manipular la mano que está hacia ti, nunca la mano que está hacia el público porque tus manos taparían al títere. Nunca pongas al títere de perfil o dando la espalda al público, así este no percibirá sus mandos y tus manos.



Requerimientos técnicos

para caminar

Toma el mando de la cabeza y el de las nalgas y apoya los pies del títere sobre la mesa o el piso sin flexionar sus piernas. Empuja la cintura del títere ligeramente hacia delante y hala su cabeza hacia atrás. Cuando sientas un tope en ese movimiento es que el títere está en su centro y ha logrado el nivel preciso. Apoya el pie derecho del títere sin flexionar su rodilla y levanta el pie izquierdo ligeramente. Con el mando de las nalgas impulsa el pie izquierdo hacia delante y apóyalo en el piso o la mesa levantando ligeramente el derecho, simulando un compás geométrico. Repite esta acción una y otra vez para que logres el desplazamiento en escena.



Taller impartido en el grupo Drippi de Santa Clara sobre la técnica pelele de piso



Taller impartido a los grupos Titirivida y Alas

Ejercicios de manipulación para realizar algunas acciones físicas

sentarse

Toma el mando de la cabeza y el de las nalgas, apoya los pies del títere sobre la mesa o el piso. Empuja la cintura del títere ligeramente hacia delante, hala su cabeza hacia atrás hasta que sientas un tope que te indica que el títere está en su centro y ha logrado el nivel preciso. Con el mando de la cabeza y apoyándote en su nariz, mira hacia el lugar donde lo sentarás. Luego gira al títere sin alzar sus pies de la mesa y da la espalda al lugar donde acaba de mirar. Activa las bisagras de las nalgas y lleva su torso hacia delante utilizando el mando de la cabeza. Con el mando de las nalgas lleva la figura a la posición de sentado.

acostarse

Realiza los mismos pasos que para sentar al títere pero añade a esa cadena de acciones un movimiento que ejecutarás con el mando de la cabeza para dirigir el cuerpo del títere a la posición de acostado.

coger objetos

Toma el mando de la cabeza y el de las nalgas y apoya los pies del títere sobre la mesa o piso sin flexionar sus rodillas. Empuja la cintura del títere ligeramente hacia delante y hala su cabeza hacia atrás hasta que sientas un tope que te indica que el títere está en su centro y ha logrado el nivel preciso. Sin dejar de aguantar la cabeza, extiende tu dedo meñique de esa mano hasta la espalda del títere; en el caso del pelele de mesa esto te permitirá mantener su nivel y altura precisa con una sola mano. En la técnica de piso apoya el mando de las nalgas en tu rodilla. Suelta el mando de las nalgas tomando una de las manos del títere y agarra un objeto. En esta acción debes cuidar no usar la mano del títere que está frente al público, para no taparlo. Recuerda apoyarte siempre en el control de la mirada para señalar el objeto que vas a coger.

Al dominar este ejercicio tendrás mayor control para realizar algunas acciones físicas. Podrás sentar, acostar y/o caminar al títere sin necesidad de usar el mando de la cadera, dejando una de sus manos libres para darle mayor expresividad a los brazos de la figura en el retablo; esto solo puede hacerse en el caso del pelele de mesa.

PASE DE MANO técnica títere de varilla

En esta técnica el brazo y la mano del titiritero conforman el cuerpo del títere; a diferencia del títere de guante, los brazos y las manos del muñeco están accionados por varillas. Ten presente que a tu antebrazo corresponden las piernas del títere, y a tu muñeca corresponde su cintura.

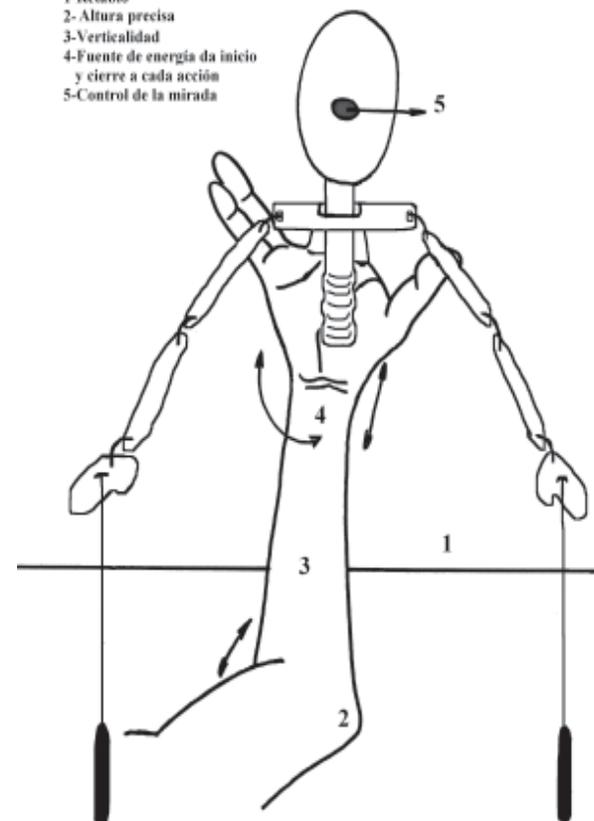
Como en otras técnicas, la nariz del títere es el punto de referencia para lograr el control de la mirada. La palma de tu mano constituye el punto de apoyo de las varillas.



Requerimientos técnicos

Para la manipulación de la técnica de varillas es importante saber que la efectividad de su movimiento depende de la destreza del movimiento de las falanges de los dedos con los mandos de las varillas; nunca se debe soltar un mando para manipular el otro, ni manipular cogiendo las varillas. La palabra mando indica que mediante estos el titiritero ejecuta todos los movimientos en las varillas.

