Manual básico para la construcción y animación de títeres

El Póker



Yaqui Saiz nuevalineacuba@hotmail.com.ar

Obra: EL Póker

Cuidado de la obra: Geraidy Brito Montes de

Oca

om.ar

Dibujos interiores y dibujo tapa: Yaqui Saiz

EDITORIAL ARIES
Lebensohn 239, of.2 (C.P.B 6000 BHE)
Junín, Buenos Aires, Argentina
Email: <u>iclatinoamericano@yahoo.com.ar</u>
Blog:institutoculturallatinoamericano.blogspot.c

ISBN: 978-987-33-2894-7

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723 Copyright 2012

IMPRESO EN ARGENTINA PRINTED AND MADE IN ARGENTINA

A mi madre y hermana, manipuladoras de mi vida.

vida. A Aida López Mata, **(Ibaé Bayé Tonu)**

A Nilza Reyos y Héctor Huerta, sin su ayudantía no hubiera podido comenzar este juego titiritero

A Geraidy Brito, Poker ilustrada convertida en discípula

Prólogo

El pöker, manual básico para la construcción y animación de títeres, les prporciona consejos, pautas y todo lo referido al manejo del títere de una manera simple y entendible para todos. Su autora nos introduce en este maravilloso mundo expresando todo un caudal de pensamientos y sentimientos de quién maneja el títere. Durante el desarrollo de "El Póker" podemos ver claramente, que cada títere es una obra de arte cuya función es la de "comunicar algo".

En este universo mágico el ser humano pasa a un segundo plano, donde el único protagonista es el "muñeco" o "títere".

Seguramente luego de leer este manual, comenzaras a formar parte de un sueño, en donde el límite entre la realidad y la fantasia desaparece. Como cada expresión artística enriqueceras tu espíritu y te ayudara en el proceso de creación de la personalidad que le daras a tu personaje.

Leer este libro es un disfrute para el alma y te permitirá construir tu próximo personaje donde la creatividad será tu mayor logro.

Felicito y agradezco a la autora y a las personas que han colaborado en este hermoso

proyecto ya que nos permiten ver la vida de un modo mágico, único.

Rosana Silva Di Giacomo Presidente del Instituto Cultural latinoamericano Directora del Centro cultural " Arte Va" Mapa del recorrido de los talleres impartidos por Yaqui Saiz en el 2011 y la colaboración de la alumna ayudante Geraidy Brito con el auspicio del Consejo Nacional de las Artes Escénicas y el proyecto Escena con Aroma de Mujer



Leyenda



Logotipo de Títeres Nueva Línea ubicado en las provincias donde se impartieron los talleres



Provincias y grupos donde se impartieron los talleres

Guantánamo: Guiñol Guantánamo y El Rio

Santiago de Cuba: Guiñol Santiago

Granma: Guiñol de Bayamo, Guerrilla de

teatreros y Andante

Las Tunas: Guiñol Los Zahories, Teatro tuyo y

Huellas

Ciego de Ávila: Guiñol Polichinela, Teatro

primero y Teatro del Castillo

Sancti Spiritus: Guiñol Paquelé, Parabajitos y

Garabato

Santa Clara: Guiñol Santa Clara, Teatro Escambray, Dripi, Laboratorio teatral y El Mejunje.

Matanzas: Papalote, Los Cuenteros, Guiñol de

Holguín y asociados AHS

La Habana: Teatro de la villa y el ISA

Pinar del rio: Titirivida y Alas.

¿Qué surgió primero el títere o el titiritero?

Ante esta pregunta muchos de ustedes contestaran: *El titiritero*, otros sin embargo desde el silencio murmuraran ¿nodeberíamos construir un títere, conocer su anatomía, aprender a manipularlo, para luego ver nacer al titiritero?

A lo largo de más de una década de quehacer teatral en el grupo *Títeres Nueva Línea, su directora, Yaqui Saiz* se ha preocupado porque cada actor-titiritero este a pie de obra con aquellas personas que han dedicado su vida al insólito mundo de la construcción de figuras. No se trata de recibir de manos de un diseñador una producción terminada, sino, lograr un dialogo creativo entre este y el elenco titiritero a la hora de la confección física y psicológica de los personajes.

En el manual anterior se pretendía acercar a los jóvenes titiriteros con ejercicios prácticos a la manipulación en el teatro de títeres, para esto establecíamos una analogía con un juego que mucho tiene que ver con la destreza y agilidad en las manos *El juego de Yaqui*, donde cada manipulador-jugador le mostraba a

su contrapartida cuán brillante resultaban sus jugadas en solitario.

En este nuevo manual titulado *El Póker*, su autora intenta complicarnos aún más las jugadas, llevándonos al mundo de la confección y realización de muñecos. En esta nueva analogía que estableceremos con El juego de cartas, las manos una y otra vez vuelven a tener un rol importante. La victoria en este desafío titiritero dependerá del trabajo en equipo de dos manipuladores-jugadores.

Tomemos un paquete de cartas coloquémoslo sobre la mesa. Inmediatamente llamarán nuestra atención las imágenes del caballo de espada, la reina de basto o incluso, figuras que representan los diferentes todas números.En casi las partidas observamos cómo algunos jugadores sacan del paquete al Póker o comodín y lo dejan de espaldas al juego, muy pocos reparan en esa carta mágica que nos muestra a un juglar, algo similar ocurre con el trabajo de aquellos actores-titiriteros que hacen "la ayudantía" dentro y fuera del retablo, ningún jurado repara en ellos, en su magistral desempeño, todos los

reconocimientos recaen en el actor-titiritero que hace el trabajo vocal.

Yaqui Saiz nos propone en este manual una nueva mirada a ese titiritero olvidado que hemos bautizado con el nombre de: *El Póker*.

Geraidy Brito Montes de Oca

Preámbulo

Para una acertada manipulación primero debemos conocer la anatomía del títere, por lo que es necesario familiarizarnos con él antes de vestirlo para descubrir todas sus posibilidades y limitaciones que dependen de los trucajes de mecanismos. Dichos trucajes no son más que aquellas innovaciones o piezas que le añadimos a su anatomía, como un simple mando ubicado en un punto X de su cuerpo.

Si buscamos en el diccionario la palabra Mando veremos que su significado es Autoridad, estar al mando de un jefe (en este caso el titiritero). Nos podemos dar cuenta que el mando es el órgano de transmisión de las acciones que el titiritero realizará con un títere. Con la colocación de un mando y la confección de su anatomía diferenciamos a un títere de un muñeco o muñeca con los que juegan los niños y las niñas. A través de los mandos se conduce la mágica ilusión de hacer creer al espectador que ese objeto inanimado tiene vida propia, si el publico observa los dedos del titiritero agarrando la cabeza, el cuello o el cuerpo del títere, el acto de animar se convertirá en un juego facilista, poco creíble

y sin riesgos. Algo similar sucede con los títeres que se les adicionan varillas, estos también tienen mandos, por lo cual todo su accionar tiene que realizarse a través de ellos, nunca desde las varillas.

Un mando mal ubicado entorpece el accionar del títere.

Por ejemplo: Si a los peleles (títeres con miembros móviles) para ser animados por un solo titiritero se le coloca un mando en el medio de su espalda, este entorpecerá el accionar de sus piernas, y el titiritero tendrá que arrastrarlo o desplazarlo dando saltos. Por ello propongo que ese mando sea colocado en el medio de sus nalgas, de esta manera el animador tendrá su mano mucho más cerca de las bisagras de las piernas y el desplazamiento ocurrirá con mayor facilidad.





Si

Para los peleles ser animados por dos titiriteros si el personaje tiene que acostarse o sentarse propongo que los mandos se coloquen en sus talones de manera vertical, aunque pueden darle una ligerísima inclinación, nunca lo coloquen de forma horizontal pues los talones del títere no reposarían en la posición requerida, ya que los mandosquedarían atravesados entre el talón y el suelo, retablo o la cama donde lo acostarás.





Si

En la confección o tallado de las manos según las posiciones de sus dedos estará parte de la caracterización física de los personajes, por ejemplo: un boxeador, un fumador o un maestro.





