



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

DISEÑO DE TÍTERES ENFOCADO A EL DESARROLLO DE
PERSONAJES CON HULE ESPUMA

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
SANDRA MARTÍNEZ ZANABRIA

DIRECTOR DE TESINA:
MAESTRO ADÁN ZAMARRIPA SALAS

MÉXICO, D.F.

2012



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos a:

Martha G. Reyes Horta por la amistad que me brindaste durante todos estos años.

Familia Horta por haberme permitido entrar en su hogar (Sra. Martha, Jorge y Miros).

Juan A. Díaz Gallardo por haberme permitido conocerte, por tu amistad y cariño.

Brenda P. Guevara Rodríguez por tu amistad y ayuda.

Miguel F. Rubio Marín, Israel Ramos Espinosa y Daniel O. Escutia López por haberles conocido, por todo lo que vivimos juntos, por su cariño y apoyo, por el aguante. Gracias chicos.

Edgar E. Pérez Ibáñez por la presencia de tu vida, tan difícil, tan hermosa en la mía.

Rodrigo Guevara Vargas por tu compañía y cariño, por ser alguien tan especial.

Daniel Orduña siempre te estaré agradecida por lo que hiciste por mí sin pedir nada a cambio.

Los profesores Marco A. Escalona, Jorge Álvarez, Manuel López Monroy, Mariana Jiménez Sierra, y Juan Carlos Miranda por hacer de esta la máxima casa de estudios.

Leonardo T. Otero Pesado por sus conocimientos, porque sin él simplemente este trabajo no existiría.

Profesor Adán Zamarripa por confiar en este proyecto.

ENAP por todos los recuerdos.

A mi madre Lourdes,
mi padre José Antonio
y mi hermano Edgar

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN		4
CAPÍTULO 1	EL TÍTERE Y SUS ANTECEDENTES	7
1.1	Definición de títere	7
1.2	Europa, Asia, Oceanía, África, América	9
1.3	Tipos de títeres	16
CAPÍTULO 2	DISEÑO DE PERSONAJE	29
2.1	Metodologías para la construcción de títeres	29
2.2	Especificaciones para el diseño de títeres	31
	2.2.1 Textos adecuados para el uso de títeres	37
	2.2.2 Diseño del títere	39
	2.2.3 Espacio escénico	42
	2.2.4 Escenografía	43
	2.2.5 Metodología propuesta	44
CAPÍTULO 3	CREACIÓN DE PERSONAJE	47
3.1	Planeación del proyecto	47
	3.1.1 Títeres de guante	48
	3.1.2 Análisis del texto elegido	49
	3.1.3 Diseño de personajes	52
3.2	Elaboración de títeres bocones	60
	3.2.1 Caracterización de personajes	65
CONCLUSIONES		75
BIBLIOGRAFÍA		81

INTRODUCCIÓN

El hombre por naturaleza siempre ha tenido la necesidad de expresarse, de tratar de encontrarse y entenderse a sí mismo. Paradójicamente, en esta vida moderna, en la que las técnicas de comunicación cada vez son más complejas y promueven una idea de acercamiento a los demás, es cuando el hombre se siente más solo y cada vez le es más difícil poder dialogar.

Parece que la sensibilidad hacia las cosas más simples se ha perdido conforme se modifica nuestro entorno, pero a veces se olvida también que el humano no ha cambiado tanto.

Es por ello quizá que aunque el mundo esté lleno de elementos tan modernos, “el títere mantiene la permanencia de un lenguaje universal, basado fundamentalmente en lo gestual y en la mímica”. (Escalada, 1991, p.14) Algo permanente en la comunicación humana.

En varias ocasiones nos enfrentamos a la problemática de tener ciertas ideas, pero resulta bastante complicado encontrar una manera de expresarlas; los títeres son una alternativa por medio de la cual resulta más fácil ponernos en contacto con un receptor, ya que en cierta forma se expresan esas ideas de manera indirecta. “...son una especie de máscara en miniatura” (Murray, 1995, p.54)

Puede resultar extraño que aunque sepamos que son muñecos manejados por personas, frente a un público adquieren vida propia. Suele crearse una conexión muy interesante en la cual el muñeco animado vuelve cómplice de

sus acciones al espectador, provocando reacciones que nunca sucederían si las mismas acciones fueran realizadas por una persona sin ningún intermedio.

Su fuerza proviene de que es la síntesis de un conjunto de caracteres tan complejos, tan mezclados a menudo tan contradictorios en su existencia imaginaria, que, es difícil hacer el inventario.

Simplemente es forzoso admitir su presencia y su verdad.

(Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.8)

A través del tiempo se ha demostrado con gran cantidad de ejemplos que son un poderoso medio de expresión, influenciando de manera impresionante a las personas que los observan, determinando ciertos comportamientos e ideales además de que contribuyen al desarrollo de la sensibilidad artística.

Ayudan a contar historias, cantan y bailan, muestran aspectos importantes a nivel social, hacen crítica, divierten. En esencia “dicen lo que nosotros no queremos decir”. (Gómez y Singler, 1982, p.10)

Este proyecto tiene como objetivo principal mostrar el proceso de diseño y realización de un títere bocón en la técnica de hule espuma como una alternativa de comunicación visual.

Además de describir los factores que influyen en la creación de un personaje de este tipo; sus antecedentes, definiciones, las distintas concepciones del mismo y la importancia que han tenido a través de su historia. Así como

permitir ampliar los conocimientos de uso de materiales lo cual es indispensable en la labor del diseñador y comunicador visual.

CAPÍTULO 1 EL TÍTERE Y SUS ANTECEDENTES

1.1 Definición de títere

“Etimológicamente, es probable que el origen del vocablo títere se trate de una imitación de la voz aguda ti-ti que con el uso de la lengüeta presta el titiritero a sus muñecos.” (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.7)

Existen diversas formas de concebir lo que es un títere, por ejemplo, Serguei Obratzov¹ menciona: “El títere es una metáfora en el teatro” (Escalada, 1991, p.11). Sin embargo, de manera más concreta se le describe como un muñeco, y en esencia si lo es, pero se distingue de los demás porque se trata de un personaje que habla, se mueve y hasta se podría decir que siente. En una forma más técnica suele definirse como “marioneta o figurilla que se mueve por medio de hilos o con las manos”. (Larousse, 2002, p.2329)

Existe otra definición la cual mencionan que es “una pequeña figura de madera o cartón que un hombre colocado detrás de una tela hace mover con la ayuda de hilos o resortes, sobre un pequeño teatro.” (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.7)

Hay que considerar que no necesariamente los actores se encuentran detrás del escenario, existen muchos casos en los cuales actores y muñecos se mueven en un mismo espacio sin ocultarse, además de que hay muñecos

¹Célebre actor y director del más importante Teatro de Muñecos soviéticos

manejados mecánicamente, de hecho, según Guy Le Bolzer²:

con la aparición de formas y estilos nuevos, se plantea la cuestión de saber si se pueden llamar 'títeres' a los juegos de manos, los grafismos, las sombras, las transparencias de objetos; en resumen, todo el mundo insólito que imponen.

(Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.7)

Hay una definición que nos ofrece María Signorelli³ la cual considero engloba de manera muy completa lo que realmente es un títere:

El títere es una forma viva de expresión que emana automáticamente sus posibilidades expresivas de sugestión, directamente de su cuerpo, unidas a las posibilidades del ambiente en que se le coloca y de la particular necesidad de imaginar que está dentro de cada uno de nosotros en un continuo crecimiento y aprendizaje.

(Escalada, 1991, p.12)

Un aspecto interesante es que a los títeres también se les ha considerado como un sistema de signos, el primer semiótico que lo consideró así fue Petr Bogatyrev (según Henryk Jurkowsky⁴). (Escalada, 1991, p.17)

El títere puede ser concebido por el receptor como un muñeco inanimado, o bien como seres con vida propia. Dependiendo de la forma en que se conciba,

²Escritor francés, autor del libro La Marionnette

³María Signorelli: Extractos de problemas de espectáculos escénicos para niños

⁴Henryk Jurkowsky, profesor e investigador de teatro de origen polaco

la sola expresión del rostro denota determinados signos que forman parte de un modo de comunicación, sin embargo, los movimientos son los que se encargan de completar la impresión y los que hacen que el muñeco cambie el carácter en plena acción. (Escalada, 1991, p.17)

El sistema de signos aplicados al títere es muy diverso, actualmente se incorporan actores vivos junto a muñecos; no necesariamente se hace uso del teatrillo tradicional por lo que también se ha modificado el uso del telón con el código de “principio-desarrollo-intervalo-final” (Escalada, 1991, p.18). Además se debe considerar el código de las luces y de todo aquel medio multimedia del que se haga uso.

1.2 Europa, Asia, Oceanía, África, América

Los títeres nos han dejado valiosos testimonios de su trascendencia y efectividad a través de los siglos. Han tenido diversas finalidades como ser parte integrante de las celebraciones mágicas o religiosas, además de ser usados en actividades didácticas y recreativas. “Son tan viejos como la historia; desde la antigüedad hay trazos de su existencia”. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.8)

Existen muy pocos documentos que constaten sus inicios en la historia, no obstante, aparecen en muchas partes del mundo. Las piezas que han sido encontradas son de materiales tales como tierra cocida, madera o cartón. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.8)

Actualmente, en etnias de comunidades negras del África Oriental, Occidental o Meridional, de Papúa Nueva Guinea o de nativos de Australia, se conservan intactas las costumbres con ceremonias, ritos y celebraciones tribales que incluyen títeres contruidos en arcilla, huesos, piedras, metales, madera, etc. (Tillería, 2003, pp. 31-32)

En la India se encuentran trazos de espectáculos de títeres religiosos desde el siglo XI antes de nuestra era. El teatro que existe aún hoy conserva sus más antiguos principios. “En el Norte, los títeres de hilo presentan relatos históricos de la dominación mongólica, sobre la vida y costumbres de los príncipes y campesinos del siglo XVI....En el Sur los temas son extraídos de las dos obras maestras de la India, el Maharabata y el Ramayana”. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), pp. 9-10)

Otros países de gran consideración son los que hoy conforman el Sudeste Asiático: Birmania, Tailandia e Indonesia (destacando las islas de Java y Bali) los cuales cuentan con gran cantidad de técnicas. En Java, wayang significa teatro, herencia de los hindúes la cual fue modificada, aportando aspectos muy característicos. Hay cuatro tipos de wayangs:

Wayang-golek: Se refiere a un muñeco esculpido, con brazos de madera y cuerpo vestido de tela.

Wayang purwa: Significa títere antiguo, son siluetas de perfil que se proyectan en una pantalla. Hay espectadores de ambos lados de la misma, las mujeres e

invitados los ven en sombra y los hombres, del lado del manipulador, los ven directamente.

Wayang- kelitik: Es un muñeco plano, que no aparece en sombra, sino que es completamente visible ante los espectadores.

Wayang-Beber: Son de una serie de escenas pintadas en papeles, pegadas una a continuación de otra, la cuales se desenvuelven progresivamente, a medida que se relata la historia. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.10; Tillería, 2003, p.33)

En los países que conforman el Cercano Oriente, tales como Turquía y Persia (hoy Irán) heredaron una gran tradición de títeres planos y de sombra impuestas por el Corán, debido a que en este se prohíbe toda representación humana en tres dimensiones. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.11; Tillería, 2003 p.33)

La existencia de las sombras turcas data del siglo XVI:

Se articula en la cintura, piernas y a veces en los brazos; la manipulación se hace por medio de una o dos varillas; el titiritero, de pie, apoya la silueta sobre la pantalla y manipula las varillas perpendicularmente a la misma. La sombra de las varillas es tan imprecisa que a poca distancia se vuelve invisible.

(Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.11)

En crónicas chinas que datan del siglo X a.de C. ya se hace mención del teatro de títeres, contruidos finamente en paja y laca. (Tillería, 2003, p.32)

“El titiritero era una verdadera enciclopedia ambulante del teatro chino y contribuyó a hacer conocer al pueblo las obras de arte de la dramática tradicional”. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.12)

De ahí pasaron a Japón apareciendo en ese país desde el siglo XII en donde fueron perfeccionados. Los títeres de hilos adquirieron la forma especial del teatro Bunraku, el cual se caracteriza por requerir un alto grado de perfección ya que los títeres son animados por la parte de atrás en donde se ubica un complejo sistema de hilos y requiere de tres personas para su completa manipulación. Los muñecos son usados en la interpretación de óperas y llegan a medir más de un metro de altura. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.13; Tillería, 2003, p.32)

“En Grecia se han encontrado restos de muñecos de barro cocido, con brazos y piernas articuladas, suspendidos de una barra para su manipulación”. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.13) Hay información de que sabios y filósofos como Sócrates, Aristóteles, Herodoto o Platón, mencionan que era frecuente el uso de muñecos –neuropastas- con los cuales se realizaban representaciones religiosas en los templos, donde eran movidos ingeniosamente, mientras un locutor narraba al público las escenas.

(Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.14; Tillería, 2003 p.33)

En Roma, los muñecos –simulacra- irán ganándose su lugar, y se volverán más populares al formar parte de Sátiras, Farsas y Comedias. Así los incorporarán, posteriormente, los primeros cristianos, tanto en Oriente como en Occidente para contar la vida de Cristo, pasajes bíblicos o la vida de los Santos.

(Tillería, 2003, p.34)

Es algo difícil obtener información antes del siglo XV. El títere casi desaparece debido al imperio romano, al cristianismo naciente y al antropomorfismo pagano. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.14)

Durante los primeros siglos del cristianismo, en Europa Occidental se hace uso del títere de guante, en cambio, en el Oriente predominaba el uso de títeres de hilo. Posteriormente las técnicas se mezclan. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.15)

El títere de guante tampoco se sabe exactamente en qué lugar del mundo surge, más joven que los títeres de sombra o de varilla incluso los de hilo, se le atribuye al continente asiático (China, Japón, India), sin embargo, su desarrollo se dio en Europa, por lo tanto en este continente se adjudican su creación franceses e italianos. A „Guignol d’Lyon” creado por el titiritero Mourguet y a Pulcinella que se desarrolló del italiano Macca respectivamente. (Murray, 1995, pp.6-11; Trefalt, 2005, p.63)

En la época medieval los títeres los encontramos en conventos, monasterios, iglesias. Precisamente, “la palabra marionette proviene del francés, Marión que significa pequeña María”. (Tillería, 2003, p.35)

En el Renacimiento tanto actores como máscaras y títeres fueron prohibidos o perseguidos por la Inquisición ya que se les acusaba a quienes hacían uso de ellos de brujería, fetichismo y magia negra; amenazados de muerte o quemados. Tiempo después, poco a poco volverían a ser aceptados siendo ahora de gran prestigio en toda Europa. (Tillería, 2003, p.36)

En Egipto se han hallado figurillas articuladas con una antigüedad de 4000 mil años, según testimonios del museo del Louvre, el Cairo y Turín. Se trata de muñecos de barro cocido, madera o marfil, los cuales formaban parte de espectáculos de carácter sagrado en los que representaban divinidades. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.21; Tillería, 2003, p.33)

Los babilonios (lugar en donde hoy está emplazado Irak) han dejado entre sus obras de arte figuras articuladas, que representan a sus dioses, como es el caso de la diosa mesopotámica del amor y la guerra, Ishtar, cuya estatuilla, con ambos brazos articulados, data del siglo IV A.C. y se encuentra en el museo del Louvre.

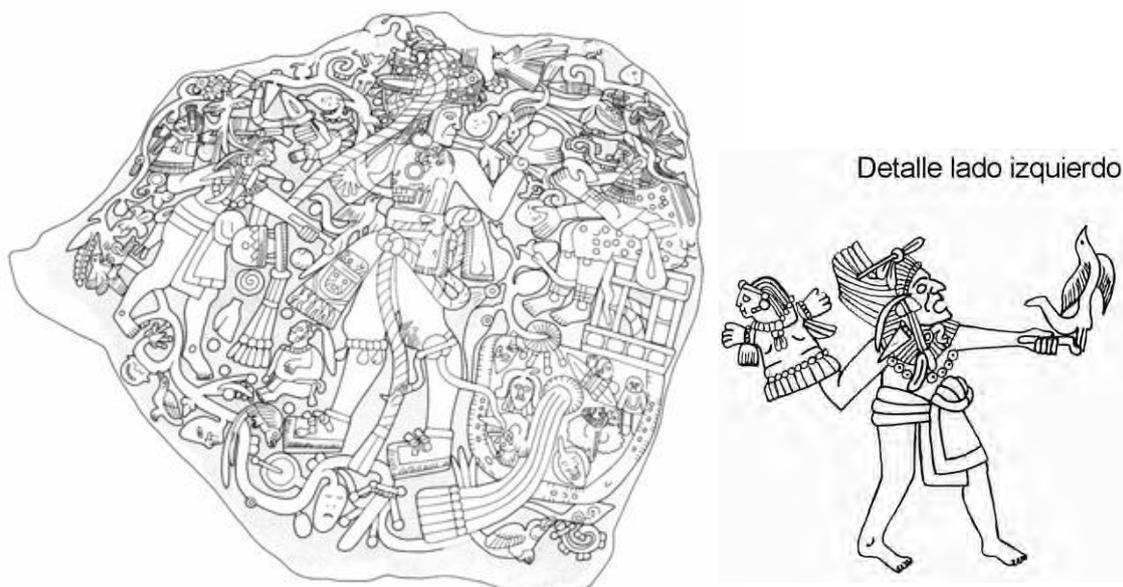
(Tillería, 2003, p.33)

En cuanto a la América precolombina se refiere, han sido halladas máscaras y figuras articuladas desde Alaska hasta Tierra de Fuego. Como vestigios de títeres originarios de culturas americanas, se conservan en México figuras pertenecientes a la época precolombina. Fray Bernardino de Sahagún relata haber observado a los toltecas manejando títeres en el mercado ante las muchedumbres. (Sánchez, p.52, 1993; Tillería, 2003, p.39) También han sido

encontradas figurillas articuladas de la cultura Teotihuacana hechas en arcilla.
(Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.18)

En Guatemala, fue encontrada una estela conocida como Monumento 21, en la cual aparece del lado izquierdo una efigie que representa a un titiritero-sacerdote quien porta un títere de guante (Fig.1).

Este hallazgo es sumamente importante ya que probaría su existencia en Mesoamérica. Si es que existieron títeres de guante antes de la conquista, todos sus rastros debieron haber desaparecido por completo. Se considera que fue hasta la invasión francesa a México cuando este tipo de muñecos aparecen como tal en América. (Murray, 1995, pp. 6-11; Chinchilla, 2007, pp. 1210,1220)



(Fig.1) Monumento 21 de Bilbao, Cotzumalguapa

La época colonial dejó muy poca información, pese a ello, se sabe que en 1630 en Lima Perú eran llevados a cabo espectáculos de títeres en los claustros del

Convento de San Francisco, pero ya en el siglo XVIII, los títeres conformaban un espectáculo popular.

“El aporte fundamental está a cargo de los conquistadores y colonizadores europeo. Dos hombres de Hernán Cortés, según testimonios de Bernal Díaz del Castillo, manipulaban títeres para entretenimiento de los soldados”. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.18)

En el Río de la Plata, los primeros indicios, se encuentran en Montevideo ya a fines del siglo XVIII. Los titiriteros se exhibían en los tablados de la Plaza Matriz. (Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), p.19)

Por otro lado hay indicios de títeres pertenecientes a los indios pieles rojas de hace más de dos siglos; se trata de muñecos articulados hechos con madera de cedro, movidos por hilos, utilizados en cultos religiosos y animados por sacerdotes y sus ayudantes.

1.3 Tipos de títeres

Para diseñar un títere lo primordial es conocer las diversas técnicas que existen, sus exigencias y posibilidades de cada una de ellas, ya que deben estar sumamente ligadas a la elección del texto o guión y viceversa; además de que marcan los parámetros necesarios para el diseño de la escenografía.

De manera clara solo es posible definir tres tipos de títeres: de varilla, de hilo y de guante. Estas son las técnicas fundamentales o clásicas a partir de las

cuales surgen otras nuevas que son creadas para cumplir con las necesidades de textos específicos o de proyectos muy bien determinados.

Existen varias maneras de clasificar a los títeres, sin embargo, es bastante complicado poder hacerlo, porque con el tiempo se han ido combinando las técnicas y con la adopción de medios tecnológicos sus características no son lo suficientemente bien definidas para poder agruparlos.

No obstante, presento dos formas de clasificación, la primera consta únicamente de cinco grupos y se basa en la colocación del manipulador con respecto al muñeco; característica muy importante para diseñar el espacio escénico:

**Lado a lado*

Ventriloquismo

Variedad de ejecuciones

**Dentro- mirando hacia afuera*

Esculturas suaves (trajes)

**Detrás -vista desde atrás*

Títeres de guante

Títeres de sombra

Bunraku (teatro de muñeca)

**Debajo- Mirando hacia arriba*

Títeres de guante

Títeres de varilla

Títeres de sombra

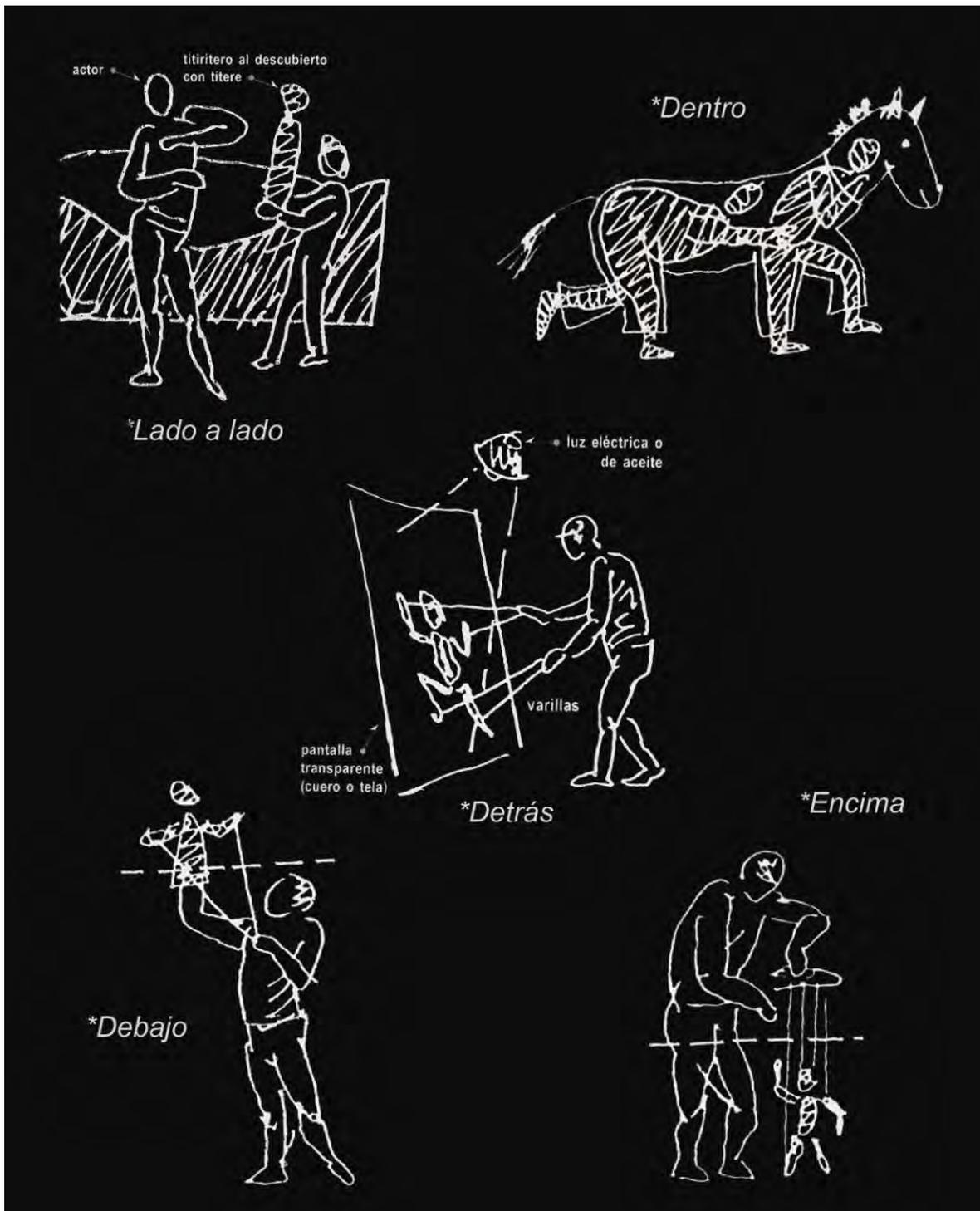
**Encima- Mirando hacia abajo*

Marionetas (Títeres de hilo)

Títeres varilla (estilo siciliano)

Títeres de dedo

(Latshaw, 2000, pp. 43-44)



(Fig.2) Colocación del animador con respecto al muñeco

La segunda clasificación muestra las distintas técnicas de acuerdo a las características físicas y de manipulación. Algunas de las más representativas son:

Títeres de Sombra: Son figuras planas que se proyectan en una pantalla mediante un foco luminoso colocado detrás. El espectador, ubicado del otro lado de la misma ve las figuras en su dimensión real y con mayor nitidez.