- 1- Retablo
- 2- Altura precisa
- 3- Verticalidad
- 4- Fuente de energía da inicio y cierre a cada acción
- 5- Control de la mirada



El títere de varilla al igual que el títere de guante respira desde la muñeca del titiritero; esta da inicio y cierre a cada acción física. Según el movimiento de esta cambia el estado de ánimo del títere. La expresión corporal dependerá de la torsión, flexión y extensión que el manipulador ofrezca con las varillas a los brazos del títere así como del apoyo preciso de su mirada.

La verticalidad de las figuras pertenecientes a esta técnica se encuentra en tu codo, que es la bisagra de los movimientos del mismo con el brazo y el antebrazo. Según el ángulo que estos formen podrás sentar, acostar o desaparecer al títere por el foso del retablo.

Para lograr el nivel o altura precisa se toma como referencia el borde del retablo. Ten en cuenta que si alejas al títere del borde o barandilla, debes alzar el brazo para controlar la altura porque sino el espectador perderá la visibilidad del títere.

Cuando se trabaja en vivo el nivel se toma a partir de la comodidad del brazo del manipulador porque de lo contrario tus músculos se tensarán. Lo importante es no perder nunca la verticalidad y la sincronía con todas las acciones que ejecutarás con los mandos.



Pelusín enamorado, Yaqui y Pinín

Para accionar algunos mecanismos

Ya dentro del retablo, con la combinación de tu antebrazo y tu codo busca la verticalidad y altura precisa del brazo donde tienes al títere, fijándote en la barandilla para dejar ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo. Apoya los mandos de las varillas en el centro de la palma de tu otra mano, formando un ligero hundimiento en forma de pocito. Esto permitirá que las varillas no se caigan. Sujeta de manera imperceptible con los dedos meñique, anular y del medio una de las varillas y con los dedos índice y pulgar sujeta, de igual forma, la otra varilla. Para accionar los brazos del títere de forma independiente usa primero tus dedos índice y pulgar para llevar el mando de la varilla correspondiente a la mano del títere a su boca, luego acciona el otro mando con los dedos pulgar y del medio para llevar la mano del títere a su cabeza. Para aplaudir, tus dedos índice y pulgar moverán ambas varillas chocando los mandos unos con otros; lograrás así que los brazos del títere realicen movimientos independientes sin que tengas necesidad de dejar una de las varillas colgando para manipular la otra.

Para lograr movimientos de coordinación entre la cabeza y los brazos del títere, sigue con el control de la mirada (su nariz) todos los movimientos que realices con sus brazos, como abrirlos, cerrarlos, subirlos y/o bajarlos.

Ejercicios de manipulación para realizar algunas acciones físicas

caminar

Con la combinación de tu brazo, antebrazo y codo el títere caminará. Este movimiento se da al subir

y bajar el codo. Para no perder la altura precisa en el retablo deja ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo. Coloca los mandos de las varillas en la palma de tu mano y con los dedos meñique, anular y del medio sostén uno de los mandos mientras que con los dedos índice y pulgar sujeta el otro mando. Coloca los brazos de la figura delante de su pecho. Mantén los brazos de la figura en esta posición mientras esté caminando.

niña: Sube y baja el codo con agilidad e incorpora el movimiento de tu muñeca, empujando esta hacia atrás, como si fueran las nalgas del títere, luego róta la de derecha a izquierda.

niño: Sube y baja el codo de forma ágil sin accionar tu muñeca.

mujer: Ejecuta la misma cadena de acción de la niña y agrégale a los movimientos de tu muñeca movimientos más ondulados y sensuales.

hombre: Sube y baja el codo de manera lenta sin accionar tu muñeca.

anciana: Realiza los mismos movimientos de la mujer, pero de manera más pausada y menos sensual, moviendo la cabeza hacia ambos lados.

anciano: Sube y baja el codo de manera lenta y haz un ligero movimiento a la cabeza de derecha a izquierda, sin accionar tu muñeca.

coja o cojo: Sin perder la altura precisa ya marcada en la barandilla del retablo y dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo, baja el codo con un movimiento preciso, y llévalo a la posición inicial lentamente, girando la muñeca hacia dentro cuando baja y hacia afuera cuando sube.

ciega o ciego: Sube y baja el codo, sin perder la altura precisa ya marcada en la barandilla del

retablo, rotando levemente la muñeca y la cabeza de la figura hacia varias direcciones. Con los mandos en la palma de tu mano en forma de V, sostén uno de ellos con el dedo índice y el otro con el pulgar y hazlos chocar uno con otro esporádicamente, abriendo y cerrando los brazos del títere.

bailar

No pierdas la altura precisa en el retablo y deja ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo usando de manera ágil tu muñeca. Coloca tus dedos índice y pulgar en forma de V en los mandos de las varillas y mueve los brazos del títere hacia todas las direcciones de manera simétrica y al ritmo de la música. Según la caracterización del personaje—hombre, mujer, niños o ancianos—se acelera o ralentiza la energía transmitida por el manipulador a través de los mandos y el cuerpo del títere.