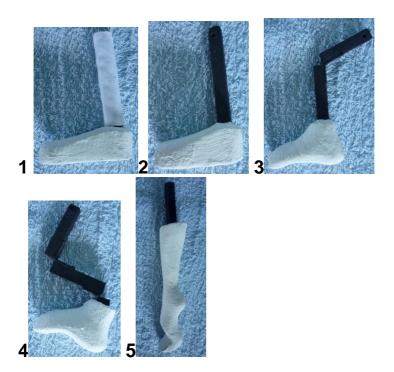


Fumador político

Boxeador Maestro o

La elección en la confección de las piernas y brazos varía según lo que se requiera en la anatomía del títere dentro de la puesta en escena.

A continuación podrán observar distintos tipos de diseños



- 1-Piernas de tela
- 2-Piernas de madera sin articulaciones
- 3- Piernas de madera con articulación en la rodilla y cadera
- 4- Piernas de madera con articulación en la rodilla, tobillo y cadera
- 5-Pierna de madera con articulación en la cadera, los pies en punta



Brazos de madera articulados en los hombros, codo y muñeca



Brazos de tela



Brazos de

cordones o soga

Para realizar los ojos y las bocas pueden ser simplemente pintados, también puedes usar ojos de muñeca o caracoles





Los materiales para la confección de los cabellos pueden ser sintéticos, de estambre, tela, cordones de zapato o aserrín (viruta) si el personaje es negro





Aserrín



Sintético



Cordones



Tela



Estambre

Títeres diseñados y realizados por:



Yaqui Saiz Juan Delgado

Nilza Reyos Héctor Huerta

La realización de trucajes de mecanismos da mayor efectividad y veracidad a los personajes, con un simple efecto de humo

logramos en el público la sorpresa acompañada de la risa.





1



- 3
- 1-La manguera entra por un lateral de las nalgas
- 2-Se introduce en el cuerpo, entra a la cabeza y sale por la boca
- 3-Títere con mecanismo de humo diseñado y realizado por Yaqui Saiz para La Guerrilla de Teatreros.

El 70% del éxito de una puesta en escena en esta especialidad está en la construcción y animación de los títeres, por lo que los invito según mi metodología a construir dos técnicas de pelele de mesa y posteriormente aprender a manipularlos. Es importante aclarar que estos títeres que confeccionaran no tendrán un rostro definido, solo estarán pintados de blanco, resaltando de color rojo, azul o verde su nariz, sus manos carecerán de carácter, pues lo que pretendo con este libro es enseñarles a caracterizar mediante la manipulación.

¿Cómo construir los títeres con los que aprenderás a manipular?

-1ro hay que reunir los materiales y herramientas necesarias

Materiales:



- -Poliespuma blanca o amarilla, telgopor u oasis
- -Goma de pegar (cola vinílica)
- -Un perchero para realizar las varillas
- -Varillas de madera para los mandos
- -Cordones de zapato o hilo de estambre
- -Absorbentes
- Retazos de tela blanca

Herramientas:



- -Cuchilla de calar
- -Serrucho
- -Lija de papel
- -Aguja de tejer
- -Taladro

2do Hay que tallar las piezas

El tallado de la cabeza, cuerpo, manos y zapatos servirán para la realización de los títeres de ambas técnicas

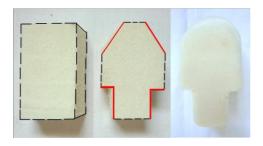
1 - Tallado de la cabeza

Para comenzar a tallar, las líneas que aparecen en rojo serán los cortes que irás dando según indicación



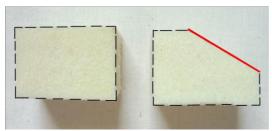
- -Con una segueta (sierra o trincheta) corta un cuadrado en la poliespuma de 10 cm por cada lado
- -Con una cuchilla realiza los cortes tal y como lo ves en la foto
- -Con una lima o lija de papel mata todas las puntas redondeando los cortes.
- -Pega en el centro de su cara una pequeña nariz igualmente tallada, unir con mondadientes o palillos de madera

2- tallado del cuerpo:



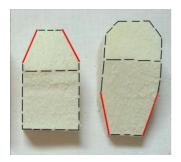
- -Con una segueta (sierra o trincheta) corta un rectangulo de poliespuma de 11 cm de largo por 8 cm de ancho y 6 cm de profundidad..
- -Con una cuchilla realiza los cortes tal y como lo ves en la foto
- -Con una lima o lija de papel mata todas las puntas redondeando los cortes.

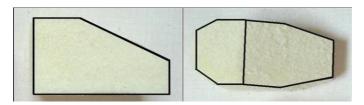
3-Tallado de los zapatos:



-Con una segueta corta un rectángulo de poliespuma de 9 cm de largo por 5 cm de ancho y 4 cm de alto.

- -Con una cuchilla realiza un corte tal y como lo ves en la foto. Este será el perfil del zapato.
- -Realiza dos cortes pequeños en la parte de los talones y dos cortes un poco más puntiagudos en lo que serán la punta de los zapatos. Fíjate en la foto

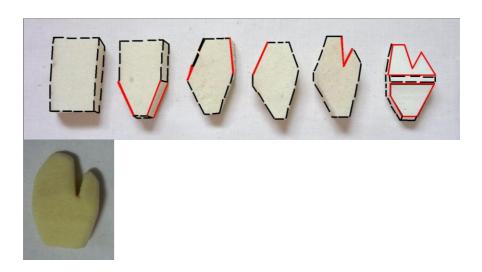




-Con una lija de papel mata todas las puntas redondeando los cortes.



4-Tallado de las manos

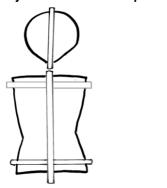


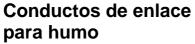
- -Con una segueta corta un rectángulo de poliespuma de 6 cm de largo por 5 cm de ancho y 2 cm de alto.
- -Con una cuchilla realiza los cortes tal y como lo ves en la foto
- -Con una lija de papel mata todas las puntas redondeando los cortes

3ro Colocar trucaje de mecanismo para humo y conductos por donde pasará el cordón que unirán las piezas

-Con el serrucho corta la cabeza y el cuerpo a la mitad

- -Con la cuchilla de calar abre las zanjas donde colocarás el conducto por donde pasará el cordón que unirá las piezas, embárralo de goma de pegar y coloca los absorbentes.
- De igual forma realiza las zanjas por donde colocaras las mangueras que dirigirás a la boca, si es fumador, a las orejas, si es enojón o a la cabeza si se da golpes.
- -Con un pedazo de madera realiza estillas que utilizarás como clavitos para unir las piezas.
- -Coloca los clavos de madera en distintas partes del cuerpo y la cabeza, embarra con goma blanca ambos lados y une las piezas dejándolas en reposo para su secado







Manguera

4t0 Construcción y colocación de los mandos

(Para el pelele con mandos en los talones y la cabeza).

-Mando de la cabeza

-Corta una varilla de madera de 6 cm y en uno de sus extremos realiza una punta. Embárrala de goma blanca y encájala en la cabeza.





-Mando de los talones y tobillos de madera





-Mandos de los talones

-Corta una varilla cuadrada en dos pedazos de 7 cm cada uno, líjalo hasta redondear la varilla, con una cuchilla afina sus puntas, embarra las puntas en goma blanca y encájalas en los talones de forma vertical.

-Tobillos

- Busca una varilla de madera cuadrada de 7 cm de largo y no más de 1 cm de ancho
- Corta la varilla de madera en dos pedazos de 5 cm.
- -Rebaja ambos pedazos por una de sus puntas

-Embarra ambas puntas en goma blanca y encajalas en los zapatos que tallaste, justo donde debe de comenzar el tobillo. Dejar secar

Mandos para las manos



-Corta dos varilla de madera en 7 cm cada uno, líjalo hasta redondear la varilla, realiza un orificio en uno de los extremos y con una cuchilla afina el otro lado, embarra las puntas en goma blanca y encájalas en su muñeca y dejar secar.

5to Construcción y colocación de los mandos y dediles (Para el pelele con varillas en las manos)

-Mando de la cabeza

-Corta una varilla de madera de 6 cm y en uno de sus extremos realiza una punta. Embárrala de goma blanca y encájala en la cabeza.





-Dediles en los talones y tobillos de madera





-Tobillos

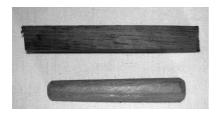
- Busca una varilla de madera cuadrada de 7 cm de largo y no más de 1 cm de ancho
- Corta la varilla de madera en dos pedazos de 5 cm.