Títeres de dedo: Los dedos índice y medio son usados como piernas, mientras que los demás dedos quedan ocultos. Un manipulador puede hacer uso de más de un títere a la vez.

Títeres de mano (también conocidos como de guante): La mano y antebrazo del manipulador, forman la estructura del títere, el dedo índice es el cuello, y los dedos restantes, según las variaciones, actúan como brazos del títere. No existen intermediarios mecánicos.

Marotte (combinación del títere de guante): Se estructura sobre una varilla de sección circular en cuyo extremo superior se coloca la cabeza; a una distancia determinada por la longitud del cuello, se coloca un trozo de varilla que forma los hombros. A los extremos de la misma, sobre el traje se colocan los brazos, considerando que sean lo bastante flexibles para poder moverse. Como una variación más cercana al títere de guante, las manos del manipulador manejan las manos del muñeco y las cabezas se mueven a voluntad.

Títeres de varilla: La marotte adquiere brazos articulados por medio de varillas.

Títeres planos: Son figuras recortadas en infinidad de materiales, montadas sobre una varilla con la cual se manipulan. Se pueden realizar accesorios o partes del decorado que intervengan en la acción.

Títeres planos articulados: Se utilizan cuando se desea movilidad de una o más partes, los títeres planos se articulan con un sistema de hilos o varillas por medio de un eje.

Títeres de barra (sicilianos): Muñeco de tres dimensiones, con brazos y piernas articulados, manipulados desde arriba por medio de una barra la cual está unida a la cabeza.

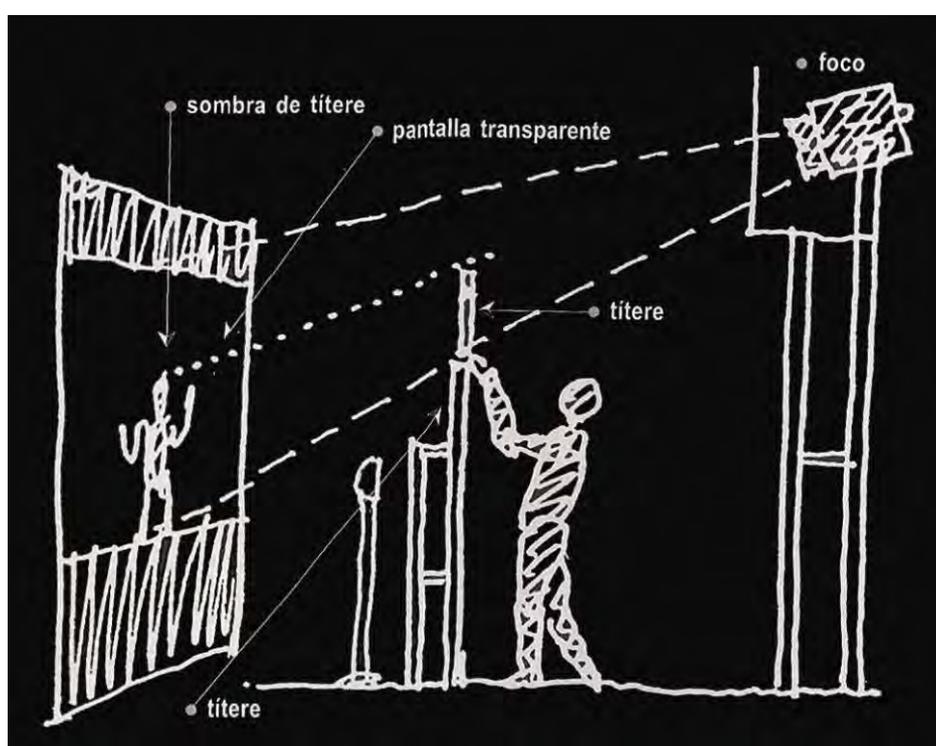
Títeres de Hilos: Funcionan con el mismo principio de los títeres de barra, pero con un mecanismo más completo. Todos se controlan con una cruz en la parte superior, de manera más o menos compleja, según la técnica del manipulador.

(Latshaw, 2000, pp.44-48; Rodríguez y Loureiro, 1968? (sic), pp.58-64)

Todas estas técnicas de alguna forma han ido modificándose con el tiempo y se han mezclado o complementado con otros medios. Los creadores de títeres actualmente exponen diseños tanto de muñecos como de escenografías bastante interesantes, haciéndolos permanecer como parte de su cultura, e incluso algunas veces se alejan del concepto de un teatro o de la representación de títeres tradicional:

En el teatro de sombras oriental las puestas en escena son muy largas ya que duran hasta tres días, representan textos líricos y épicos orientales basados en una tradición del lugar. Además las representaciones se complementan con música tradicional. (Trefalt, 2005, pp. 78-79)

El teatro de sombras contemporáneo continúa con su principio básico en todas las formas pero ha sido adaptado a la estética y a los medios actuales.



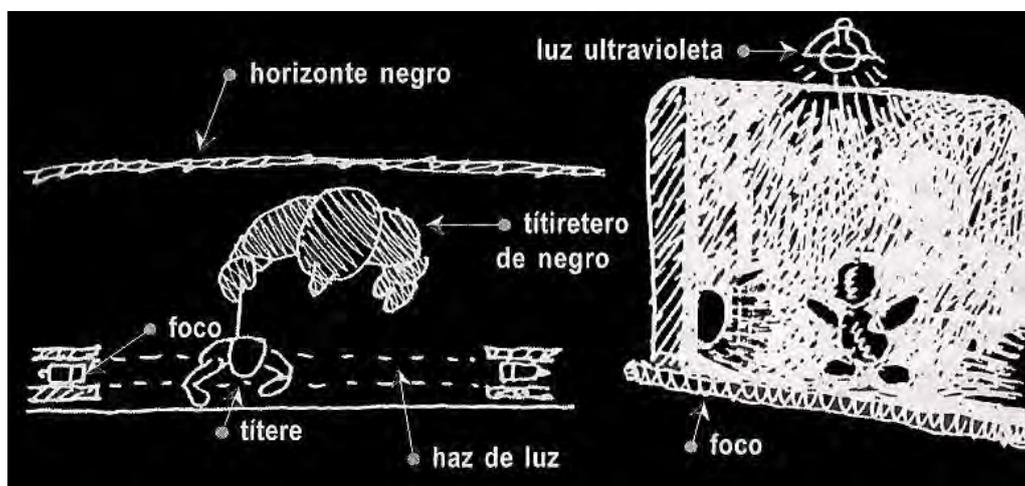
(Fig.3) Elementos principales del teatro de sombras

Las posiciones de las luces varían, los materiales se han modificado y la calidad de la pantalla donde se proyectan las figuras también ha cambiado. Los títeres de sombra expresan con dificultad las situaciones psicológicas, sin embargo, son idóneos para representaciones de tragedias y óperas. (Trefalt, 2005, pp. 78-79)

El teatro negro por otro lado, se basa en el principio del „gabinete negro“ y es originario de china. Por sus características es posible considerarlo como una técnica independiente o como una solución técnica para otro tipo de representaciones. (Trefalt, 2005, p.79)

Los manipuladores deben vestir completamente de negro e igualmente todo el espacio escénico debe estar cubierto con una tela negra. El campo visual está determinado por un estrecho haz de luz que por lo general va a lo largo de la embocadura. Esta clase de títeres están hechos de plástico, en sus tres dimensiones. “En la parte posterior tienen unas manijas especiales que permiten a uno o varios titiriteros una exacta animación”. (Trefalt, 2005, p.80)

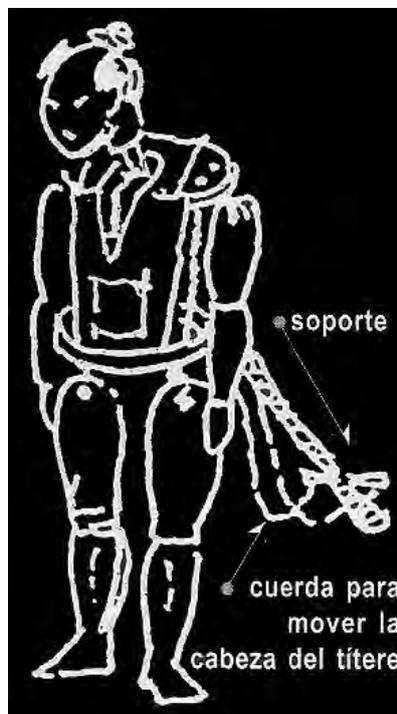
En cuanto a los diseños suelen utilizar formas de objetos cotidianos que son animados, además de incluir actores los cuales establecen la relación fantásica o ilusionista con respecto a los objetos o muñecos a los que se les da vida.



(Fig.4) Características y elementos que conforman el teatro negro

Por otra parte, el teatro de títeres Joruri ha persistido como un medio de expresión muy especial, ya que combina la literatura, la música y el teatro de una forma extraordinaria. “Desde el punto de vista japonés tradicional, de los tres elementos básicos (texto, música, titiritero), los más apreciables son la parte literaria y la expresión del narrador Taju”. (Trefalt, 2005, p.82)

Taju se encarga de relatar la historia al mismo tiempo que le da voz a todos y cada uno de los personajes. El ritmo de toda la representación lo da el músico con el „Shamisen“, el cual coordina el relato de Taju con la animación de los muñecos. Como una versión más moderna se le conoce con el nombre de „Bunraku“ [mencionado anteriormente en el apartado 1.2], el cual está destinado principalmente al público adulto por lo que representa temas históricos, románticos o contemporáneos. (Trefalt, 2005, p.82)

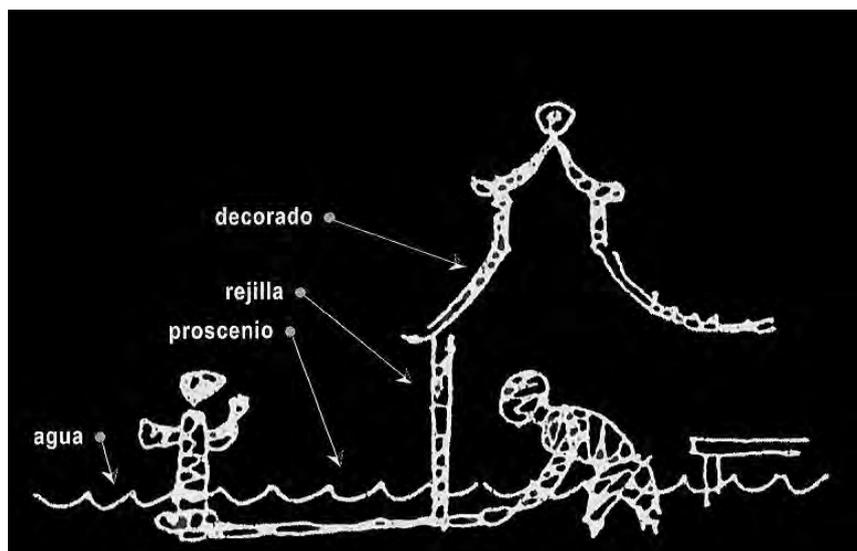


(Fig.5) Títere Bunraku

Una representación muy distinta es la de los títeres de agua provenientes de Vietnam los cuales son manejados por medio de varillas de caña. El espacio escénico del títere es el agua y la casa que está sobre la misma. El manipulador se encuentra igualmente en el agua de pie, hundido hasta la cintura.