Ejercicios encaminados a lograr diferentes estados de ánimo

preocupado

Camina al títere de manera pausada subiendo y bajando tu codo. Luego de unos pasos deténlo. Inclina la cabeza del títere hacia abajo. Realiza con los dedos índice y pulgar una V para que las varillas abran hasta quedar colocadas de tal forma que parezca que el títere se ha tocado la cabeza con las dos manos. Agrega al títere un gesto de negativa con la cabeza. Lleva su cabeza a la posición inicial. Luego con la mano que da cuerpo al títere, da un giro de noventa grados con tu muñeca y camina al títere hacia el otro extremo.

sorpresa o susto

Con tus dedos pulgar y del medio manipula uno de los mandos para mover un brazo del títere y llevarlo contra su pecho; con el otro mando que manipularás mediante tus dedos pulgar e índice lleva el otro brazo del títere también contra su pecho, quedando ambos brazos cruzados. Apoyándote en el control de su mirada, que es su nariz, mira hacia ambos lados y luego al frente. Flexiona bruscamente tu muñeca inclinando levemente tu antebrazo hacia el frente e incorpóralo nuevamente a su posición inicial.

llorar o reír

Flexiona tu muñeca. Lleva las manos del títere a sus ojos o a su boca, alzando las varillas con la palma de tu mano para que se abran en forma de V hasta quedar colocadas de tal forma que parezca que el títere se ha tapado los ojos o la boca. Realiza movimientos percutidos con tu muñeca y regálale al títere el sonido deseado.



enojado

Da un giro de noventa grados con tu muñeca y da la espalda al otro personaje que se encuentra en escena. Cruza los brazos del títere accionando un mando con tus dedos pulgar y del medio y el otro mando con tus dedos pulgar e índice. Sube y baja el codo rápidamente en el mismo lugar una y otra vez.

ansioso, en espera de alguien

Con tus dedos pulgar y del medio manipula uno de los mandos para mover un brazo del títere y llevarlo contra su pecho; con el otro mando que manipularás mediante tus dedos pulgar e índice lleva el otro brazo del títere también contra su pecho, quedando ambos brazos cruzados. Apoyándote en el control de su mirada (la nariz del títere), mira hacia ambos lados y luego al frente. Flexiona levemente tu muñeca con un movimiento percutido, suspira y regálale ese efecto al títere.

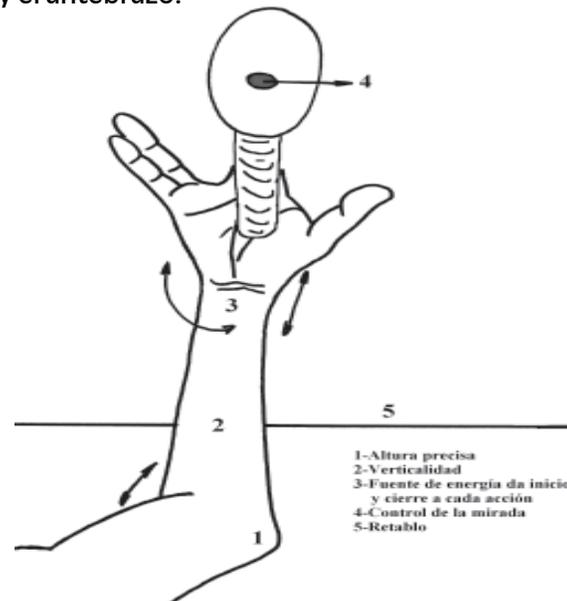


PELOTICA BOBA

técnica *marotte*

Los títeres que son manipulados mediante esta técnica poseen un mando que sostiene su cabeza. Tu muñeca es la cintura del títere y tu antebrazo son sus piernas. Puedes incorporarle manos e incluso las tuyas pueden ser las manos del títere.

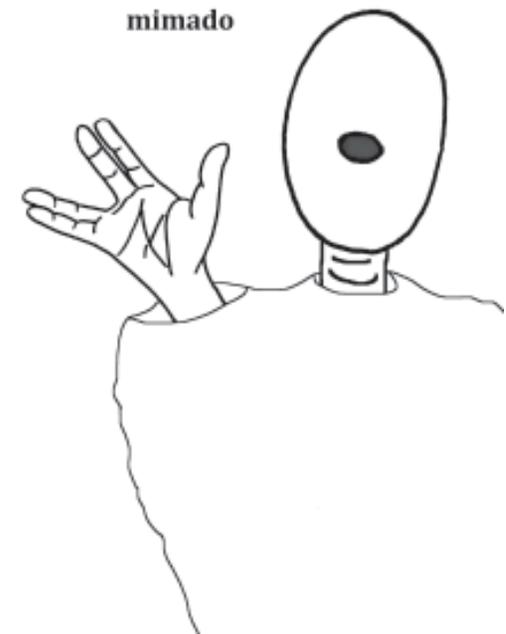
El empleo adecuado de la voz para cada personaje y la realización de una cadena de acciones fusionada entre títere y titiritero son tan importantes como el accionar de la figura en este tipo de técnica. Debes tener en cuenta el punto de referencia para lograr el control de la mirada del títere que se encuentra en la nariz del mismo. También debes olvidar que el control del nivel y la verticalidad del títere están en tu codo según el ángulo que formes entre el brazo y el antebrazo.



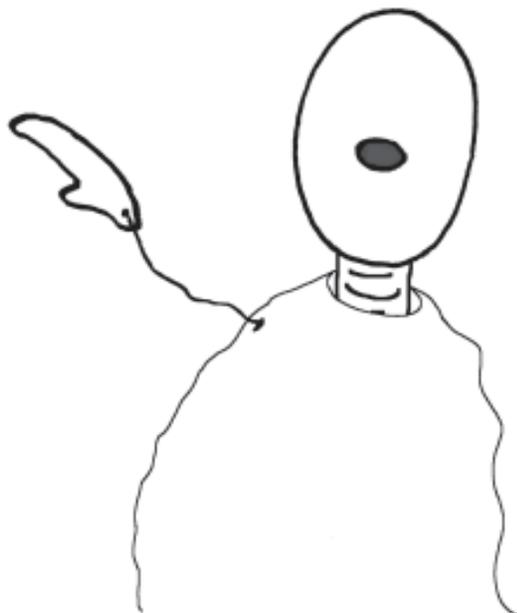
Requerimientos técnicos

En la técnica del *marotte* la expresión del títere dependerá de la energía que centres en tu muñeca y de la capacidad de torsión y flexión que logres con ella. Es necesario recordar que los movimientos de tu muñeca dan inicio y cierre a cada acción física.