-Rebaja ambos pedazos por una de sus puntas -Embarra ambas puntas de madera en goma blanca y encájalas en los zapatos que tallaste justo donde debe comenzar el tobillo. Ponlos a secar

-Dediles

-Corta un cartón, un pomito plástico de medicina o un rollo fotográfico a la medida de tus dedos índice y del medio, con la cuchilla de calar realiza la zanja en los talones de los zapatos, embárralas de goma de pegar, posteriormente encaja los dediles como lo estás viendo en las imágenes de la pag anterior y ponlos a secar.

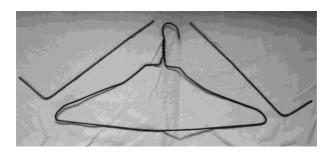
Mandos para las varillas de las manos



- -Busca una varilla cuadrada de madera de 16 cm de largo y 1 cm de ancho
- -Corta tres pedazos de 8 cm cada una
- -Rebaja los bordes de madera con una lija en forma cilíndrica.

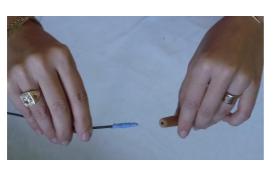
-En una de las puntas de los mandos, abre un orificio con un taladro de una barrena del grosor de la varilla de metal que usarás

¿Cómo construir las varillas?



- Busca un perchero o alambre dulce
- -Corta dos alambres de 33 cm para las manos, dobla una de sus puntas, dándole la forma de una ele.
- Envuelve las dos puntas de alambre en forma de L en una tirita de papel y embarrala de goma blanca.
- -Los mandos de madera se introducen en la parte más larga de las varillas. La mano que tallaste se introduce en la parte más corta de la varilla.







6to Preparar el engrudo con el que empapelaras las piezas talladas

- -Pon a hervir tres vasos de agua y agregale una aspirina pulverizada, así protegeras al títere de los insectos.
- -Cuando esté en ebullición agrega medio vaso de harina diluida en tres cuartos de agua.
- -Remover hasta que espese.

7mo Atrezado de las piezas (cartapesta)





- -Rasga los cuatro bordes de una hoja a mano y sin tijera
- -Rasga cuadritos pequeños, grandes, medianos, según la superficie que se vaya a empapelar
- Usa el **engrudo** como pegamento para aplicar los papelitos sobre la superficie de poliespuma tallada.
- -Aplica una capa de papel periódico y ponla a secar
- -Aplica por último otra capa de papel de traza e igualmente ponla a secar
- -puedes repetir esta acción hasta tres veces con diferentes colores de papel.

8vo Preparar la pasta con la que colocaras la gasa y darás textura









Ingredientes

- -Un vaso de engrudo
- -una taza de café con talco industrial
- -una taza de café con goma blanca

Mezcla

- -Mezcla el engrudo y el talco industrial.
- Añade luego a la mezcla la goma blanca
- -Removerlo

9no Engazado

-El engazado da textura y protege al títere de cualquier caída o golpe





- -Corta la gasa en cuadritos pequeños con una tijera
- Usa la pasta como pegamento, cubre con un pincel la pieza que habías empapelado y coloca los cuadritos de gasa cubriéndolos con pasta. Pon a secar
- -Aplica otra capa de **pasta** con el pincel, poner a secar
- -Repite esta aplicación de pasta cuantas veces consideres necesario.

10mo Ensamblado de las piezas

El procedimiento de ensamblado de la cabeza con el cuerpo, las piernas y los zapatos es el mismo para las dos técnicas. Utilizarás una aguja de tejer, hilo de estambre o cordones de zapatos



Ensamblado de cabeza y cuerpo:



- -Engancha el cordón o hilo de estambre en la punta de la aguja
- introduce la aguja de tejer en el medio de la cabeza del muñeco y sacala por el centro de su cuello.
- -Realiza un nudo en el hilo de la parte superior de la cabeza
- -vuelve a Introducir la aguja de tejer por la parte superior del cuerpo (cuello) y sacala por la pelvis.
- Estira el cordón al punto máximo.
- Haz un nudo en su Pelvis.

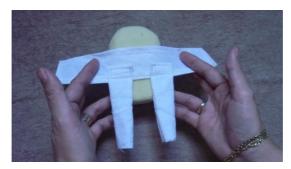
- Con un pincel y goma blanca sellaras los dos nudos, el que está encima de la cabeza y el de la pelvis

Ensamblado del cuerpo con las piernas y los zapatos

- -Utilizarás dos cilindros de tela para las piernas de 9 cm de largo por 3 cm de ancho
- -Cose los cilindros a una fajita de tela de 20 cm de largo por 5 cm de ancho, buscando el medio de esta, con una separación de 3 cm entre los cilindros de tela.
- -Rellena los cilindros de las piernas con algodón
- -Pega la faja a la cintura del títere con goma blanca y ponla a secar
- -Introduce el cilindro de tela en el mandito de madera del zapato, pégalos con goma blanca y ponlo a secar (Ver las fotos a continuación)

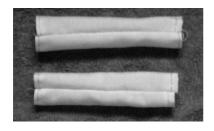








11no Ensamblado de las manos al cuerpo (Para el pelele con mandos en los talones y la cabeza).







- -Introduce el cordón o hilo de estambre en el orificio del mandito de madera y realiza un nudo.
- -Pasa la aguja de tejer con el cordón por el cilindro de tela, realiza un nudo donde comienza el hombro y pasa por dentro del cuerpo el cordón de lado a lado sacándolo por

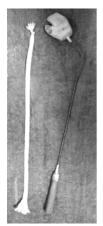
el otro hombro, estíralo hasta que choque el nudo con el cuerpo y realiza otro nudo en ese extremo.

- --Pasa la aguja de tejer con el cordón por el cilindro de tela y finalmente por el orificio del mando de madera de la mano y realiza el último nudo
- -rellena los cilindros de tela con algodón
- Con goma de pegar pega los cilindros de tela a los mandos de las manos y en la zona de los hombros.



-Por último píntalo de blanco y la nariz del color que desees.

Ensamblado de las varillas al cuerpo (Para el pelele con dediles en los talones y varillas en las manos)



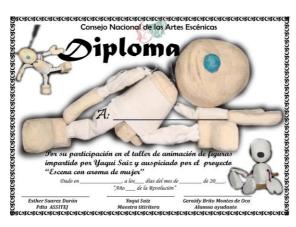






- -Introduce la aguja de tejer por la palma de la mano, toma el cordón o estambre y pasándolo por el orificio realiza un nudo en la zona de la varilla de metal que está pegada a la mano, tal y como lo ves en la imagen de la pag anterior. Con gasa y pasta cubre esa zona de la mano y ponla secar.
- -Luego de secado pasa por el cilindro de tela el cordón y realiza un nudo pegado a los hombros a una distancia de 6 cm de la mano -Pasa la aguja de tejer con el cordón de lado a lado de los hombros del cuerpo y realiza otro nudo en el otro extremo del hombro
- -Vuelve a introducir la aguja con el cordón por el cilindro de tela
- -Introduce la aguja de tejer por la palma de la mano y realiza el último nudo a la varilla, dándole una distancia al brazo de 6 cm, con gasa y pasta cubre esa zona de la mano y ponla secar.
- -Rellena los cilindros de tela con algodón y pega con goma los cilindros a las manos y los hombros.

Imágenes de los talleres impartidos con estas técnicas a los grupos profesionales de Cuba





Guiñol de Santa Clara, Dripi, Laboratorio teatral y El Mejunje



Escuela Profesional de Arte de Santa Clara



Teatro primero, El Castillo y Guiñol Polichinela de Ciego de Ávila



Guiñol Bayamo y Guerrilla de teatreros de Granma



Guiñol Los Zahoríes de Las Tunas



Grupos Paquelé, Parabajitos y Garabato de Sancti Spiritus



Teatro Papalote de Matanzas



Guiñol Guantánamo y Guerrilla de Teatreros



Grupos Titirivida y Alas de Pinar del rio

Preámbulo para una jugada perfecta

El títere es acción, no verbo- Regla # 1 que no podemos violar en el arte titiritero aunque la puesta sea tradicional, contemporánea o posmodernista.

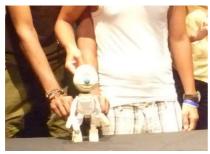
Que las definidas acciones físicas tengan más fuerza que la palabra hacen de este arte una especialidad. El público debe comprender sin necesidad de la palabra cada acción realizada en escena con el títere. Los textos deben utilizarse como apoyatura para enriquecer la acción.