En el teatro moderno el espacio escénico suele ser combinado. Ya que los títeres manejados desde abajo no se pueden elevar, se utilizan también marionetas de hilo lo cual ocasiona que también se cambie el espacio escénico, uno diseñado para la animación de títeres desde arriba y otro hacia abajo. Si se desea hacer esta clase de combinaciones se deben de pensar muy bien ya que deben de ser sencillas y adecuadas para no interferir con los muñecos, con la animación y con el punto de vista del espectador.

(Trefalt, 2005, p.82)



(Fig.6) Elementos principales de los títeres de agua

Por último muestro tres ejemplos de títeres que salen de lo convencional ya que sus diseños desafían al teatro tradicional de títeres o al concepto de los mismos:

Royal de Luxe. Es una compañía de teatro francesa que se caracteriza por presentar trabajos callejeros realmente asombrosos en todo el mundo, entre ellos se encuentran las representaciones con títeres gigantes. Sus diseños están basados en los títeres de hilos y se les agrega una parte mecánica generalmente en los rostros. (Courcoult, 2001, p.23-25)



(Fig.7) Títere realizado para la obra 'Le Géant tombé du ciel'. Royal de Luxe



(Fig. 8) y (Fig. 9) Representación de 'Retour d' Afrique'. Royal de luxe

GRAENSE- LOES

Procedente de Dinamarca, es una propuesta de teatro contemporáneo con una expresión audiovisual desafiante. Presentan entre sus proyectos „Fucking alone“. Se trata de una producción teatral audiovisual acerca de la soledad, enfocada en el uso de la tecnología como una alternativa del mundo real. La producción es llevada a cabo a través de un teatro de títeres muy peculiar en un universo multimedia por medio del uso de proyecciones de videos y medios virtuales como co- actores. Enfocada a público de jóvenes mayores de 13 años y adultos⁵.



(Fig.10) Escena de la obra teatral 'Fucking alone'

⁵Información obtenida de <http://www.graense-loes.dk/>

Centro de cría del Quebrantahuesos en Aislamiento Humano (CRIAHA)

Se trata de un proyecto que dio inicio en 2008, construido y financiado por el Departamento de Medio Ambiente del gobierno de Aragón, destinado a la cría en cautividad de esta ave. Todo el proceso de crianza de los pollos es realizado en total aislamiento del humano ya que se busca la no asociación de los cuidados ofrecidos por el hombre. Sin embargo, se deben de cubrir las necesidades metabólicas, de temperatura, de atención y de afecto. Para evitar dicha asociación, se ha optado por el uso de marionetas de gran realismo, las cuales tienen la función de actuar como unidad parental de aporte de todos los elementos que requiere un embrión para su desarrollo.

Diseñar estos muñecos es una labor muy importante ya que de ellos dependen los primeros años de las aves. Se requiere utilizar los materiales adecuados para cada tipo de ave, buscando las texturas que generen la confianza del pollo y darles un movimiento adecuado, para lo cual ayuda el que sean títeres de guante ya que el contacto es más cercano. Además debe de ser armado una especie de escenario donde se instalan nidos artificiales en los cuales se colocan piedras ramas y lana. Detrás del nido se encuentra la cabina de manejo desde la cual un técnico maneja el señuelo y visiona las evoluciones del polluelo⁶.

⁶Información obtenida de <http://www.quebrantahuesos.org/>



(Fig.11) Marioneta alimentando a la cría

CAPÍTULO 2 DISEÑO DE PERSONAJE

2.1 Metodologías para la construcción de títeres

Existen dos formas de realización de títeres, la primera de ella es experimental, la cual tiene como principal finalidad despertar la imaginación del creador y la complicidad de este con su muñeco. Muchas veces se realiza en equipo para obtener resultados más enriquecedores y se caracteriza por no tener una idea en concreto ya que no se planea con respecto a un proyecto en especial.

El problema de diseñar sobre boceto es el hecho de que „se puede borrar“. Se duda sobre el trabajo, se corrige cualquier error incluso antes de que ocurra. Puede ser muy inhibitorio, así que algunos optan por descartar la idea de un boceto haciendo uso de formas poco convencionales que, sin embargo, son

más rápidas de realizar, despiertan más la creatividad del diseñador y son muy propicias para un resultado prometedor. (Latshaw, 2000, p.49)

“Hay ocasiones en que se hacen sin saber para qué van a servir, luego se les busca una utilidad y en ese caso no hay un factor a considerar en el diseño, simplemente deben ser de alguna manera estéticos y prácticos”⁷.

“En Alemania, en la Bauhaus tienen un departamento de creación de títeres y en ese departamento se crean, se diseñan y se construyen títeres que a la fecha muchos no se han usado nunca, deben de tener más de 50 mil títeres y cada 6 meses hacen presentaciones a directores de teatro infantil, de teatro negro y de teatro de títeres para ver a quienes les sirven”⁸.

La otra manera es más compleja. El diseño se lleva a cabo de forma muy similar al diseño de un personaje en teatro.

*Hay que buscar que el tamaño, la estructura, el color sean lo más representativos del ser que personifique y si se trabaja para una obra de teatro ya escrita el personaje tiene que adecuarse a la misma. Dentro de una obra de teatro se encarga de ello el equipo artístico de diseñadores, y quien lo realiza solo se ve como realizador*⁹.

^{7, 8 y 9} Entrevista realizada al profesor Leonardo Tadeo Otero Pesado

“En un montaje profesional, un dibujante realizará el diseño general de personajes, escenarios, visualizará el conjunto de la producción, siguiendo los lineamientos de la obra y las indicaciones del director”. (Murray, 1995, p.59)

2.2 Especificaciones para el diseño de títeres

Para empezar, se deben de tener varias cosas claras cuando se desea emplear títeres para algún proyecto. El arte de los títeres tiene su base en el teatro dramático, sin embargo, su lenguaje y sus códigos son muy propios. De hecho, el arte teatral se divide en dramático y de títeres. (Trefalt, 2005, p.94)

El proceso en el teatro de títeres es distinto “ya que el títere es una materia muerta que revive” (Trefalt, 2005, p.20) y la concretización se vuelve significativa, plástica, con ayuda de los movimientos, la voz, etc.

Se ha confundido mucho el teatro dramático con el de títeres y se ha pensado incluso que es lo mismo, que el títere es la sustitución de un actor y que se puede trabajar con los mismos elementos en ambos, sin embargo no es así, el sistema de signos de los títeres es independiente y autónomo. (Trefalt, 2005, pp.20-21)

El títere y el teatro de títeres se tornan torpes, incompletos e inconvincentes en el preciso momento en el que el creador subestima las posibilidades del títere cuando reemplaza sus signos específicos, utilizando gestos, palabras y escenifica-

ciones que son característicos del actor y no del títere.

(Trefalt, 2005, p.22)

En cuanto a sus signos externos un títere es capaz de volar, de adquirir otras formas, puede ser solo una parte del cuerpo, aspectos que el actor no puede cumplir.

Más importante aún es su función estética, como materia muerta que revive. El poder de modelar a un títere o a una imagen es lo que vuelve a este arte extraordinario. Esto es debido a que para un espectador, tanto un títere como una imagen son objetos inanimados (Trefalt, 2005, p.21). “La característica del teatro de títeres radica justamente en el hecho que utiliza el „truco” con el cual una cosa sin vida, una figura o una estatua, revive y así de algo común hace un milagro”. (Trefalt, 2005, p.21)

Se trata de un juego teatral en el cual el actor utiliza una mediación entre él y el público, un intermediario, que es el muñeco. “El títere encarna el modelo dramático y traduce el signo literario al ámbito del signo teatral, del nivel visual al audiovisual”. (Trefalt, 2005, p.20)

El teatro de títeres “en sí abarca el arte figurativo, el drama, la música, el juego dramático, la animación, la filmación... en definitiva es todo lo que el arte ha recogido en el transcurso del siglo y del milenio.” (Trefalt, 2005, p.17)

El títere es sumamente complejo si se le mira desde la dialéctica teatral, ya que por un lado no está vivo, pero cuando se mueve e interactúa con su medio o con otro ser, sí está vivo. Debido a esta característica ha sido considerado como el nivel más elevado del arte escénico o también se conoce como teatro total. (Trefalt, 2005, p.22)

Ahora bien el títere abarca dos elementos diferentes: el modelo, abstracto y la animación, naturalista. Esta asociación de ambos elementos que representan lo vivo y lo muerto o inanimado es única en la función estética de los títeres y esto exige ver desde otro punto la realización de la figura dramática.

Esta cuestión de tener siempre en contraparte lo animado con lo inanimado, lo humanizado con lo artístico, significa el principio básico de los signos de los títeres. Lo que le dan un carácter de arte único e independiente. (Trefalt, 2005, p.23)

Sin embargo es muy común que el teatro de títeres se mezcle con el teatro dramático y entonces como signo pierde su carácter estético y en vez de ser un portador de información estética pasa a serlo de la literaria y comunicativa. Lo cual hace que pierda sus especificaciones escénicas, por lo que debe pensarse bien en qué casos es adecuado hacer uso de títeres y en qué casos no. (Trefalt, 2005, p.23)

Los perfiles donde empieza y termina el teatro de títeres no están claramente definidos ya que los límites en cuanto a las técnicas son sumamente difusos, van desde lo más concreto como los títeres de guante o las marionetas de hilo

en un teatrillo hasta el uso de máscaras y de disfraces, los cuales pudieran o no entrar en la misma consideración, aunque un gigante manejado desde dentro parece pertenecer claramente a esta clase de representaciones. (Angoloti, 1990, pp.132-133)

A nivel expresivo trabajar con títeres es más complejo que hacerlo con teatro común. Existen dos problemas: el primero es lograr la expresividad del muñeco la cual se consigue con un diseño adecuado y una acertada construcción; el segundo es la expresividad del actor que da vida al muñeco mediante el movimiento y la voz. A esto hay que agregar por supuesto la historia que se cuenta, la trama dramática, el texto, los diálogos y la música. “Es un mundo en el que los tres aspectos de la expresión artística, el actor, su tiempo y su espacio se funden en una expresión totalizadora”. (Angoloti, 1990, p.132)

Esta expresividad se logra por medio de un triple lenguaje:

*Lenguaje plástico:

- Diseño y construcción del muñeco
- El espacio escénico
- La escenografía

*Lenguaje corporal:

- El movimiento
- La vida que le proporciona el actor

*Lenguaje auditivo:

- El sonido y el silencio

- La música
- Los diálogos
- El tiempo

(Angoloti, 1990, p.132)

Sus códigos de lenguaje pueden parecer difusos, sin embargo, “el punto clave está en la transferencia del actor con el muñeco, en la transmisión de esos sentimientos, de la historia que cuentan”. (Angoloti, 1990, p.132)

Técnicamente hablando, el lenguaje escénico del títere es muy exigente, ya que el manipulador debe preocuparse tanto del lenguaje como de su animación. “A pesar de que el lenguaje escénico del títere es semejante al del dramático, debemos tener en cuenta que la naturalidad, civismo y privacidad son impropios para el teatro de títeres”. (Trefalt, 2005, p.56)

Contrario a lo que se piensa el títere no es algo mecánico, por lo que no tiene leyes fijas. Esto ha provocado que erróneamente se le estereotipe con personajes estándar, y con cierto tipo de historias en las cuales siempre ocurre lo mismo. El verlos solo como un trabajo artesanal ha hecho que se les desprestigie demasiado como lenguaje artístico hasta el punto de pensar que son únicamente para niños “como receptores pasivos de algo que solo podía ser ofrecido a esos seres indefensos y un poco tontos que se ríen de cualquier cosa”. (Angoloti, 1990, p.133)

Lo más importante, si se parte desde el punto de vista de que son una expresión artística considerada como lenguaje, es la identificación del actor con el muñeco. Es una autenticidad que se logra por medio de historias que no son ajenas al actor, a la animación, a la voz y al diseño visual del personaje. (Angoloti, 1990, p.133)

En si existen cuatro gestos básicos en el títere los cuales son:

Gesto simbólico- representa la abreviación simbólica de un pensamiento o una tarea

Gesto psicológico- representa el estado de ánimo

Gesto figurativo - tiene una función figurativa visual

Gesto reiterativo – recalca determinados pensamientos expresados con palabras

Por lo general se utilizan principalmente los gestos simbólicos y los psicológicos. Por su parte lo figurativo tiene un significado muy importante, por eso cada gesto del títere debe tener tanto calidad figurativa como dramática. (Trefalt, 2005, p.54)

Como una generalidad, el títere no tiene mímica en la cara por eso se recalca la expresión de los gestos. A diferencia de un actor, los gestos de los títeres son cuestiones de cálculo racional, no de acciones orgánicas. El animador primero debe pensar y sentir para después buscar el gesto. Los gestos dependen tanto del director como del concepto que se maneje en cada proyecto. (Trefalt, 2005, p.55)

2.2.1 Textos adecuados para el uso de títeres

La elección del texto con el que se trabajará tiene un peso muy importante, ya que de este depende la clase de títere que se elegirá, y por lo tanto el diseño del mismo, por lo que debe estudiarse detenidamente.