También puedes incorporarle al títere trucajes de mecanismos.



Para evitar sacudir al títere cuando este niegue con su cabeza o tenga que mirar hacia ambos lados, mueve el mando con los dedos de la mano sin usar tu muñeca .



Por otra parte hay que señalar que en el caso que el titiritero trabaje en un espacio abierto tiene que romper con toda la neutralidad corporal, dándole mayor expresividad a sus brazos y utilizando el espacio escénico con diferentes niveles en su cuerpo.



dos caras en una cabeza

Para accionar algunos mecanismos

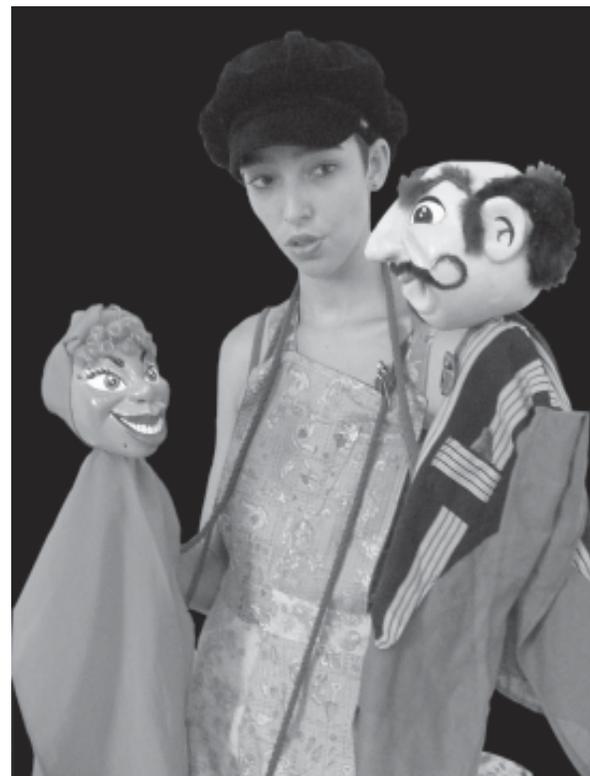
El títere caminará con la combinación de tu antebrazo y tu codo. Debes subir y bajar el codo sin perder la altura precisa. Según las características del personaje se acelera (niños) o ralentiza (adultos).

Si al movimiento de tu antebrazo y tu codo cuando caminas al títere le sumas la muñeca, empujando esta hacia atrás y luego la haces rotar según las características de los personajes, acelerando (niña) o ralentizando (mujer), lograrás movimientos mucho más sensuales.

Para sentar al títere ubícate dentro del retablo y coloca el brazo en el nivel y la altura precisa, dejando ver al títere a partir de la mitad de tu antebrazo. Flexiona tu muñeca y dirige la mirada del títere hacia el lugar donde se sentará. Hunde el codo, apoya tu muñeca en la barandilla del retablo y finalmente llévala a la posición de sentado.

Para acostar al títere repite la acción anterior. Con la bisagra del antebrazo lleva el cuerpo del títere a la posición de reposo sobre la barandilla del retablo. Estos ejercicios se aplican variando la dinámica de movimiento según género, edad y peso del personaje.

Para que el títere pase de la posición de acostado a ponerse de pie, usa al unísono las bisagras de tu codo, brazo, antebrazo y muñeca llevando tu antebrazo a la posición inicial. Aplica este movimiento variando la dinámica según género, edad y peso del personaje.



Má Teresa , Orula y la libertad



Taller sobre la técnica de *marotte* impartido al grupo Teatro Escambray

Ejercicios encaminados a lograr diferentes estados de ánimo

ansioso, en espera de alguien

El títere mira hacia ambos lados del retablo y luego mira hacia el frente. Flexiona levemente tu muñeca con un movimiento percutido. Suspira regalándole ese efecto al títere. Si es un títere mimado puedes usar tus manos para apoyar la acción.

sorpresa o susto

Marca un punto X con la mirada del títere. Flexiona tu muñeca e inclina el antebrazo levemente hacia delante. Si el títere es mimado, lleva tu mano a la boca del muñeco. Finalmente incorpora la figura a su posición inicial.

preocupado

Camina al títere de manera pausada, subiendo y bajando el codo. Luego de unos pasos, deténlo. Inclina la cabeza del títere hacia abajo y agrégale un gesto de negativa con la cabeza. Si se trata de un títere mimado, lleva tu mano a su cabeza.

llorar o reír

Flexiona tu muñeca y realiza movimientos percutidos con ella. Si el títere es mimado, lleva tu mano a su cara. Regálale un sonido.

Jugada Final

Titiriteros, si al final de este manual he conseguido que sus miradas hacia la manipulación en el teatro de figuras provoquen preguntas, dudas y desacuerdos, entonces bien ha valido la pena este juego entre nosotros. Me ha tomado años entender la anatomía del títere y su accionar; incluso más difícil que ese laboratorio en solitario ha resultado el describir con palabras lo que solo la práctica y el conocimiento de la técnica pueden explicar y validar.

Cuando comencé mi carrera como titiritera me encontré con muchos textos históricos y teóricos que abordaban la preparación física del titiritero. Ellos me ubicaron dentro del panorama titeril pero no me enseñaron a accionar ninguna técnica en específico. Es por ello que partiendo de mi experiencia y observación dentro de los innumerables retablos de Cuba decidí poner en sus manos este manual práctico para que esbocen su propia Línea.