En las técnicas que trabajaremos es de vital importancia el trabajo en equipo, pues de la coordinación entre ambos animadores dependerá el virtuosismo de la figura que animan, por lo que ambos deben cuidar en todo momento su presencia escénica y la del títere. Para ello deben ubicarse corporalmente en un punto del retablo donde puedan desplazar al títere en diferentes direcciones, así sus cuerpos se moverán solo cuando sea necesario, ya que en lo que el títere se desplaza con 5 o 6 pasos, ustedes al unisonó darán solo uno. Sus cuerpos no pueden estar tensos, deben permanecer plásticamente relajados, esbeltos, adoptando una postura

muy parecida a la de los bailarines. Cuando no sea necesaria una de sus manos para animar la figura deben llevarla a su espalda, ya que el títere de mesa siempre estará en desventaja corporalmente con nuestra fisonomía, por ello cualquier movimiento parásito que hagamos con cualquier parte de nuestro cuerpo inmediatamente captará la atención del público.



SI

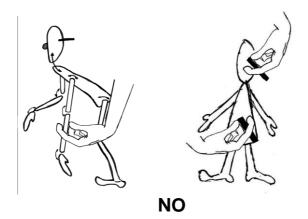




NO NO

La energía interna del titiritero debe permanecer totalmente equilibrada para poder lograr movimientos limpios y precisos en la animación. Mientras más energía requiera una cadena de acción, más relajados deben permanecer, para evitar los movimientos bruscos y las sacudidas de la figura que animan. Sus rostros deben permanecer neutrales, para esto evitaran en los matices que den con su voz fruncir los músculos del seño, logrando de esta forma no robar protagonismo a la figura animada.

Las manos de los animadores **nunca** pueden tapar al títere, por lo que **jamás** lo ubicarán de perfil, ni de espalda al público. Los desplazamientos de los títeres deben ser de frente o tres cuarto.



NO

Cuando el títere esté ubicado de frente al público y necesite tocar su cara, ustedes llevaran la cara de la figura a su mano, no la mano a su cara.







NC

Cuando lo tengan ubicado en la posición de tres cuarto trabajen con la mano del títere que está hacia ustedes, nunca la que queda hacia el público, tomandolos casi a punta de dedos, con delicadeza y plasticidad, ocultando el resto de los dedos que no sean utilizados.





c

NO

Para mantener la verticalidad y altura precisa el titiritero que manipulará los mandos de los pies debe apoyar estos en la mesa de trabajo, mientras su compañero halara hacia arriba ligeramente el mando de la cabeza sin elevar los pies de la mesa, sientan ambos un tope que les indicará que el títere está en su altura precisa, de esta forma no se flexionarán sus rodillas evitando el hundimiento. Luego deben fijarse que el cuerpo del títere no esté inclinado hacia delante, si pierden la verticalidad inmediatamente los brazos de este adoptaran la posición de un simio.

El control de la mirada lo encontrarán en la nariz de la figura, ya que esta sobresale y está ubicada en el centro de su cara.

¿A que me refiero cuando les digo control de la mirada?

A que cada acción que realizamos en nuestra vida va apoyada por nuestra mirada. *Por ejemplo:* Si nos vamos a sentar, desplazar, tomar un objeto, hablar o escuchar a otra persona, lo primero que hacemos es dirigir nuestra mirada hacia ese objetivo. Es decir, primero se observa y luego se acciona. Esto mismo ocurre con el títere, por ello su nariz es como la flecha que indica hacia donde este se dirige.

El conocimiento de la técnica de animación es la que hace de este arte teatral una especialidad. En el dominio de la técnica los titiriteros encontrarán la **esencia** de esta manifestación artística. Hay que partir de la observación hacia el mundo que nos rodea aunque los títeres sean construidos creando formas humanoides, muñecoides o de ficción, la técnica se inserta dentro de toda obra titiritera que se represente en escena a pesar

de las diferentes estéticas, dramaturgias y miradas de los directores con los que trabajarán. Así como el actor parte de un método ya sea el de Stanislavski, Grotowski o Barba, el titiritero debe partir de un método de animación que resulte útil a la hora de enfrentar un proceso creativo por primera o enecima vez, cada técnica a trabajar lleva implícito una nueva manera de hacer y animar.

Se denomina al títere un súper actor cuando el titiritero demuestra a su público cuan versátil es en animar esa figura inanimada que adquiere vida a partir de la ingeniosidad de su anatomía permitiéndole de manera lógica imitar el accionar de un animal o un ser humano y de manera ilógica deslumbrar a ese público con sus trucajes de mecanismos que le permiten desmembrarlos y accionarlos suspendidos en el aire.

Primer Juego

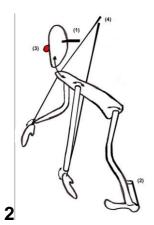
Pelele de mesa con Varillas en las manos y dediles en sus talones.

Como repartiremos los mandos

Titiritero 1: Pondrás voz al personaje, con el mando de la cabeza dominaras la verticalidad del títere, el control de la mirada lo tendrás si tomas como referencia su nariz, a través de los dediles que están ubicados en sus talones accionarás sus piernas.

El Póker: Accionarás los movimientos de las manos del títere con los mandos de las varillas.

(Ver esquema 2)



Primer nivel

¿Cómo accionar los mecanismos?

Titiritero 1: Con tu mano izquierda toma el mando de la cabeza e introduce en ambos dediles de los talones del muñeco, los dedos índice y del medio de tu mano derecha. (O Viceversa)

El Póker: Párate al lado del titiritero 1 y toma los mandos de las manos del muñeco, tus brazos deben estar siempre por encima de los brazos de tu compañero.

¿Cómo lograr el nivel y la verticalidad?

Titiritero 1: Con tus dedos índice y del medio introducidos en los dediles apoya los pies del títere en la mesa de trabajo, hala hacia arriba ligeramente el mando de la cabeza sin elevar los pies de la mesa y sentirás un tope que te indica que está en su centro, logrando así su nivel preciso y la verticalidad.

Nota: Si el titiritero 1 pierde el control del mando de la cabeza inmediatamente se flexionarán las piernas de la figura perdiendo así el nivel preciso. También puede ocurrir que

el mando de la cabeza esté fuera de su centro y el títere adopte una posición similar a la de un simio perdiendo así u verticalidad (Ver esquema 2)

Ejercicios básicos para la familiarización con el títere y la coordinación de los animadores.

1-Caminar

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza dirige su mirada *(la nariz)* hacia el lugar donde se moverá, articula las bisagras de tus dedos, índice y del medio accionando los dediles de sus piernas.

El Póker: Acciona los mandos de sus manos, siempre en sentido contrario a sus pies. Es decir: Pie izquierdo-mano derecha y viceversa....

Repitan en equipo esa acción hasta lograr la sincronización entre ambos titiriteros, solo así ocurrirá el desplazamiento. Recuerden no caminarlo de perfil al público pues se verán los mandos, dediles y manos del titiritero1.

2- Sentarlo

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza y apoyándote en el punto donde el títere tiene el control de su mirada (la nariz) mira el lugar donde este se sentará e inclina su torso ligeramente hacia delante.

El Póker: Con el mando de una de las manos del títere (*La que desees*) sacude el lugar escogido para sentarse.

Titiritero1: Con el mando se la cabeza y sin alzar sus pies de la mesa realiza un movimiento ondulado (como un gusano) abre los dedos de la mano que están accionando los dediles para que la apoyes en la mesa de trabajo y el títere quede sentado encima de ella.

3- Acostarlo

Se realizan los mismos pasos que para sentarlo, pero esta vez le agregamos.

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza y apoyándote en el punto donde el títere tiene el control de su mirada (su nariz) mira el lugar donde este se acostará, puede ser a su derecha o izquierda, inclina su torso ligeramente hacia el lugar escogido

El Póker: A través del mando de una de las manos del títere sacude el lugar donde

apoyará su cabeza.

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza llévalo a la posición de reposo (acuéstalo)

4-Pararlo

- -El titiritero 1: Atreves del pando de la cabeza llévalo a la posición de sentado, realiza un movimiento con su cabeza y cuerpo similar a la de un gusano para llevarlo a la posición de parado
- **-El Póker:** Apoya la acción del titiritero 1 con un balance en las manos como quien toma impulso para lograr ponerse de pie.