Cuando se utiliza un texto literario se debe considerar que el sistema de signos en el teatro de títeres es muy específico, por lo que debe de ser adaptado. Es muy común que los creadores de títeres busquen adaptar textos que son más aptos para piezas radiofónicas, películas animadas o para el teatro dramático. De hecho uno de los problemas más frecuentes es que existen muy pocos textos escritos expresamente para el teatro de títeres. (Trefalt, 2005, p.23)

Anteriormente eran adaptadas obras clásicas a los títeres. Sin embargo, en el teatro contemporáneo, los temas son más diversos y debido al desarrollo tanto de sus signos como de su estética, van más allá del entretenimiento incluso llegando a ser filosóficos; por lo que los creadores agregan algo más personal en la puesta en escena y en la adaptación de los textos. (Trefalt, 2005, p.25)

El teatro de títeres nunca se ha identificado con la tragedia, debido a sus características; lo que no significa que no se puedan representar temas serios, con filosofía profunda o con moraleja. Los temas que mejor pueden desarrollar son los simbólicos, abstractos, expresivos y poéticos (Trefalt, 2005, p.96). Cuando se trata de escenificaciones poéticas, absurdas o filosóficas, estas determinan por si solas las cualidades individuales del títere. (Trefalt, 2005, p.26)

Lo cómico, a diferencia de lo trágico, enfatiza ciertas cualidades relacionadas con debilidades e inmoralidades. “En el teatro de títeres se suele decir que la comedia es prácticamente una parodia de la tragedia” (Trefalt, 2005, p.98). Esta es una de las pocas clases de teatro de títeres que se conservan hasta hoy.

La parodia enfatiza lo artificial, lo cual permite al títere, con su imagen igualmente artificial, actuar en una situación libre. Esta forma de expresión ha sido tan productiva que se ha llevado a otros medios como televisión, cine, videos, etc. (Trefalt, 2005, p.98). En el caso de los elementos eróticos deben de ser adaptados a las posibilidades del títere, la más ideal es también la parodia.

La forma de escenificación más común en el teatro de títeres es la grotesca, la cual abarca muchos elementos satíricos. Tiene a héroes titiriteros populares con particularidades similares como la vulgaridad, lo grotesco, la burla o la crítica (Punch y & Judy, Polichinelle, Don Cristóbal, etc). La sátira se ata directamente al teatro de títeres y los temas de valores políticos, sociales o morales son destinados a los espectadores adultos. (En el siglo XIX este tipo de personajes comienzan a desaparecer para ceder su lugar al teatro infantil). (Trefalt, 2005, p.105)

En el teatro de títeres la farsa es un género muy común. Especialmente cuando se habla de temas morales, sexuales, tabúes o vulgares, el títere es un intermediario ideal, ya que se le permite cualquier clase de comentario o expresión. En el teatro de títeres tradicional, la farsa era actuada por títeres manuales debido a su movilidad y dinamismo, lo que permite una imagen ideal

de este género. Aunque no se habla de un género en concreto, sino que se relaciona con lo grotesco, la farsa, la parodia, etc. (Trefalt, 2005, pp.102-103)

La fábula dramatizada se usa comúnmente en el teatro de títeres. Son pequeñas historias unidas con una historia sencilla generalmente destinadas a los niños. Con estereotipos característicos, les enseña qué está bien y qué está mal. Le va muy bien ya que “el teatro de títeres es amante de la personificación de los animales, cosas y plantas”. (Trefalt, 2005, p.104)

En el cuento dramatizado, se mezcla el actor real con lo irreal. Su base son los mitos que son modelados en las diferentes formas cuento- fantásticas, muy propios para niños a los cuales a través de ellos se les enseñan valores. Las marionetas de hilos son las más adecuadas. Los cuentos modernos que son escritos principalmente para el teatro de títeres, determinan la técnica e incluso el concepto de la escenificación.

2.2.2 Diseño del títere

Como figura escultórica y plástica, el títere, independientemente de quien lo anime, posee un encanto propio. Por ello su proceso de caracterización es fundamental. No se debe de olvidar que esa escultura se encuentra en acción dramática. (Murray, 1995, p.59)

Cada títere tiene un estilo, este se lo proporciona el artista de forma individual, en su manejo de línea, color y forma. Así en combinación de habilidades y

técnicas se le da un carácter teatral. Cuando se comprende la personalidad del muñeco, es más sencillo imaginar cómo es físicamente. (Murray, 1995, p.63)

A menudo los diseñadores no toman en cuenta ciertas condiciones que son básicas para construir una marioneta, lo que ocasiona que no haya una buena animación. Al diseñar un títere no se deben de olvidar sus especificaciones tecnológicas; cuando esto sucede, se crean títeres con la cabeza tan grande que el animador no puede controlarla, la ropa que cubre al títere es demasiado gruesa y estorba la animación, se eligen textos donde se habla mucho y hay poca acción, etc. Todos estos problemas demuestran un total desconocimiento en las características básicas del diseño de títeres manuales. (Trefalt, 2005, p.67)

Más que pretender hacer una copia de la realidad, se busca otorgarle una personalidad, la cual en gran medida es una caricatura. “Por ello se exageran los rasgos, se simplifican otros y se obtiene una realidad deformada, pero que apunta a expresar el carácter del personaje que encarna el títere, su sentido ético, sus posiciones ante la vida.” (Angoloti, 1990, p.151)

Cuando ya se ha resuelto la parte del estilo y construcción de un títere se debe de trabajar los elementos que terminan de conformarlo en escena (los gestos simbólico, psicológico y reiterativo), técnicamente los que le dan vida.

Los tres requerimientos para realizarlo son:

- 1) Una forma de ser animado
- 2) Una persona que lo anime

3) Un método de control que use una o todas las partes de cuerpo del manipulador, una extensión a través de varillas, hilos, alambres, imanes, o una combinación de los mismos. (Latshaw, 2000, p.43)

La efectividad de una marioneta radica en gran parte de la imaginación de la persona que le otorga la voz y la anima. Así, los títeres permiten jugar con el papel de hombre y mujer, ambos pueden cambiar de roles o ser la misma persona en una sola producción. (Latshaw, 2000, pp. 28,43)

Una forma abstracta, movida de manera significativa, puede ser tan viva como las formas que sugieren humanos o animales. Los manipuladores imparten estos „signos de vida“ al objeto por medio de:

- respiración
- percepción
- movimiento
- pensamiento
- sentimientos
- habla

(Latshaw, 2000, p.43)

Por otro lado le otorgan la fuente de la juventud al titiritero ya que si bien la persona que lo maneja envejece, en el muñeco parece que se congela el tiempo y por lo tanto este último „es un monumento a la inmortalidad“ ya que es capaz de sobrevivir a la muerte de su creador y a su vez es un recuerdo de quien lo animó. (Latshaw, 2000, p.28)

2.2.3 Espacio escénico

Para el uso de títeres es bastante variado dependiendo de las características técnicas e interpretativas de cada proyecto. A diferencia del teatro dramático se debe de diseñar un espacio para el títere, el cual debe de ser específicamente determinado por lo que el espacio escénico debe pensarse tanto figurativa como técnicamente. (Trefalt, 2005, p.37)

“El llenado y el límite del espacio escénico es tarea del diseñador forma que coopera con el director y su idea de escenificación, con la meta de la presentación” (Trefalt, 2005, p.34). El director solo decide los elementos que serán utilizados y las posibilidades que permiten al titiritero una libre animación.

El diseñador, en base a su idea y a las exigencias del director, es el encargado de determinar el espacio escénico final, la altura, profundidad y anchura del escenario, las posibilidades de un montaje rápido en caso de que haya varios cambios, etc. (Trefalt, 2005, p.34)

Además debe hacer un plano exacto del escenario y preparar una maqueta de la escenografía, con la finalidad de analizarla y hacer cambios que podrían mejorar el escenario tanto para los títeres como para los animadores. (Trefalt, 2005, p.34)

Existen muchas posibilidades para diseñar una escenografía, una de las más interesantes es hacer uso de proyecciones fílmicas, de iluminación o de diapositivas. Aunque claro, se debe cuidar mucho que sean proyectadas

adecuadamente ya que pueden deformarse. Dichas proyecciones se hacen sobre objetos, semiplástico u otros materiales. (Trefalt, 2005, p.35)

2.2.4 Escenografía

A la escenografía de las figuras también se le conoce con el término de „arreglo“. “El títere no determina la división del espacio sólo con su composición, sino también con sus gestos” (Trefalt, 2005, p.51). Por eso se incluye como parte de la escenografía el gesto. La disposición de figuras es importante porque influye sobre el subconsciente del espectador.

La escenografía de las figuras debe de colocarse de tal forma que lleve al espectador hasta el punto clave de determinada situación o hasta su sentido principal. Cada escena tiene un centro visual sobre el cual se concentra el espectador. Aunque no sea una regla, es posible generalizar que el cambio de escenografía está sujeto al cambio de relaciones entre las figuras. (Trefalt, 2005, p.52)

Los cambios psicológicos que suelen condicionar el cambio de escenografía en el teatro dramático, en el teatro de títeres es mucho menor. “La técnica de los títeres determina por sí sola las virtudes de la escenografía” (Trefalt, 2005, p.52). El diseñador debe tomar en cuenta todas esas características para elegir correctamente las escenografías y en caso de cambios de escenografía, se debe de cuidar que no sean ilógicos. Por lo que es conveniente que no hagan demasiados además de que el cambio debe de ser pronunciado. Cuando el teatro de títeres ya es por sí mismo muy figurativo, entonces se pone en primer

lugar la dramatización en la escenografía, lo figurativo es secundario. (Trefalt, 2005, p.52)

Es muy importante recordar que la escenografía es uno de los medios de expresión de ideas en una puesta en escena, aunque cuando se crea una escenografía en el caso especial de los títeres debe de dársele mayor prioridad a las necesidades técnicas. El diseñador debe considerar además el contraste de colores y la relación de los títeres con la escena, ya que no suelen tener mucha expresión, por lo cual hacen uso de los gestos que indican su estado de ánimo tomando en cuenta las cosas que se encuentran en el escenario. Las escenografías finalmente deben estar hechas con el criterio de cada director según lo crean conveniente.

2.2.5 Metodología propuesta

En definitiva, el director decidirá el desarrollo de cada proyecto con los lineamientos y el estilo que más le parezcan adecuados. Por lo tanto el diseñador tiene la tarea de encaminar dicho proyecto a un buen resultado tanto estético como funcional.