No tengo estudios, no he sido discípula de ningún maestro, tampoco cuento con títulos de academia. Lo único que poseo para validar este manual es mi obra, la constancia en la práctica y un profundo amor al títere. Cualquier artista para ser un buen titiritero y en especial un buen manipulador debe trazar su Línea, ser atrevido, perseverante y amar su profesión. Con esto les digo que no se amilanen, ustedes pueden llegar a ser lo que se propongan.



Taller impartido al grupo Teatro Escambray

Yaqui y Títeres Nueva Línea

Yaqui Saiz nació en Guantánamo en 1977. Comenzó su carrera profesional en 1994 como actriz y asistente de dirección en el Teatro Musical de La Habana.

El 26 de junio de 1999 funda el grupo de teatro Títeres Nueva Línea que ya cuenta dentro de su repertorio con más de treinta obras, la mayoría de las cuales han sido escritas, adaptadas, y versionadas por Yaqui. Muchas han sido premiadas en distintos festivales nacionales e internacionales, entre las que se destacan *Má Teresa y la libertad*, *Paquelé*, *El pillo*, *Chímpete Chámpata*, *Hormigueta*, *Pelusín enamoráo*, *Pelusín y la esperanza*, *Historia de burros*, *Bebé* y *Cuando Che era Ernestico*.

Yaqui se ha desempeñado como directora, diseñadora, actriz-titiritera y escritora de piezas teatrales. Es miembro de la Unión Nacional de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC), la Asociación Hermanos Saíz (AHS) y la Unión Internacional de Marionetas (UNIMA). Su trabajo ha tenido como centro la figura animada y su ejecución se caracteriza por el minimalismo en la animación. Su excelente manipulación titiritera le ha hecho merecer importantes premios, entre los cuales se destaca en 2010 la Medalla de Plata en el 2^{do} Festival Internacional de Marionetas de Hanoi, Vietnam, por la obra *Historia de burros*.

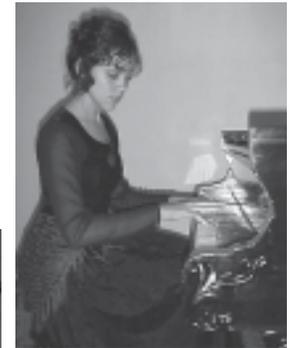
Actualmente, Yaqui imparte talleres y conferencias sobre la construcción y animación en el teatro de títeres en diferentes Escuelas de Artes y Guiñoles del país, además de asesorar y colaborar con varios grupos profesionales.



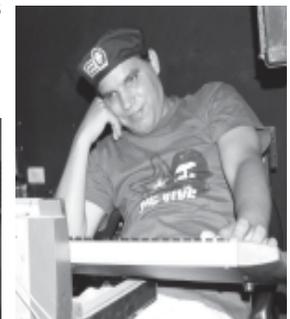
Diseñadora Nilza Reyos



Diseñador Héctor Huerta



Directora musical Lisandra Rodríguez



Diseñador de luces Reynier Rodríguez

Espectáculos

Títeres Nueva Línea, 1999-2011

Má Teresa, Orula y la libertad

Fecha de estreno: junio 1999
Actriz-titiritera: Yaqui Saiz
Diseño de muñecos y realización: Héctor Huerta
y Aida López Mata
Versión y puesta en escena: Yaqui Saiz



Diablito cascabelero

Fecha de estreno: agosto 1999
Elenco: Juan Carlos Rod
Diseño de vestuario: Hilda Coto
Música original: Teresa Pentón
Texto original y puesta en escena: Yaqui Saiz

El carromato de la alegría

Fecha de estreno: noviembre 1999
Elenco: Yadira Pérez, Vanessa Pujols, Teresa Pentón, Bruno Días y Yaqui Saiz
Diseño de muñecos, escenografía y realización: Venancio Belcourt
Música original: Teresa Pentón
Texto original y puesta en escena: Yaqui Saiz

Ropa de teatro

Fecha de estreno: marzo 2000
Autor: Manuel Galich
Elenco: Héctor Pérez, David Alverich, Silvia Tellería, Bruno Días, Rosa María, Vanessa Pujols, Viviana González y Teresa Pentón
Diseño de escenografía y realización: Hilda Coto
Versión y puesta en escena: Yaqui Saiz

Cesta de sueños

Fecha de estreno: junio 2000
Elenco: Bruno Días, Yadira Pérez, Rosa María, Vanessa Pujol, Héctor Pérez y Viviana González
Escenografía y realización: Familia Saravia
Texto original y puesta en escena: Yaqui Saiz

Muñeca cuentera

Fecha de estreno: noviembre 2000
Actriz-titiritera: Rosa Irene Pino
Diseño de muñecos, escenografía y realización: Venancio Belcourt
Música original: Teresa Pentón
Puesta en escena: Yaqui Saiz

El bodeguero

Fecha de estreno: febrero 2001
Elenco: Teresa Pentón, Gustavo Febles, Carlos Sánchez, Leonel Meneses, Caridad Bolaños, Rosa Irene Pinos, Yadira Pérez y Yaqui Saiz
Diseño de escenografía y realización: Hilda Coto
Coreógrafo: Bobby Torres
Texto original y puesta en escena: Yaqui Saiz

¿Tres brujas o tres hadas?