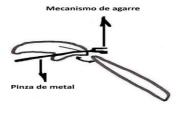
5-Tomar un objeto

Titiritero 1 - Con el mando de la cabeza y apoyándote en el punto donde el títere tiene el control de su mirada *(su nariz)* señala el objeto escogido

El Póker: Con los mandos lleva las manos del títere al objeto y presiónalas contra él, levántalo del lugar donde esté colocado sin dejar de presionar.

Si el títere tiene en sus manos un trucaje de agarre entonces deberás accionar el mecanismo, cuidando siempre que tu mano no

tape al protagonista. (Ver esquema 3)



6- Aplaudir

El Póker: Acciona los mandos de las manos del títere con movimientos de abrir y cerrar, chocándolas una con otra.

7-Reír o Ilorar

El Póker: Lleva con los mandos una mano del títere a la barriga y la otra a la boca.

Titiritero 1: Con el mando inclina la cabeza del títere ligeramente hacia delante poniendo su boca en la palma de su mano e incorpórale con tu voz un sonido que simule la risa. Con los dedos, índice y del medio activa las bisagras de sus piernas y simula una pataleta, con el mando de la cabeza llévalo a la posición de sentado, moviendo aparatosamente sus piernas y cabeza. Bríndale a su vez una risa

cada vez más contagiosa.

El Póker: A través de los mandos realiza movimientos de abrir y cerrar los brazos, chocando las manos del títere una con otra o contra sus piernas.

8-Observa un punto a lo lejos

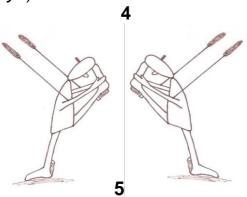
Titiritero 1: Con el mando de la cabeza y apoyándote en el punto de control de su mirada (la nariz), marca un lugar (x) e inclina un poquito hacia delante su cabeza.

El Póker: Lleva uno de los mandos hacia tu cintura y verás como la mano del títere se colocará sobre su seño. Mantén con el otro mando la mano del títere al lado de su cuerpo.

Segundo nivel

Ejercicios de entrenamiento físico

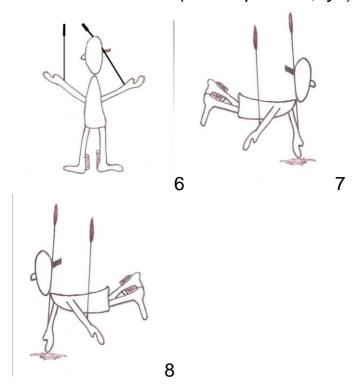
1-Tocar la cabeza con los pies (Ver esquema 4y5)



Titiritero 1: Con el mando inclina levemente hacia delante la cabeza, al mismo tiempo acciona uno de los dediles levantando una de las piernas del títere hasta donde pueda la elasticidad de tu dedo.

El Póker: Con el mando de las varillas lleva las manos del títere a sus pies y presiónalas contra este, así podrás ayudar al titiritero 1 a tocar la cabeza con el pie. Este ejercicio lo realizan primero con una pierna y luego con la otra.

2-Parada de mano (Ver esquema 6,7y8)



El Póker: Presiona una de las varillas contra el mando de la cabeza.

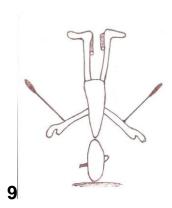
Titiritero1: Con el dedo pulgar de la mano que aguanta el mando de la cabeza presiona la varilla que **el Póker** ha llevado hacia esa

posición, de esta forma el **titiritero 1** podra dirigir junto con el mando de la cabeza la varilla colocando la mano del títere en la mesa, al unísono levanta sus piernas accionando los dediles.

El Póker: Aunque el titiritero 1 sea el que dirija la mano del títere que se apoya en la mesa tú no puedes soltar el mando de la varilla. Con el otro mando mueve la mano del títere que no esta apoyada en la mesa.

Repitan este ejercicio hacia el otro lado con la otra mano

3-Parada de cabeza (Ver esquema9)

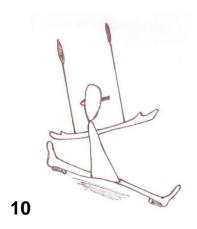


Titiritero 1: Con tu mano derecha toma el mando y realiza un giro hacia la izquierda colocando la cabeza en la mesa, al unísono

con tu mano izquierda lleva los pies hacia arriba, acciona los dediles con los dedos índice y del medio para mover sus piernitas.

El Póker: Junto con tu compañero lleva los mandos de las manos hacia la derecha.

4-Esplí de lado (Ver esquema 10)



El Póker: Con los mandos abre sus brazos. Titiritero 1: Abre tus dedos índice y del medio, así deslizaras sus pies, empuja hacia abajo el mando de la cabeza hasta chocar la pelvis del títere contra la mesa.

Una vez dominados estos ejercicios puedes incursionar en otros como trabajar con los brazos, realizar cuclillas, abdominales, planchas, rotación de cabeza, saltos etc......

Tercer Nivel Subir y bajar de la mesa o retablo

Estos ejercicios les servirán para ejercitar diferentes cadenas de acciones para entrar y salir de escena.

1-Escalar

Titiritero 1 y 2 parados detrás de la mesa o retablo sin descubrir al títere, el púbico solo podrá ver las varillas que sostiene **El Joker.**

El Póker: Acciona uno de los mandos y deja ver al público la manito del títere que se apoya en la mesa o retablo.

Titiritero 1: A través del mando asoma la cabeza y apoya el mentón de este en la mesa o retablo.

El Póker: Acciona el otro mando y apoya en la mesa o retablo la otra manito.

Titiritero 1: Inclina la cabeza del títere hacia un lado y apoya su cara en la mesa, al unísono acciona tus dedos índice y del medio de la otra mano y a través de los dediles apoya uno de sus pies en la mesa, con el mando de la cabeza ve incorporándolo a la posición de parado, colocando sus dos pies en la mesa.

Apoyándote en el control de la mirada (su nariz) observa todo su cuerpo.

El Póker: A través de los mandos acciona sus manos pasándola por su ropa y zapatos como si se estuviera sacudiendo el polvo.

2-Escalar

Titiritero 1: Agáchate en el escenario con la rodilla de la pierna que da al público apoyada en el tabloncillo y muy cerca de la mesa o retablo.

El Póker: Agáchate al lado de tu compañero en la zona en que tú no lo tapas a él, ni al títere.

Titiritero 1: Coloca al títere delante de ti, recuerda no dar el perfil de la figura al público. Sostenlo por el mando de la cabeza, con tus dedos índices y del medio dentro de los dediles de los talones, apoya sus pies en el tabloncillo colocándolo en la posición de parado. Acciona el mando de la cabeza y apoyándote en el control de la mirada (su nariz) observa la altura de la mesa o retablo que va a trepar.

El Póker: Sosteniendo los mandos de las varillas de las manos del títere. Acciona la varilla de la mano que da hacia el público

colocándola en su seño. Como si observara un punto muy alto al cual tendrá que trepar.

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza dirige la mirada del títere hacia el público

El Póker: Acciona la varilla llevando la manito a la cabeza como si se arrascara.

Posteriormente lleva la manito al lado de su cuerpo.

Titiritero 1: Con tu dedo índice y del medio acciona los dediles logrando que el títere de dos o tres pasos hacia atrás, con el mando de la cabeza realiza un movimiento ondulado con su cuerpo simulando un gusanito.

El Póker: Para apoyar la acción que está realizando el titiritero 1 mueve los mandos hacia delante y hacia atrás, como si el títere estuviera impulsándose con sus brazos para saltar.

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza hazlo saltar.

Titiriteros 1 y Póker: Agarren con las manos y los pies del títere a la pata de la mesa o retablo y realicen con la manito y el pie que da hacia el público movimientos de trepar hasta llegar a la cima.

El Póker: Acciona el mando de la manito del títere que el público no ve y apóyala en la mesa o retablo.

Titiritero 1: A través del mando asoma la cabeza, apoya el mentón de este en la mesa o retablo.

El Póker: Acciona el otro mando y apoya en la mesa o retablo la manito que da hacia el público.