Desde un punto de vista más enfocado al diseño visual, realicé un mapa conceptual¹⁰ con una metodología que considero es la más adecuada para

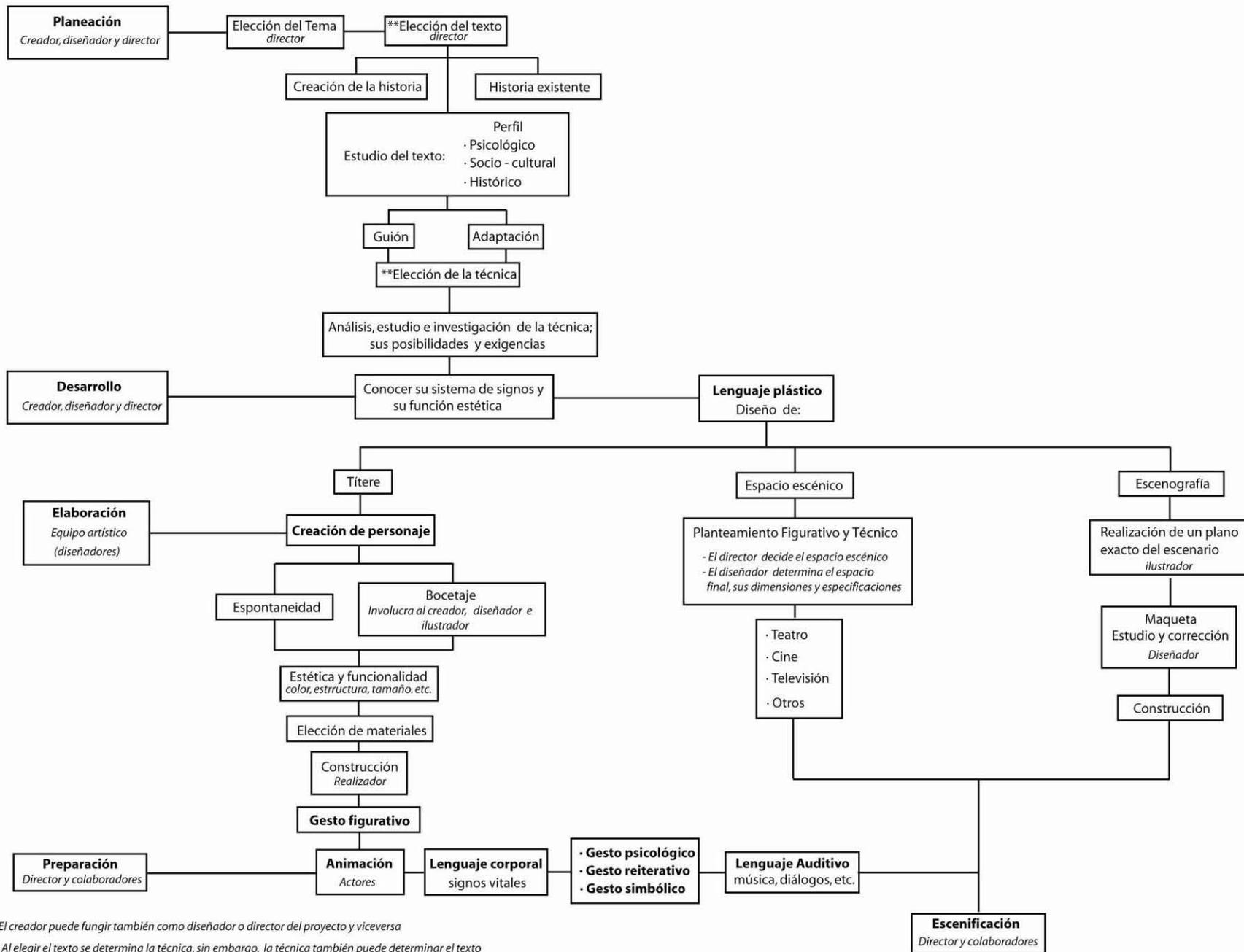
¹⁰Elaboración propia, basado en conceptos de los autores mencionados en esta investigación

lograr un resultado óptimo, englobando los conceptos anteriores y posicionando de manera más concreta al diseñador en el proceso creativo de un proyecto de estas características.

Cuando se trabaja con títeres se tiene la posibilidad de moldear por completo a cada personaje físicamente, lo que queremos que represente, además de cómo será la escena que lo abarcará. Debido a estos complejos encadenamientos figurativos, desde un inicio debemos pensar en el espacio escénico y sus actores. (Trefalt, 2005, p.131)

Lo ideal es involucrar tanto al creador, como al director y al diseñador de cualquier proyecto. Por supuesto, dependiendo a que medio vaya dirigido el desarrollo cambiará. Sin embargo, específicamente en un trabajo de esta índole en el diseñador recae gran parte de la responsabilidad en todos los aspectos concernientes a una escenificación, ya sea para cine, televisión, etc.

Metodología propuesta para el trabajo en conjunto del *creador, diseñador y director enfocado a proyectos basados en el uso de títeres



*El creador puede fungir también como diseñador o director del proyecto y viceversa

** Al elegir el texto se determina la técnica, sin embargo, la técnica también puede determinar el texto

CAPÍTULO 3 CREACIÓN DE PERSONAJE

3.1 Planeación del proyecto

El tercer y último capítulo se enfoca únicamente en un punto del lenguaje plástico que es la creación de un personaje; por lo que debo aclarar que mi labor se limita exclusivamente a mostrar **el diseño, la planeación y la elaboración de un títere**, así que no está pensado para abarcar todas las áreas propias de una puesta en escena ex profeso.

Se trata de una demostración muy personal [basada en una técnica aprendida del profesor Leonardo Otero¹¹] que tiene como propósito obtener la imagen figurativa correspondiente al diseñador por medio de la técnica de hule espuma. Debido a que no trabajo con un equipo de profesionales, seguir el esquema propuesto en el mapa conceptual del capítulo anterior me resulta imposible. Por lo tanto, el desarrollo más bien es una adaptación de ambas metodologías previamente mencionadas en el capítulo 2 [experimental y en base a un texto].

Bien, al no trabajar con un director, todas las decisiones recaen en el diseñador. La primera es la técnica, la cual será aplicada en títeres de guante. Por lo tanto en este caso la técnica determinará la elección texto. Para esto es necesario conocer las especificaciones del títere manual y hacer un análisis preciso que permita la correcta utilización de los textos o temas. (Trefalt, 2005, p.66)

¹¹ Profesor en la carrera de Literatura dramática y teatro, UNAM

3.1.1 Títeres de guante

Los títeres que presento en este proyecto son de guante. Existen por lo menos tres variaciones de importancia: títeres guiñoles, petrushkas y bocones (Murray, 1995, p.4). Los elegidos para este trabajo son bocones. Los „bocones“, conocidos también como modernas „marotas“, „títeres de mímica“, o „muppets“ (llamados así en honor a Jim Henson), tienen como principal característica que la mano del manipulador le da forma internamente a la cabeza y con los dedos en forma de pinza se le otorga movimiento a la boca del muñeco, de ahí su nombre. (Murray, 1995, pp.136-137)

La otra mano del manipulador se usa incluso directamente como la mano del títere, por lo que además de tener mímica facial (lo cual no es significativo en los títeres), tiene posibilidades de gesticular, lo que permite la utilización de accesorios y la dinámica de movimientos. En muchos casos se requieren de dos o más manipuladores de manera simultánea que le dan movimiento por medio de varillas, o incluso de medios electrónicos, dependiendo la complejidad del muñeco. (Trefalt, 2005, p.74)

Normalmente las manos están cubiertas de hule espuma o de algún otro material similar, lo cual permite al manipulador diversos cambios en la mímica del títere. Debido a que lo más importante es la cabeza de títere, generalmente son visibles hasta la cintura. Su campo de acción es limitado verticalmente, pero es muy dinámico y movable; sus movimientos son energéticos, rápidos. Usualmente se utilizan para actuaciones televisivas, varietés, parodias, actuaciones grotescas y de conversación. (Trefalt, 2005, pp.66,74)

Con el paso del tiempo los títeres de guante han evolucionado, por ejemplo, los guiñoles en un principio tendían al retrato, pero debido a la influencia del arte cubista y abstracto, se fueron modificando hasta ser más simbólicos. (Murray, 1995, p.60)

Por otro lado la aparición de productos sintéticos, permitiría formas nuevas de construcción y esto, aunado a los medios electrónicos, daría vida a los llamados Animatronics (manipulación por computadora). (Murray, 1995, p.141)

3.1.2 Análisis del texto elegido

De acuerdo a la popularidad y afinidad hacia cierto género las personas eligen libros, música, etc., de la misma forma el director elige los textos sobre su propia afinidad hacia un género; cada uno exige su técnica, medios específicos, que permiten al director, [en este caso al diseñador] la interiorización con los materiales que eligió. (Trefalt, 2005, p.94)

Partiendo de las características técnicas del títere de guante, tomé como referencia una leyenda de origen maya que lleva por nombre „El Mayab, la tierra del faisán y del venado“.

La leyenda cuenta que el señor Itzamná creó un territorio muy vasto y bello conocido como El Mayab, „la tierra de los elegidos“, la cual decidió entregársela a los mayas. Escogió además a tres animales para vivir por siempre en ella: el faisán, el venado y la serpiente. Los habitantes de ese lugar vivirían muy tranquilos hasta que sus dioses les anunciaran que los extranjeros

conquistarían El Mayab, y así sucedió. Desde entonces, la misión de los tres animales elegidos sería anunciar el día en que los mayas recuperarían su tierra¹².

A partir del texto se debe de tener una idea básica y analizar los caracteres de todos los personajes, de sus relaciones mutuas y del significado que tienen de acuerdo al tema elegido. Para cada figura por separado se debe de definir su edad, carácter, situación social, su caracterización externa, sus particularidades, etc. (Trefalt, 2005, p.119)

En el caso de los títeres, la especificación de las figuras está estrechamente ligada a sus particularidades tecnológicas y a su construcción. Dependiendo de la definición del carácter de cada una de ellas, siempre hay que tener en cuenta que es un ser social dependiente de su entorno. A veces los rasgos de cada figura son débiles o inexpresivos. Sin embargo el titiritero y el director se encargan de completar y enfatizar los rasgos de su carácter. (Trefalt, 2005, p.119)

En especial en escritos como este que tienen una cultura y un tiempo muy específicos es de gran importancia estudiar el texto para la realización física de los personajes, así como de su comportamiento y sus comunicaciones. En el caso de algunos autores es posible investigar su entorno. (El director es quien comanda esta parte del proceso creativo y quien a partir de su propia información obtenida ayuda en la creación junto con los demás colaboradores). (Trefalt, 2005, p.121)

¹² Leyenda incluida en el libro „Leyendas mayas“

Sin embargo el proceso de análisis del texto puede ser lo suficientemente libre como para que el diseñador haga todo por medio de su imaginación o incluso en base a su vida cotidiana; en este caso el texto es solo una inspiración (Trefalt, 2005, p.121). Por lo tanto para la realización de mis títeres no existe un guión ya que es un proyecto en paralelo con la construcción visual [Lo cual es totalmente válido al menos en la construcción de títeres].

Las razones por las cuales elegí la leyenda „El Mayab, la tierra del faisán y del venado“ [además de ser compatible con la técnica] se deben a que es un escrito corto, que no entra en demasiados detalles en cuanto a la descripción de sus personajes, lo que me permite generar una interpretación bastante libre. A menudo esta clase de textos son más interesantes ya que por su simplicidad al diseñador le permiten una infinidad de variaciones, asociaciones y fantasías. (Trefalt, 2005, p.120)

Así mismo cuando se analizan todas las interpretaciones posibles, además de la historia principal para niños, existe un subtexto con un contenido filosófico y social que de manera ingeniosa se dirige a los adultos (Trefalt, 2005, p.121). Por último en cierta forma basarme en ella es un pequeño homenaje a esta cultura por su grandeza y por sus aportaciones a este arte.

El texto se sitúa en la época prehispánica, sin embargo, describe a los animales de una forma general; menciona una serpiente de cascabel en específico, pero no hace muchas referencias con respecto al venado ni al faisán. En cuanto al venado, opté por tomar como parámetro un venado cola

blanca, los cuales habitaban técnicamente en todo el Continente Americano, por último está el ave.

La selección de esta última fue la más complicada. Durante el análisis del texto surgió una duda: la razón por la cual se habla de un faisán en una leyenda maya, ya que no son endémicos de esas tierras. Al investigar sobre el tema durante un tiempo, di con la respuesta: los faisanes no existieron en América antes de la conquista. En realidad el texto no se refiere a un faisán común (asiático).