Fecha de estreno: agosto 2001
Elenco: Teresa Pentón, Rosa I. Pino y Yaqui Saiz

Diseño de escenografía y realización: Hilda Coto
Versión: Teresa Pentón
Música original: Teresa Pentón
Coreógrafo: Freddy Viñas
Puesta en escena: Yaqui Saiz

El jolongo de los cuentos

Fecha de estreno: octubre 2001
Actriz-titiritera: Rosa Irene Pino
Diseño de escenografía y realización: Hilda Coto
Texto: Yaqui Saiz y Rosa Irene Pino
Puesta en escena: Yaqui Saiz

Al camaleón le sale la envidia

Fecha de estreno: marzo 2002
Elenco: Teresa Pentón, Juan Carlos Rod, Rosa Irene Pinos y Yaqui Saiz
Escenografía y realización: Venancio Belcourt
Cuento: Miguel Barnet
Versión: Teresa Pentón
Música original: Teresa Pentón
Coreógrafo: Freddy Viñas
Puesta en escena: Yaqui Saiz

Al son de la mateodora

Fecha de estreno: octubre 2002
Actriz-titiritera: Teresa Pentón
Diseño de muñecos y realización: Venancio Belcourt
Música original: Teresa Pentón
Coreógrafo: Freddy Viñas
Puesta en escena: Yaqui Saiz

Negríta parejera

Fecha de estreno: abril 2002
Actriz-titiritera: Yaqui Saiz
Diseño de muñecos y realización: Hilda Coto
Música original y texto: Teresa Pentón
Coreógrafo: Freddy Viñas
Puesta en escena: Yaqui Saiz

Historias con los dedos de las manos

Fecha de estreno: febrero 2003

Actriz-titiritera: Yaqui Saiz
Diseño de muñecos y realización: Héctor Huerta y Aida López Mata
Texto original y puesta en escena: Yaqui Saiz



Paquelé

Fecha de estreno: noviembre 2003
Actriz-titiritera: Yaqui Saiz
Diseño de escenografía, muñecos y realización: Héctor Huerta y Aida López Mata
Música original: Luciana Suárez
Novela: Julio Llanes
Adaptación y puesta en escena: Yaqui Saiz

Changó y la jicotea

Fecha de estreno: junio 2004
Actriz-titiritera: Yaqui Saiz
Diseño de escenografía, muñecos y realización: Héctor Huerta y Aida López Mata
Música original: Lisandra Rodríguez
Cuento: Miguel Barnet
Adaptación y puesta en escena: Yaqui Saiz

El pillo

Fecha de estreno: noviembre 2004
Actriz-titiritera: Yaqui Saiz
Diseño de escenografía, muñecos y realización: Héctor Huerta y Aida López Mata
Diseño de luces: Reynier Rodríguez Casanova

Música original: Lisandra Rodríguez
Texto original y puesta en escena: Yaqui Saiz



Sones

Fecha de estreno: marzo 2005
Actriz-titiritera: Yaqui Saiz
Diseño de escenografía, muñecos y realización: Héctor Huerta y Aida López Mata
Música original: Lisandra Rodríguez
Sones: Nicolás Guillén
Adaptación y puesta en escena: Yaqui Saiz

Chímpete Chámpata

Fecha de estreno: junio 2006
Elenco: Yaqui Saiz
Diseño de escenografía, muñecos y realización: Héctor Huerta
Diseño de luces: Reynier Rodríguez Casanova
Texto: Javier Villafañe
Versión y puesta en escena: Yaqui Saiz



Hormiguita Retozona

Fecha de estreno: octubre 2006

Elenco: Harold VS, Yordan Castro y Yaqui Saiz

Diseño de escenografía, muñecos y realización:
Nilza Reyos

Diseño de luces: Reynier Rodríguez Casanova

Música original: Harold VS

Texto original y puesta en escena: Yaqui Saiz



Pelusín enamorado

Fecha de estreno: septiembre 2007

Elenco: Harold VS, Yordan Castro, Geraily Brito
Montes de Oca y Yaqui Saiz

Diseño de escenografía: Héctor Huerta

Diseño de muñecos: Juan Delgado

Realización: Héctor Huerta, Juan Delgado y Nilza

Diseño de luces: Reynier Rodríguez Casanova

Texto original: Esther Suárez Durán

Música original: Ivett Herriman

Puesta en escena: Yaqui Saiz



Pelusín y la esperanza

Fecha de estreno: octubre 2007

Elenco: Harold VS, Yordan Castro, Geraily Brito
Montes de Oca y Yaqui Saiz

Diseño de escenografía: Héctor Huerta

Diseño de muñecos: Juan Delgado

Realización: Héctor Huerta, Juan Delgado y Nilza

Diseño de luces: Reynier Rodríguez Casanova

Texto original: Esther Suárez Durán

Música original: Ivett Herriman

Puesta en escena: Yaqui Saiz



Historia de burros

Fecha de estreno: junio 2008

Elenco: Harold VS, Yordan Castro, Geraily Brito
Montes de Oca y Yaqui Saiz

Diseño de escenografía, muñecos y realización:
Yamaris Ayala

Diseño de luces: Reynier Rodríguez Casanova

Texto original: René Fernández Santana

Asesora: Dianelis Diéguez La O

Puesta en escena: Yaqui Saiz



Bebé

Fecha de estreno: junio 2009

Elenco: Falconerys Escobar López, Geraily Brito
Montes de Oca y Yaqui Saiz

Diseño de escenografía, muñecos y realización:
Nilza Reyos

Diseño de luces: Reynier Rodríguez Casanova

Música original: Luis Ernesto Peña Laguna

Directora musical: Lisandra Rodríguez

Cuento: José Martí

Adaptación: Dianelis Diéguez La O

Puesta en escena: Yaqui Saiz



Cuando Che era Ernestico

Fecha de estreno: abril 2010

Elenco: Geraily Brito Montes de Oca y Yaqui Saiz

Diseño de escenografía, muñecos: Héctor Huerta

Realización: Héctor Huerta, Nilza Reyos, Geraily
Brito Montes de Oca y Yaqui Saiz