Titiritero 1: Inclina la cabeza del títere hacia el público y apoya su cara en la mesa, al unísono acciona tus dedos índice y del medio de la otra mano y a través de los dediles apoya uno de sus pies en la mesa, con el mando de la cabeza ve incorporándolo a la posición de parado colocando sus dos pies en la mesa. Apoyándote en el control de la mirada (su nariz) observa todo su cuerpo.

El Póker: A través de los mandos acciona sus manos pasándola por su ropa y zapatos como si se estuviera sacudiendo el polvo.

3- Volar:

Titiritero 1: Agáchate en el escenario con la rodilla de la pierna que da al público apoyada en el tabloncillo y muy cerca de la mesa o retablo.

El Póker: Agáchate al lado de tu compañero, ambos en la posición de tres cuarto, justo te

colocars en la zona en que tú no lo tapas a él, ni al títere.

Titiritero 1: Coloca al títere delante de ti, recuerda no dar el perfil de la figura al público. Sostenlo por el mando de la cabeza, con tus dedos índice y del medio dentro de los dediles de los talones apoya sus pies en el tabloncillo colocándolo en la posición de parado. Acciona el mando de la cabeza y apoyándote en el control de la mirada (su nariz) observa la altura de la mesa o retablo.

El Póker: Sosteniendo los mandos de las varillas de las manos del títere. Acciona la varilla de la mano que da hacia el público colocándola en su seño. Como si observara un punto muy alto al cual tendrá que trepar.

Titiritero 1: Acciona los dediles de los talones y logra que el títere de tres o cuatro pasos hacia tras como si este tomara impulso e inmediatamente tres o cuatro pasos hacia delante, con el mando de la cabeza llévalo hacia el punto de la mesa donde lo quieras parar.

El Póker: Apoya esta acción cruzando las varrillas, así los brazos del títere quedaran extendidos y con los mandos de las manos, brindale al títere un movimiento a sus brazos similar al aleteo de las alas de un ave.

Cuarto Nivel Construir escenas silentes

Luego de dominar los tres primeros niveles debes poner en práctica todo lo anteriormente aprendido y construir una escena con introducción, conflicto y desenlace sin usar la palabra.

- -Estas escenas no deben durar más de cinco minutos
- -Los personajes tienen que tener una caracterización bien definida
- -Pueden realizar sonidos onomatopéyicos que apoyen la acción
- -Las cadenas de acciones que construyan tienen que describir con exactitud la historia

Por ejemplo:

1-Ejercicio concebido por Geraidy Brito, realizado en diversos talleres en el 2011

Titulo: Ícaro

Personaje único: Parado en el tabloncillo del escenario lleva una mano al seño y observa la altura de la mesa o retablo. Intenta subir caminando y se cae, lo intenta trepando,

resbala. Finalmente logra subir escalando. Camina hacia el borde de la mesa y observa el precipicio, se dirige al centro y realiza varios ejercicios de entrenamiento. Va al borde con sus brazos cruzados detrás de la espalda, desde la mesa observa la profundidad del precipicio, sacude sus manos, da dos o tres pasos hacia tras para tomar impulso, corre y se lanza al vacio con los brazos abiertos, mientras cae agita sus manos y levanta el vuelo.

2-Ejercicio concebido por el titiritero Héctor del Guiñol de Bayamo en el taller impartido en Marzo 2011, donde también participaron La Guerrilla de teatreros y Andante.

Titulo: El reto

Personaje 1: Entra a escena escalando la mesa o retablo, al llegar se sacude el polvo y observa todo el lugar llevándose una mano a su seño para observar a lo jejos. Se dirige a una esquina de la mesa o retablo, observa al personaje 2, al ver que su compañero no logra trepar la mesa se lleva una mano a la boca y se ríe.

Personaje 2: Intenta trepar la mesa o retablo pero se resbala y el personaje 1 tiene que ayudarlo a subir halándolo por una mano. Al lograr subir se sacude con las manos el polvo de la ropa y saluda con un apretón de mano a su compañero.

Personaje 1: Se dirige al centro de la mesa y acompañado por sonidos onomatopéyicos simula música de Tectónic, baila al ritmo del sonido usando los ejercicios de parada de mano. Se detiene, mira a su compañero y desafiante cruza los brazos detrás de su espalda y mueve inquietamente un pié.

Personaje 2: Realiza exactamente lo mismo, al terminar mira a su compañero y desafiante cruza los brazos detrás de su espalda, mueve inquietamente un pié.

Personaje 1: imita nuevamente la música de Tectóni, baila al ritmo del sonido usando los ejercicios de parada de cabeza, Esplí de perfil. Se pone de pié y mira a su compañero, desafiante cruza los brazos detrás de su espalda y mueve agitadamente un pié.

Personaje 2: Realiza exactamente lo mismo, al terminar mira a su compañero y desafiante cruza los brazos detrás de su espalda y mueve inquietamente un pié.

Personaje 1: Le extiende la mano, se saludan y realizan nuevamente la coreografía esta vez al unísono.

3-Ejercicio concebido por los titiriteros Yosmel, Aliexa y Dilaidy del Guiñol Guantánamo (Febrero 2011).

Título: El propietario

Personaje 1: Entra a escena escalando la mesa o retablo, al llegar se sacude el polvo y observa todo el lugar llevándose una mano a su seño para observar a lo jejos. Se dirige al centro de la mesa o retablo y señala con la vista (su nariz) el lugar escogido para sentarse, lo sacude son su mano y se sienta.

Personaje 2: Entra a escena trepando por la pata de la mesa o retablo, al llegar se dirige al personaje 1, le extiende la mano para saludarlo, pero este le niega el saludo y se sienta a su lado sin dejar de observarlo.

Personaje 1: Se pone de pie y con las manos toca el lugar donde está sentado el personaje 2 y se da palmadas en el pecho indicando que ese lugar le pertenece a él.

Personaje 2: Se pone de pie, se desplaza hacia otro lugar, mira al personaje 1 y se acuesta.

Personaje 1: Cruza los brazos detrás de su espalda y se dirige al personaje 2, realiza una negativa con la cabeza, con una mano le señala el lugar donde este está acostado y se da palmadas en el pecho.

Personaje 2: Se pone de pie y realiza un gesto afirmativo con la cabeza

Personaje 1: Con los brazos cruzados detrás de su espalda realiza un gesto negativo con la cabeza.

Personaje 2: Con una mano realiza en el suelo una línea imaginaria delimitando el lugar que queda de su lado y se toca el pecho.

Personaje 1: Con los brazos cruzados detrás de su espalda realiza un gesto negativo con la cabeza.

Personaje 2: Realiza con la cabeza gestos negativos y apoyándose en sonidos onomatopéyicos sale se escena.

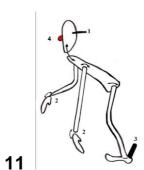
Personaje 1: Con los brazos cruzados detrás de su espalda lo observa marcharse. Cuando el personaje 2 ya ha salido de escena se lleva una mano a la boca, la otra a la barriga y se ríe.

Segundo juego

Pelele de mesa con mando en la cabeza y talones.

¿Como repartiremos los mandos?

El titiritero 1: Pondrás voz al personaje, con el mando de la cabeza dominaras la verticalidad del títere, el control de la mirada lo tendrás si tomas como referencia su nariz. EL Póker: Accionará los mandos que están ubicados en sus talones. (Esquema 11)



Primer nivel

¿Cómo accionarlo los mecanismos?

Titiritero 1 - Con tu mano derecha toma el mando de la cabeza, con los dedos índice y pulgar de tu otra mano toma la manito izquierda del títere escondiendo en la palma de tu mano tus tres restantes dedos.

El Póker: -Párate al lado del titiritero 1 y toma los mandos de los talones del títere y colócalo sobre la mesa o retablo de frente al público.

¿Cómo lograr el nivel y la verticalidad?

El Póker: Apoya los pies del títere en la mesa de trabajo

Titiritero 1 – Hala hacia arriba ligeramente el mando de la cabeza

Ambos titiriteros sentirás un tope que les indica que las piernas del títere están estiradas y su cuerpo está perfectamente alineado logrando de esta manera su nivel y verticalidad.

Nota: Si el titiritero 1 pierde el control del mando de la cabeza inmediatamente se flexionarán las piernas de títere perdiendo así el nivel preciso. También puede ocurrir que el mando de la cabeza esté fuera de su centro y el títere adopte una posición similar a la de un simio perdiendo así u verticalidad (Ver esquema 11)

Ejercicios básicos para la familiarización con el títere y la coordinación de los animadores.