Cuando los conquistadores llegaron a tierras mayas se encontraron con varias aves muy similares a este, que fueron nombrados como „faisanes de tierra“ [por su semejanza con el faisán común] (Garza, 1995, pp. 41-46), los cuales parecen ser efectivamente autóctonos: el mut o pajuil llamado comúnmente chachalaca negra, el cox o pava cojolita y el kʼanbul u hocofaisán¹³. Mi diseño representa a este último [se le considera el último faisán yucateco y además se le asocia con la deidad suprema celeste maya]. (Garza, 1995, pp. 41-46)

3.1.3 Diseño de personajes

En la planeación el proceso de bocetaje es en este caso solo un apoyo para la construcción inicial y no para saber exactamente cómo será el títere, lo cual implicaría conocer plenamente el campo, así que en la elaboración los diseños de cada uno de ellos tienen mucho de experimentación y creatividad.

¹³Información obtenida de <http://www.yucatan.com.mx/default.asp>

Varios de los bocetos que aquí aparecen fueron realizados con el apoyo de un ilustrador; para comenzar basta con una vista de perfil y una cenital (Fig.12). A partir de estos dibujos, las figuras se simplifican y se obtienen las plantillas principales en hojas de papel (Fig.13). Solo están dibujadas las cabezas debido a que son la parte principal de los títeres bocones.

Ya que todas las piezas se trabajan por separado, es posible que las partes del cuerpo sean anexadas de manera más espontánea. No necesariamente se requiere de plantillas. Si se está más familiarizado con la técnica y hay un control mayor sobre el material y el dibujo, cualquier pieza puede ser trazada directamente en el hule espuma. En mi caso opté por hacer plantillas de casi todas las piezas partiendo tanto de la forma como del tamaño de la cabeza. (fig.14).

Por lo general, al no tener mucha práctica en el manejo de las medidas se cometen errores aunque se hagan bocetos, ya que no se suelen considerar la complejidad de las figuras ni el manejo adecuado de espacios y dimensiones. No obstante, es posible repetir cualquier parte las veces que sea necesario; tanto el material como la técnica tienen la ventaja de permitir el trabajo bajo ensayo y error ya que las piezas se reemplazan con relativa facilidad.

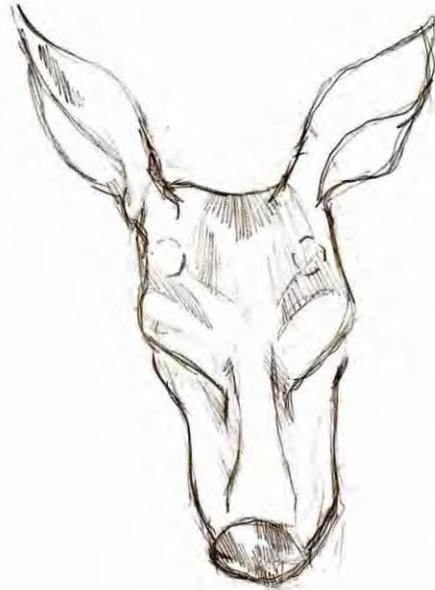
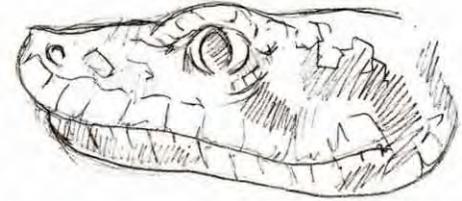
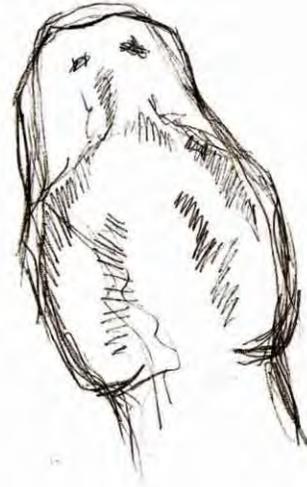
Por otra parte, el uso de títeres está muy ligado a la estilización y deformación de la realidad. Estilo que a su vez está directamente ligado con la idea particular de cada creador o diseñador. La unidad en la escenificación de títeres depende generalmente de la unidad figurativa. Esto es porque en la realización de un títere, la imagen de la figura no se divide en varios

departamentos, sino que una sola persona- modeladora cumple la función de escenógrafo, diseñador de vestuario, y modelador de títeres. (Trefalt, 2005, p. 122)

Sin embargo es posible el uso de más de un estilo en un trabajo, lo importante es hacer que el proyecto funcione. “La excepcional habilidad de ciertos directores está en el hecho de que con diferentes estilos, medios y materias modeladoras crean una sensación de unidad”. (Trefalt, 2005, p. 122)

En lo que se refiere al tamaño los títeres de guante no manejan escalas fijas eso es decisión del diseñador, sin embargo, cuando se hacen solamente de hule espuma suelen ser de grandes dimensiones ya que la mano debe de tener suficiente espacio para moverse. Al obtener algunas plantillas del cuerpo es posible tener una idea de cómo quedarán (Fig.15).En este proyecto todos los muñecos tienen un estilo similar, en cuanto a su estructura abarcan aproximadamente la mano y el antebrazo del manipulador, son estrechos internamente y mueven únicamente la boca, aunque pueden ser adaptados para darle movilidad a otras partes.

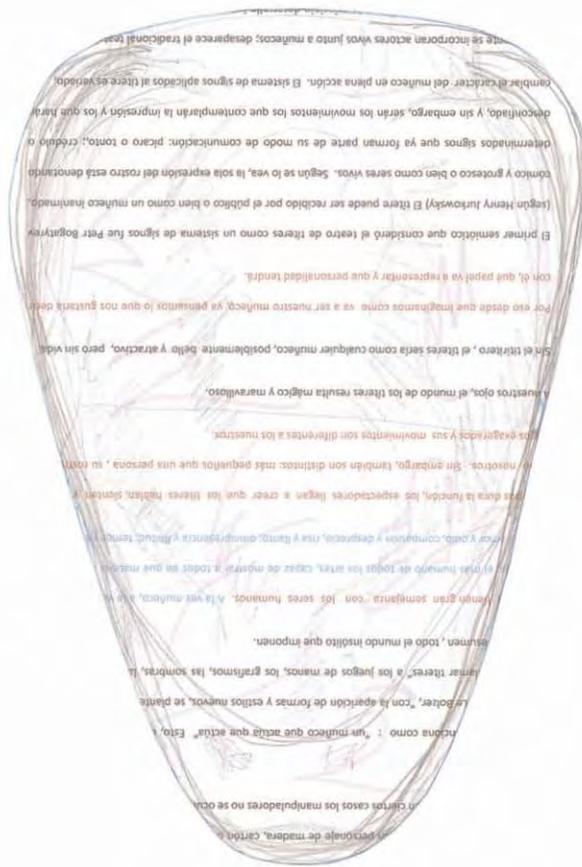
Por otra parte, mantienen sus características de animales reales, sin embargo, tanto en las formas como en las texturas cuentan con detalles sutiles inspirados en imágenes de animales prehispánicos, no por ello mayas [Esto se debe a que son pocas las imágenes que existen en especial del hocofaisán].



(Fig.12) Bocetos



Plantilla 1



Plantilla 2

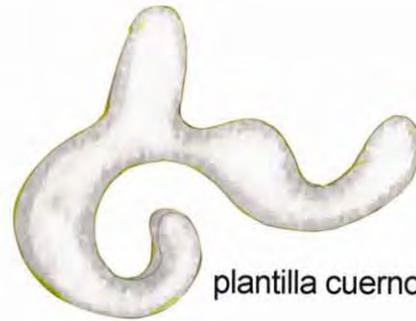


Plantilla 3

(Fig.13) Plantillas principales



pata



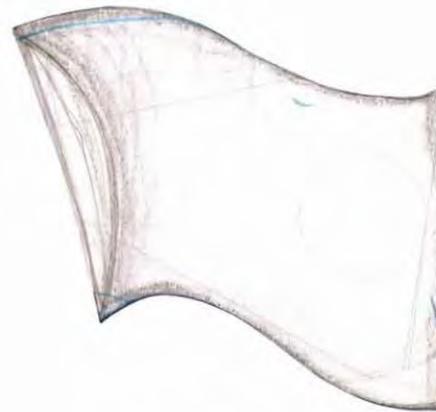
plantilla cuerno



cuello



ala



plantilla serpiente

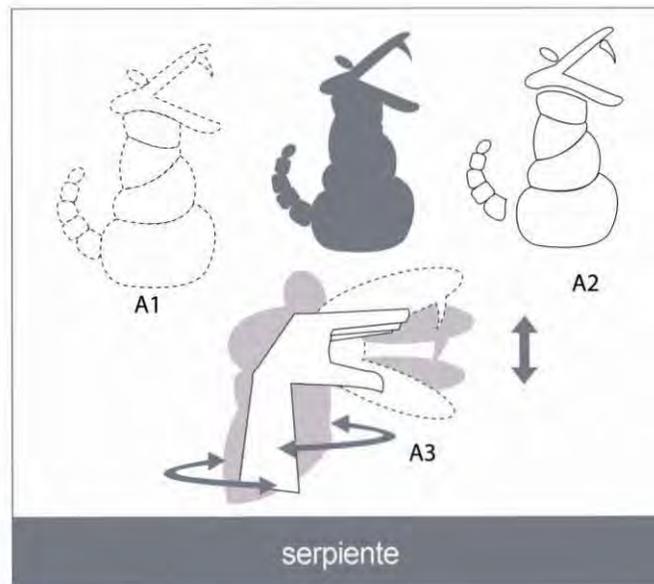
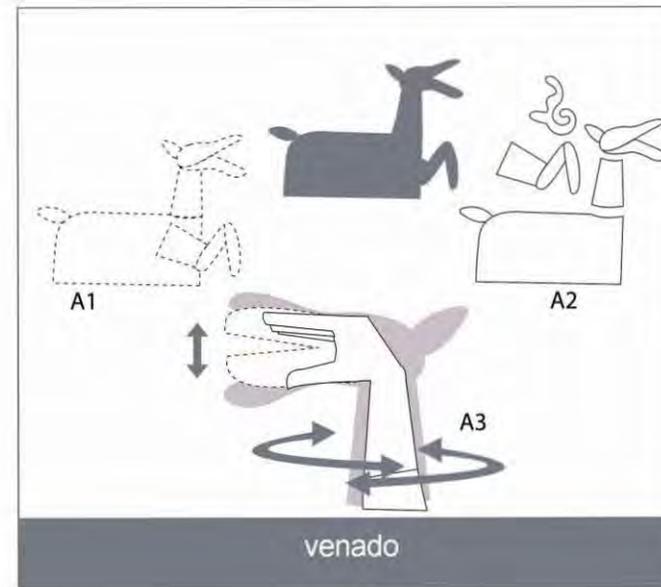
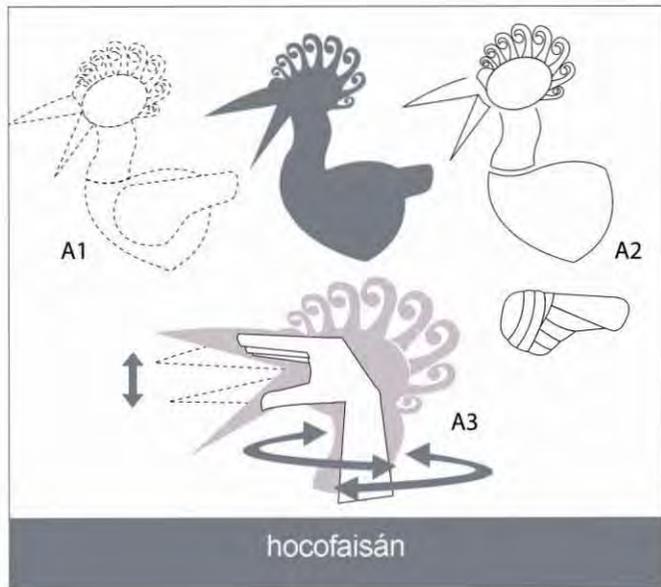


estructura ave



estructura venado

(Fig.14) Bocetos y plantillas



(Fig.15) Forma y movimiento

En el venado y en el hocofaisán es la forma de los cuernos y las alas respectivamente, en la serpiente es la textura de la piel. Ambos elementos se acoplan bastante bien al resultado que deseo obtener, ya que las figuras prehispánicas permiten adaptarse fácilmente al diseño de títeres de guante.