Diseño de luces: Reynier Rodríguez Casanova

Asesora: Dianelis Diéguez La O

Texto original y puesta en escena: Yaqui Saiz



Colaboración de Nueva Línea con otros grupos titiriteros del país

Jugar cuenta contando

Grupo: Pinos Nuevos, Isla de la Juventud
Fecha de estreno: septiembre 2002
Titiritera: Maritza Olivera
Diseño de muñecos: Yaqui Saiz
Texto original y puesta en escena: Yaqui Saiz

Má Teresa

Grupo: Pinos Nuevos, Isla de la Juventud
Fecha de estreno: septiembre 2003
Titiritera: Delvis Duboys Lomoth
Diseño de muñecos y realización: Yaqui Saiz
Versión y puesta en escena: Yaqui Saiz

Muñeca cuentera

Grupo: Pinos Nuevos, Isla de la Juventud
Fecha de estreno: septiembre 2003
Titiritera: Mercedes
Texto y puesta en escena: Yaqui Saiz

Otra vez la cucarachita

Grupo: Parabajitos, Sancti Spiritus
Fecha de estreno: julio 2009
Elenco: Yojandry Naranjo (Pachi) y Magdenis López
Diseño de muñecos y realización: Nilza Reyes
Letra de las canciones: Geraidy Brito
Música original: Yojandry Naranjo (Pachi)
Versión: Geraidy Brito Montes de Oca
Asesora en manipulación: Yaqui Saiz
Puesta en escena: Yojandry Naranjo (Pachi)



Osáin en la tierra Oyó

Grupo: Parabajitos, Sancti Spiritus
Fecha de estreno: julio 2010
Director y titiritero: Yojandry Naranjo (Pachi)
Diseño de muñecos y asesora: Yaqui Saiz
Cuento: Miguel Barnet
Adaptación: Yaqui Saiz



Nené traviesa

Grupo: Drippi, Santa Clara
Fecha de estreno: enero 2011
Titiritera: Elena Hernández
Actores: Delianet Ibarra, Verónica Medina y Yasiel
Diseño de muñecos y asesora de manipulación: Yaqui Saiz
Escenografía y vestuario: Riddier Rodríguez
Tallado de muñecos: Héctor Huerta
Realización de vestuario: Noris Gómez
Realización de escenografía: Riddier Rodríguez y Teatro Drippi
Música original: Daniel Lorenzo
Adaptación: Geraidy Brito Montes de Oca
Puesta en escena: Wilfredo Rodríguez



Los pintores

Grupo: Teatro Escambray, Santa Clara

Fecha de estreno: octubre 2011

Versión de Maikel Valdés y Geraidy Brito inspirada en el cuento *Los tres pichones* de Onelio Jorge Cardoso.

Diseños y puesta en escena: Maikel Valdés

Actores-titiriteros: Maikel Valdés y Teresa Denisse

Asesora en manipulación: Yaqui Saiz

Dirección general: Rafael González



Punch en Guantánamo

Grupo: Guiñol Guantánamo

Obra original de teatro de títeres para adultos:

Geraidy Brito Montes de Oca

Titiriteros: Yosmel, Aliexa, Ailín y Dilaili

Producción: Freddy López

Diseño de luces: Freddy López (hijo)

Diseños y puesta en escena: Yaqui Saiz

Dirección general: Maribel López



¡Donde hay hombre, no hay fantasmas!

Grupo: Guiñol los Zahoríes, Las Tunas

Fecha de estreno: agosto 2011

Versión de Geraidy Brito Montes de Oca inspirada en la obra original *La calle de los fantasmas* de Javier Villafañe.

Actriz-titiritera: Damaris Pacheco Videra

Realización: Gretchen Lisbet González

Música original: Alfonso Andrés Avila

Puesta en escena: Armando Luis Mora

Diseños y asesoramiento en animación: Yaqui Saiz



Tiempo

Grupo: Guerrilla de teatreros, Granma

Fecha de estreno: diciembre 2011

Texto original: Ariel Hernández

Adaptación: Yaqui Saiz y Geraidy Brito

Clown-Titiriteros: Alvarito, Lisbet y Lisandro

Diseño y realización de muñecos: Yaqui Saiz

Diseño de vestuario: Geraidy Brito

Selección banda sonora: Ariel Hernández

Puesta en escena: Yaqui Saiz

Conferencias y Talleres

Conferencia sobre la manipulación de títeres en la Muestra de Jóvenes Realizadores de la AHS de Holguín, 2007.

Conferencia sobre la manipulación de títeres en la Escuela de instructores de La Habana, 2008.

Conferencia sobre la manipulación de títeres en la Escuela de instructores de Sancti Spiritus, 2008.

Conferencia sobre la manipulación de títeres en la UNEAC de La Habana, 2009.

Talleres de manipulación sobre las técnicas de guante, pelele y varillas impartidos al grupo Parabajitos de Sancti Spiritus, 2009.

Talleres de manipulación sobre las técnicas de guante, pelele, varillas y bastón impartidos al grupo Teatro Escambray de Santa Clara, 2010.

Conferencia sobre la manipulación en el teatro de títeres en la Escuela profesional de arte de Santa Clara, 2010.

Talleres de animación sobre las técnicas pelele, guante, varillas y bastón en los Guiñoles y grupos profesionales de todo el país auspiciado por el proyecto Escena con Aroma de Mujer, el Consejo Nacional de las Artes Escénicas y la ASSITEJ, 2011.

Talleres de animación sobre las técnicas de guante y pelele en la Escuela de arte de Santa Clara, 2011.