1-Caminar:

- -El titiritero 1: Toma el mando de la cabeza para controlar su verticalidad y altura precisa. Apoyándote en su nariz señalarás el lugar a donde lo dirigirás.
- -El Póker: Con los mandos de los talones acciona de manera lógica los pasos del títere hacia el lugar señalado por el control de la mirada de este (Su nariz)
 Recuerden que en esta técnica los desplazamientos no se realizan de perfil pues el público ve los mecanismos y las manos de los titiriteros.

2-Sentarlo:

- -El titiritero 1: Apóyate en el control de la mirada del títere (la nariz) y señala el lugar escogido
- **-El Póker:** Acciona los mandos y dirígelo al lugar escogido

- -El titiritero 1: Con el mando de la cabeza inclínalo hacia delante señalando con su mirada el lugar donde se sentará, toma su mano que queda opuesta al público para que no lo tapes y sacude el lugar.
- -El Poker: Llévalo a la posición de sentado y suelta los mandos. Párate al lado del titiritero
 1 con tus manos detrás del cuerpo y no dejes de observar al títere.

3-Acostarlo:

-El titiritero 1: Con el mando de la cabeza y desde la posición de sentado marca con el control de la mirada (la nariz) el lugar donde lo acostarás, toma la mano que está hacia el lugar escogido y sacúdelo, por último con el mando de la cabeza llévalo a la posición de reposo

4-Pararlo:

-El titiritero 1: A traves del mando de la cabeza realiza un movimiento con su cabeza y cuerpo similar a la de un gusano para llevarlo a la posición de parado

-El Póker: Tienes que tomar los mandos de los talones con precisión justo cuando el trasero del títere se despegue de la mesa y antes de que quede en la posición de parado.

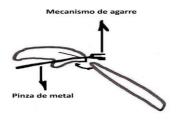
5-Tomar un objeto

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza y apoyándote en el punto donde el títere tiene el control de su mirada *(su nariz)* señala el objeto escogido

El Póker: -A través de los mandos los mandos llévalo hacia el objeto

Titiritero 1: Con el dedo pulgar de la mano con que estás manipulando la manito del títere agarra el objeto escogido y presiónalo contra la manito del la figura.

Si el títere tiene en sus manos un trucaje de agarre entonces deberás tomar las dos varillas con una de tus manos y accionar el mecanismo, cuidando siempre que tu mano no tape al protagonista. (Ver esquema 3)



3

6-Reír o Ilorar

Titiritero 1 –Con el mando lleva la cabeza del títere hacia su boca si va ha reír o hacia sus ojos, si va a llorar incorpórale con tu voz un sonido que simule la risa o el llanto.

Nota: Recuerda siempre que es la cabeza del títere la que va a la mano y no la mano del títere a su cara.

7-Observa un punto a lo lejos

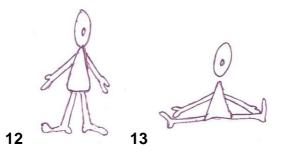
Titiritero 1 – Con el mando de la cabeza y apoyándote en el punto de control de su mirada (la nariz), marca un lugar (x) e inclina un poquito hacia delante su cabeza en la posición de tres cuarto. Lleva la manito del títere hacia su seño. Recuerda tomar la manito

que esta hacia ti.

El Póker: Apoya la acción colocándolo en la posición de tres cuarto y en punta de pie.

Segundo nivel Ejercicios de entrenamiento físico

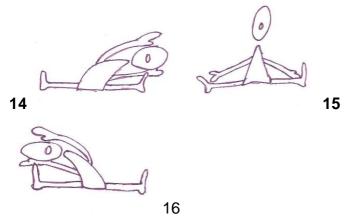
Titiriteros 1 y Póker: Coloquen al títere sobre la mesa en su posición inicial (de pie). Cuidando la verticalidad y altura precisa **El Póker:** Con los mandos ve abriendo lentamente sus piernas como si fuera un Esplí. (Ver esquemas 12 y 13)



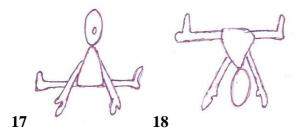
Titiritero 1: - Con el mando de la cabeza y apoyándote en el control de la mirada (Su nariz) ve observando cómo se van abriendo las piernas, al mismo tiempo ve hundiendo el mando de la cabeza hasta pegar su pelvis a la mesa.

-Coloca sus manos enzima de cada zapatico.

-Toma su mano izquierda y ve llevando su cabeza hasta el pié derecho y toca con esa manito derecha su cabeza. Lentamente llévalo a la posición anterior, repite lo mismo pero hacia la izquierda y llévalo a la posición anterior (Ver esquemas14, 15 y 16).



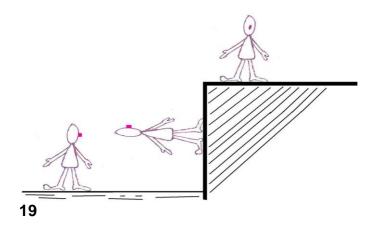
-Toma sus manos y ponlas en la mesa delante de él, con el mando de la cabeza lleva su mentón a la mesa (Ver esquema 17 y 18)



-Lentamente ve llevando con el mando de la cabeza su cuerpo a la posición inicial El Póker: Lentamente y junto con el titiritero 1 ve serrando sus piernas hasta llevarlo a la primera posición

Tercer Nivel Subir y bajar de la mesa o retablo

1-Caminando (Ver esquema 19)



Titiritero 1: Agáchate en el escenario con rodilla de la pierna que da al público apoyada en el tabloncillo y muy cerca de la mesa o retablo. Coloca al títere delante de ti y en una posición que quede de frente al público, nunca

de perfil, sostenlo por el mando de la cabeza colocándolo en la posición de parado. Acciona el mando de la cabeza apoyándote en el control de la mirada (su nariz) observa la altura que subirá caminando, toma la manito del títere que está hacia la mesa.

El Póker: Agáchate en el escenario al lado del el titiritero 1 y dejando que el público lo vea solo a él, acciona los mandos de los pies del títere y camínalos por las patas o lateral de la mesa o retablo hasta llegar a la cima.

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza dirige la mirada del títere hacia la dirección a la que se dirige y mantén la altura precisa para que no flexiones sus rodillas.

2-Saltando

Titiritero 1: Agáchate en el escenario con la rodilla de la pierna que da al público apoyada en el tabloncillo y muy cerca de la mesa o retablo, coloca al títere delante de ti, sostenlo por el mando de la cabeza colocándolo en la posición de parado, acciona el mando de la cabeza apoyándote en el control de la mirada (su nariz) observa la altura que saltará, toma la manito del títere que está hacia la mesa.

El Póker: Agáchate en el escenario al lado del el titiritero 1 y dejando que el público lo vea solo a él, a través de los mandos realiza movimientos de punta – talón para apoyar los movimientos que realizará el titiritero 1.

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza realiza movimientos ondulados como un gusanito flexionando sus rodillas e impulsando el movimiento con la manito que tienes agarrada. A la cuenta de tres y en perfecta sincronía los dos titiriteros se ponen de pie y colocan al títere en la posición de Esplí arriba de la mesa o retablo llevándolo posteriormente a la posición de parado.

3-Por el transportador humano

Titiritero 1: Agáchate en el escenario con la rodilla de la pierna que da al público apoyada en el tabloncillo y muy cerca de la mesa o retablo, coloca al títere delante de ti, sostenlo por el mando de la cabeza colocándolo en la posición de parado, acciona el mando de la cabeza apoyándote en el control de la mirada (su nariz) observa la altura que saltará, dirige su mirada hacia el titiritero2 que está parado muy cerca de él observándolo, toma la manito del títere que está hacia el titiritero, agarra con

ella el pantalón de este y muéveselo agitadamente, suelta el pantalón y agita su manito como llamándolo, toca con la manito su oreja como indicándole al titiritero que tiene que decirle un secreto.

El Póker: Agáchate en el escenario al lado del el titiritero 1 y dejando que el público lo vea solo a él pon tu oído cerca del títere y escucha lo que este le quiere decir, realiza un gesto afirmativo con la cabeza y pon tu mano en el tabloncillo con la palma hacia arriba.

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza dirige su mirada hacia la mano del titiritero 2 y colócalo en ella en la posición que desees, sentado, parado o acostado. Dirige su mirada nuevamente hacia el titiritero dos he indícale con su manito hacia qué lugar del retablo o la mesa quiere ser trasladado.

El Póker: Trasládalo al lugar que te indique, al llegar toma uno de los mandos de sus pies.

Titiritero 1: Con el mando de la cabeza dirige su mirada hacia el lugar donde se parará.

El Póker: Acciona los mandos y bájalo de tu mano colocándolo en el lugar de la mesa o retablo escogida por él.

Cuarto Nivel

Construir escenas silentes

Luego de dominar los tres primeros niveles debes poner en práctica todo lo anteriormente aprendido y construir una escena con introducción, conflicto y desenlace sin usar la palabra.

- -Estas escenas no deben durar más de cinco minutos
- -Los personajes tienen que tener una caracterización bien definida
- -Pueden realizar sonidos onomatopéyicos que apoyen la acción
- -Las cadenas de acciones que construyan tienen que describir con exactitud la historia

Por ejemplo:

Ejercicios concebido por Geraidy Brito realizado en diversos talleres en el 2011

1-Título: La pereza

Personaje único: Parado en el tabloncillo del escenario observa la altura de la mesa o retablo, baja la cabeza y realiza un gesto de negativa, se sienta, vuelve a observar la altura,

se rasca la cabeza, se pone de pié y llama al Poker, este se agacha y él títere le habla al oído, el Poker realiza un movimiento afirmativo con la cabeza y coloca su mano en el tabloncillo, el títere sube a su mano y le indica un lugar del retablo. Al ser trasladado a ese sitio le extiende su mano, ambos se dan un apretón. El títere observa el lugar, camina de un lado a otro, suspira, realiza un gesto de negativa con la cabeza, se sienta, mueve un inquietamente, vuelve a observar entorno, bosteza, mira el lugar donde está sentado, lo sacude con una de sus manos, se acuesta de lado moviendo una de sus piernas, se vira hacia el otro lado y con una manito se rasca la espalda y termina roncando.

2- Título: El suicidio

Personaje único: Asoma una mano en la mesa de trabajo o retablo, luego la cabeza, la otra mano y por último un pié. Se escucha la respiración del personaje agitada, el pié resbala y queda aguantado de la mesa por una mano. Intenta subir nuevamente, esta vez lo consigue, da saltos de alegría. Se detiene, mira a ambos lados con misterio, dirige su mirada hacia el borde del retablo se aproxima

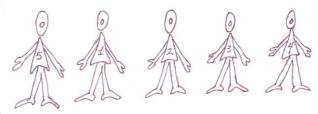
sigiloso, mira al precipicio, mira al público pasa su mano por el cuello, se presigna y lanza al vacio.

3- Para este ejercicio se necesita la participación de diez titiriteros y cinco títeres.

Ejercicio concebido por y realizado por titiriteros del guiñol de Bayamo, La guerrilla de teatreros y andante en los talleres impartidos a los grupos profesionales de casi todas las provincias del país en el año 2011.

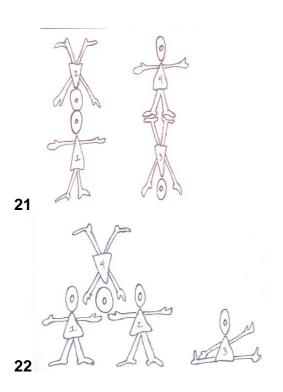
Título: Acrobacia

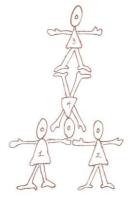
(Ver esquemas del 20 al 26) Realicen con los títeres una formación de frente al público (esquema 19)



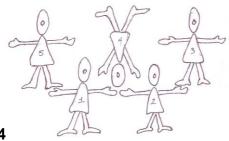
20

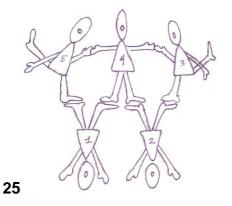
El títere del extremo izquierdo será el monitor que irá dirigiendo los siguientes ejercicios de coordinación (Ver esquemas 20, 21 y 22)



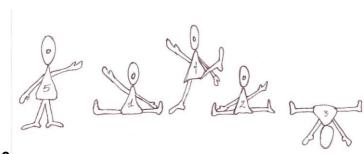


El monitor se incorpora a los siguientes ejercicios (Ver esquemas 23,24 y 25)





Saludo final



26

Titiriteros si han logrado llegar al último nivel de este juego estarán preparados para adentrarse en el mundo titeril y de seguro a muchos de ustedes les tocará ocupar la posición de *El joker*, demuestren a los maestros con profesionalidad y disciplina que son más que aprendices o ayudantes, ustedes son titiriteros.

Cuando comencé mi carrera como titiritera y subí al escenario con mis muñecos por primera vez recuerdo que fue en la querida Ciudad de Santa Clara en el XI Festival de Pequeño Formato, los titiriteros allí presentes se preguntaron:

¿Esta muchachita de donde salió?

Pregunta lógica pues nunca había pasado ningún taller, mucho menos había sido integrante de ningún grupo de teatro para niños y de títeres. Mi formación provenía del Teatro Musical de la Habana.

Lo que muchos de ellos no sabían sobre esa muchachita delgada y con la cabeza rapada que obtuvo su primer premio de animación en ese evento era que desde hacía tres años había estrenado en la Capital como Juglar más de seis obras en museos, escuelas, parques, ya que aún perteneciendo al Centro de Teatro de la Habana ninguna sala de teatro me abría sus puertas. Esas funciones al aire libre y con el público encima de mí me sirvieron de laboratorio para poder entender el accionar de esos personajes-figuras.

Muchas fueron las obras estrenadas por Nueva línea en su primera década, entre ellas se destacan Paquelé, El Pillo, Chimpete-Champata, Hormiguita, Pelusín Enamoráo, Pelusín y la esperanza, Historia de Burros, Bebé y Cuando Che era Ernestico. Numerosos fueron los premios otorgados a estas obras: Premios CARICATOS en Puesta en Escena y Actuación femenina, Premios Llauradó en actuación masculina y femenina, Premios Villanueva de la Crítica Especializada, Premios de diseño, de Música Original, de Manipulación y una Medalla de Plata obtenida en el 2do Festival Internacional de Marionetas de Hanoi. ¡Claro que las puertas de los teatros ya estaban abiertas para Nueva Línea a pesar de las miradas indiferentes de los especialistas!

El Joker es mi segundo manual de animación y nace a partir de los talleres que impartí junto a la alumna ayudante y actriz-titiritera Geraidy Brito Montes de Oca a solicitud de varios directores de grupos con los que Nueva línea a colaborado como con producciones, textos, diseños asesoramientos en manipulación y direcciones artísticas. Fue entonces que recibí en mi casa una llamada, en la que me proponían realizar los talleres por los Guiñoles y grupos de teatro para niños de todo el país como parte del proyecto Escena con Aroma de Mujer y con el auspicio del Consejo Nacional de las Artes Escénicas y la Asociación Hermanos Saíz.

Sin pensarlo dos veces acepte la propuesta de este peregrinar por los numerosos retablos de Cuba que me sirvieron para entender un poco más este maravilloso mundo de la animación que es como *la historia sin fin*, de esta retroalimentación de enseñar a mis compañeros lo poco que sé y al mismo tiempo nutrirme de ellos es que surge la necesidad de dejar plasmado en este manual técnico un camino más de los miles que nos conducen a un mismo punto, *La animación en el teatro de títere.*Yaqui Saiz



Yaqui Saiz, Guantánamo

Cuba (1977) Directora, Diseñadora, actriztitiritera y dramaturga. Miembro de la Unión Nacional de Escritores y Artístas de Cuba y la UNIMA . Tiene publicado un manual titulado *EI* Juego de Yaqui por la editorial Tablas Alarcos donde comparte su método de enseñanza sobre la animación en seis técnicas titiriteras. Cuenta con más de treinta premios nacionales en las categorías de animación, diseño y dirección escénica. Ostenta la medalla de Plata en el 2do Festival Internacional de Marionetas de Hanoi, Viet Nam. Ha impartido talleres de diseño, construcción y animación en casi todos los grupos profesionales de Cuba, también ha impartido conferencias y clases magistrales en el Instituto Superior de Arte de la habana. Desde el año 2005 ha diseñado. asesorado, escrito obras y dirido espectáculos en otros grupos titiriteros.