Talleres de animación de títeres de mesa auspiciados por René Fernández, la UNIMA y la AHS en los talleres de primavera en Matanzas, 2011.



Taller de animación impartido al Guiñol de Santiago de Cuba



Taller impartido a los grupos Guiñol Polichinela, Teatro Primero y Castillo en Ciego de Ávila

Reconocimientos



Medalla de plata en el 2^{do} Festival Internacional de Marionetas de Hanoi, Vietnam

Premio de actuación de la AHS por la obra *Al Camaleón le sale la envidia*, en el Encuentro de Teatro Profesional para Niños y Jóvenes celebrado en Guanabacoa, 2000.

Premio de actuación en vivo con muñecos y de la AHS por la obra *Má Teresa, Orula y la libertad* en el Festival El Cochero Azul, 2003.

Premio de manipulación por la obra *Paquelé* en el Festival de Pequeño Formato de Santa Clara, 2004.

Premio de manipulación y del Guiñol de Santa Clara por la obra *El pillo* en el Festival de Pequeño Formato de Santa Clara, 2005.

Nominada por actuación femenina a los premios CARICATO por la obra *Paquelé*, 2005.

Premio Margarita Casallas y de manipulación por la obra *Chímpete Chámpata* en el Festival de Pequeño Formato de Santa Clara, 2007.

Premio de la popularidad José Sánchez Arcilla por la obra *Hormiguita retozona* en el Encuentro de Teatro Profesional para Niños y Jóvenes celebrado en Guanabacoa, 2007.

Premio Villanueva de la crítica por la obra *Pelusín enamorado*, 2007.

Nominada a los premios CARICATO por la puesta en escena de la obra *Pelusín enamorado*, 2007.

Premio CARICATO de actuación femenina por *Pelusín enamorado* y *Pelusín y la esperanza*, 2007.

Premio de manipulación femenina por la obra *Pelusín enamorado* en el Festival de Pequeño Formato de Santa Clara, 2008.

Premio Adolfo Llauradó por actuación femenina, 2008.

Premio Beca Milanés de la Asociación Hermanos Saíz y premio CARICATO por la puesta en escena de la obra *Bebé*, 2009.

Premio por la puesta en escena de la obra *Bebé*, en el Festival de Pequeño Formato de Santa Clara, 2010.

Premio de actuación femenina con títeres por la obra *Bebé*, en el Festival de Pequeño Formato de Santa Clara, 2010.

Premio CARICATO por la puesta en escena de la obra *Bebé*, 2010.

Medalla de Plata en el 2^{do} Festival Internacional de Marionetas de Hanoi, Vietnam por la obra *Historia de burros*, 2010.

Premio Romance de la Niña Mala otorgado por la UNEAC de Sancti Spiritus, 2011.

Índice

Manipulación titiritera/ 11

Indicaciones para el juego/ 13

Preámbulo de un juego/ 15

CABALLITO/ 19

BASURITA/ 23

TIQUI-TIQUI/ 25

EL PON/ 27

PASE DE MANO/ 29

PELOTICA BOBA/ 33

Jugada Final/ 37

Yaqui y Títeres Nueva Línea/ 38

Espectáculos/ 39

Colaboración de Nueva Línea con otros grupos
titiriteros del país/ 42

Conferencias y Talleres/ 44

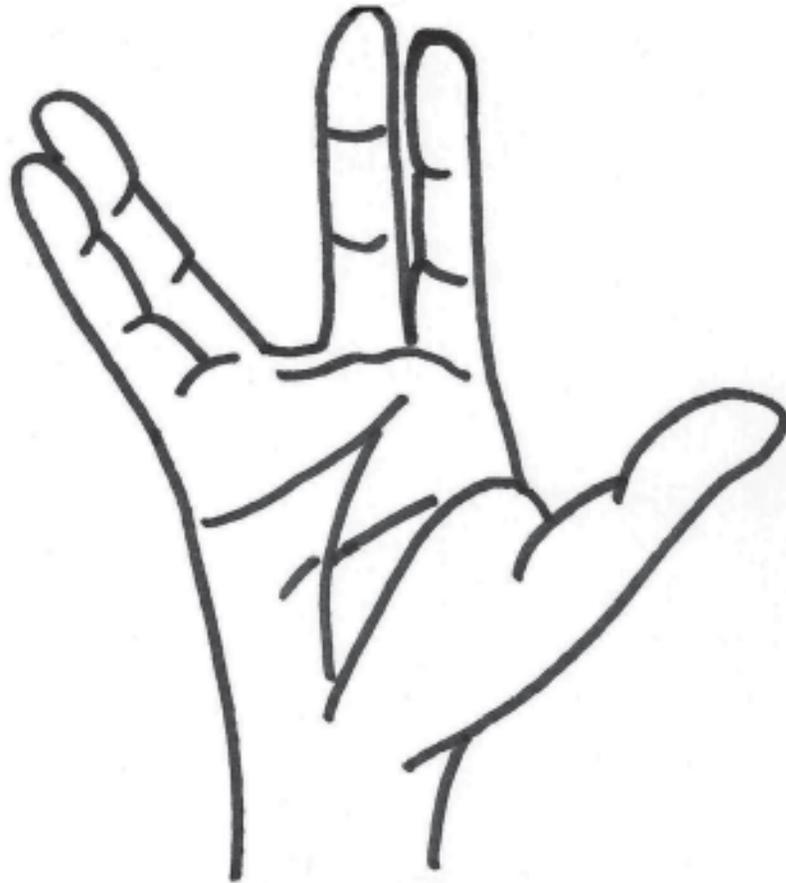
Reconocimientos/ 45







NUEVA LINEA
CUBA



Este libro se terminó
en el mes de junio de 2012.
La edición consta de 4000 ejemplares.