Con respecto a su funcionalidad, no están pensados necesariamente para ser muñecos didácticos [es común que los usen por la relativa facilidad de su manipulación], ya que para ello generalmente aunque sean objetos o seres fantásticos suelen presentarse como figuras antropomorfas; los que aquí presento conservan sus formas de animales. Sin embargo, una de las ventajas que proporciona el diseño de títeres es su universalidad que puede hablar para niños de una manera y para adultos de otra. (Trefalt, 2005, pp.120-121)

La elección de los materiales es imprescindible en la planeación. Es conveniente conocer las distintas posibilidades que otorgan y así optar por los más adecuados para el proyecto. En este caso utilizo la técnica de hule espuma. El hule espuma tiene varias cualidades: es resistente, ligero, fácil de transportar y muy manejable¹⁴.

Por supuesto hay que considerar también sus inconvenientes, es de gran importancia saber que es un material sensible a la luz, como consecuencia de ello “con el tiempo se degrada, oscurece, adquiere un aspecto terroso, pierde elasticidad y se vuelve quebradizo” (Murray, [199-], p.46). Teniendo en cuenta

¹⁴Entrevista realizada al profesor Leonardo Tadeo Otero Pesado

estos aspectos es aconsejable tomar medidas cuando se usa apartándolo de la luz mientras no se esté trabajando hasta que se cubra con algún otro material.

3.2 Elaboración de títeres bocones

Los materiales que se necesitan para la elaboración de títeres bocones en hule espuma son:

Plumines [de preferencia colores claros]

Hojas de papel bond [recicladas]

Cutter

Hojas de hule espuma de 2cm de espesor color blanco

Pegamento de contacto [uso industrial]

Abatelenguas de madera

Frasco de vidrio [chico]

Alambre

Látex líquido

Pinceles y brochas de distintos tamaños

Pinturas [con base látex para piel y plástico]

Recipientes de plástico o de vidrio

Mascarilla y guantes

Una vez obtenidas las plantillas [pueden hacerse de papel bond o de algún otro que no sea demasiado frágil], éstas se marcan directamente en la hoja de hule espuma con los plumines, para después ser cortadas con el cutter.

Es recomendable marcarlas usando colores afines a las piezas si se tiene considerado en esos momentos del proceso el color definitivo de cada una de ellas, si no, lo más adecuado es elegir tonos claros para que estos no interfieran al momento de ser pintadas [los colores podrían mezclarse].

Lo primero que se construye es la cabeza ya que es la parte principal de estos muñecos. Ésta consta de cuatro piezas, dos superiores y dos inferiores, con las cuales se obtiene la forma de guante. Para ello se necesita hacer una plantilla completa, otra igual con un orificio, y dos mitades (Fig.16). Es conveniente marcar tanto el orificio como las mitades en la plantilla principal.

Las demás piezas se recortan y se pegan una por una. Para el proceso de pegado es necesario buscar un lugar bastante ventilado ya que los materiales que se utilizan son tóxicos¹⁵.

¹⁵ Mantener protegidos boca y nariz así como evitar el contacto con la piel tanto del pegamento como del látex



Piezas básicas



Piezas básicas 2



Piezas externas ave

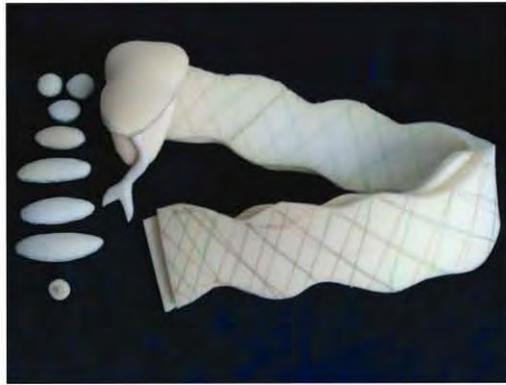
(Fig.16) Piezas principales

El pegamento se vacía en un envase pequeño de vidrio, procurando que no se pegue en las paredes del recipiente y sobretodo que permanezca el mayor tiempo posible tapado. Se toma un poco con un abatelenguas y se coloca una capa casi transparente por toda la orilla de la o las piezas en ambas partes que van a unirse; se deja secar aproximadamente 20 minutos y cuando la textura ya no es pegajosa se procede a pegar presionando ambas superficies por la orilla, en el caso de una pieza, ésta se cierra uniendo toda la orilla.

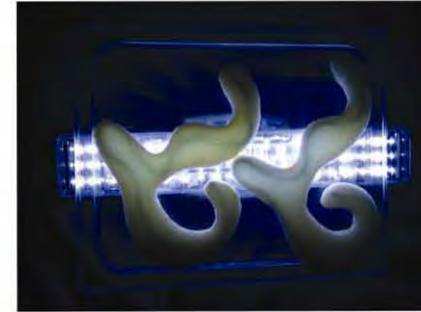
También es posible tener dos piezas únicas y pegarlas entre sí, o hacer varias y rellenar dos con otras más pequeñas o del mismo tamaño. Todo depende de la figura que se quiera obtener. (Fig.17)

Todas las piezas están hechas de hule espuma, a excepción de los cuernos del venado que tienen una estructura interna de alambre, esto es algo más complejo ya que es una opción de darle mayor estabilidad y a su vez movilidad al muñeco [permite que permanezca en una misma posición]. (Fig.17)

Con respecto al armado hay dos opciones: una es ir trabajando cada pieza por separado, armarla para después pintarla procurando dejar limpia la parte que será pegada y posteriormente unirla a las demás; la otra es armar todo el muñeco y por último pintarlo. Es aconsejable que las partes más pequeñas o endebles se coloquen al final, sobre todo si no se encuentran pegadas por completo a la pieza principal, ya que se corre el riesgo de que se rompan o se maltraten.



alas



cuernos
(estructura de alambre)



cañabel



cabeza

(Fig.17) Piezas cortadas y armadas

3.2.1 Caracterización de personajes

Cuando se diseña para un director por medio de un guión lo más común es que se realice un boceto mediante el cual se planea por completo como quedará el títere en todos los aspectos. Al ser más experimental, los colores y la expresión definitiva se van pensando conforme avanza el proyecto o hasta que el personaje ya está armado. La elección es bastante libre, claro, lo recomendable es no excederse.

Los colores claros remarcen prominencias y los oscuros dan la sensación de profundidad. Los colores cálidos como rojos, naranjas y amarillos generan sentimientos de alegría. Los azules, violetas y verdes oscuros remiten a la tristeza y el invierno. No existen reglas estrictas con respecto a los colores, sin embargo, hay que evitar el uso de colores chillantes o estridentes.

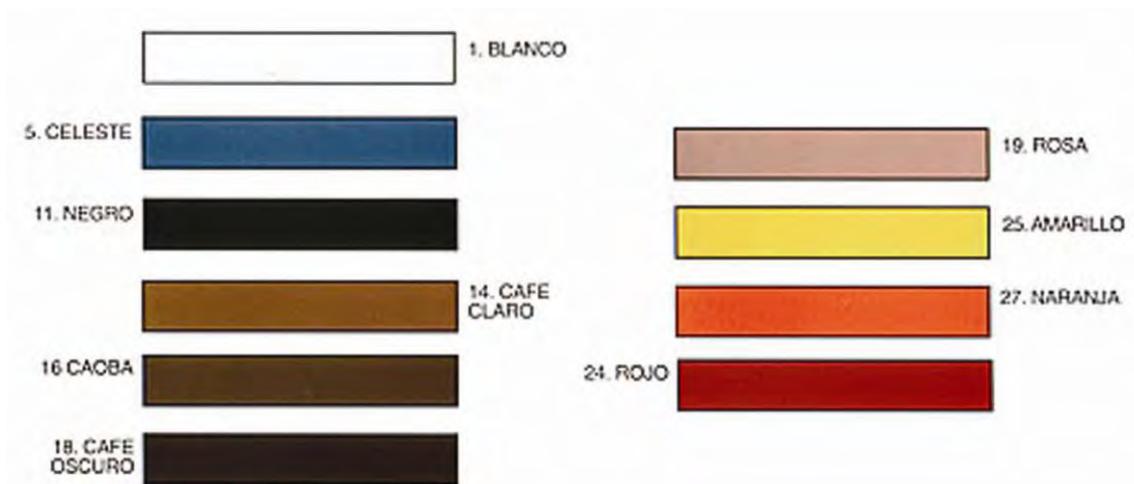
Las pinturas utilizadas en la cabeza del títere debe de ser en tonos mates, para evitar que brillen demasiado, la brillantez de un barniz puede producir reflejos no deseados.

Además se debe de evitar la abundancia de colores, la distancia y la óptica eliminan detalles, por lo que el ojo humano capta algo borroso al usar demasiado color. Los colores deben de ser nítidos, estar bien definidos y contrastar entre sí. (Murray, 1995, p.50)

En este caso, para el acabado opté por colores similares a los de animales reales. Por lo general esta clase de muñecos se recubren con telas cosidas para darles distintas texturas; o se cose una tela de color neutro en todo el

muñeco y se pinta encima de ella, no obstante, aquí muestro una manera distinta de hacerlo. El material se deja a la vista, [se pinta directamente en el hule espuma] lo cual genera una textura muy característica.

Después de hacer varios experimentos con distintos tipos de pintura decidí tomar mi paleta de color de pinturas para piel y plástico las cuales permiten un recubrimiento y acabado adecuados para mi proyecto.



(Fig.18) Pinturas Philadelphia

Ya que el hule espuma es un material poroso, ocasiona la absorción de mucha pintura al momento de cubrirlo. Lo más conveniente es evitar el uso del pincel ya que contribuye a que el material se endurezca o le reste flexibilidad (Murray, [199-], p.46). Lo ideal es utilizar pinturas con base látex y aplicarlas con las yemas de los dedos [sin embargo, los detalles si se pueden hacer con pinceles]. Aunque la gama de colores es limitada permiten la posibilidad de mezclarse entre sí para obtener técnicamente cualquier color. La pintura se aplica directamente aunque es más recomendable diluirla con agua para no gastar demasiada. Aún así se deben de aplicar varias capas con intervalo de tiempo para que seque una antes de colocar la otra y quede bien pintado.

Ahora bien, ya que este material se degrada con la luz, tal vez la pintura proporcione una protección limitada, si se considera no ser suficiente y se requiere un recubrimiento mayor para protegerlo [incluso internamente], existen diferentes opciones.

Una de ellas es cubrir el material un par de veces o más con el mismo pegamento que fue utilizado, posteriormente se pinta. Si se hace de la misma forma a la inversa, se obtiene un acabado „antiguo“.¹⁶

Otra es cubrir todo el títere con látex [procurando vaciar una pequeña cantidad en un envase de vidrio o plástico para evitar el olor tan penetrante] colocando de dos a cuatro capas aproximadamente de manera uniforme, dejándolo secar cada vez que se coloque una capa y por último se pinta.¹⁷

El inconveniente de usar el látex puro es su textura tan pegajosa, provocando en un descuido que sin desearlo las piezas se peguen entre sí [aunque esto ayuda cuando una pieza está dañada o cuarteada]. Además de que el tiempo de secado es bastante largo. Una alternativa para acelerarlo es colocar la pieza directamente al sol cada vez que se aplica una capa¹⁸. Funciona bastante bien cuando se trabajan las piezas por separado.

También es posible mezclar el látex con la pintura¹⁹; si se opta por pintar el muñeco completamente armado, esto más recomendable. Aunque tal vez se tenga menos control sobre la cantidad de material en cada área, pero es mucho más manejable.

^{16, 17, 18 y 19} Entrevista realizada al profesor Leonardo Tadeo Otero Pesado

En cualquiera de los casos lo más adecuado es poner por último una o más capas únicamente de pintura, para que la textura no se modifique y quede pegajosa ni el color cambie. Si cae pintura en algún un lugar no deseado y está fresca, se puede eliminar cuidadosamente con un paño húmedo. Si se elige usar látex entonces necesariamente se pintará con brocha [es aconsejable tener varias porque el látex se queda pegado y se echan a perder fácilmente].

En cuanto a la estética tampoco existe algo que la determine esto es muy subjetivo, todo depende de un gusto personal y del resultado que se desee obtener. Sin embargo, habitualmente se busca que sus expresiones sean agradables. Para ello es indispensable poner especial atención en los ojos.

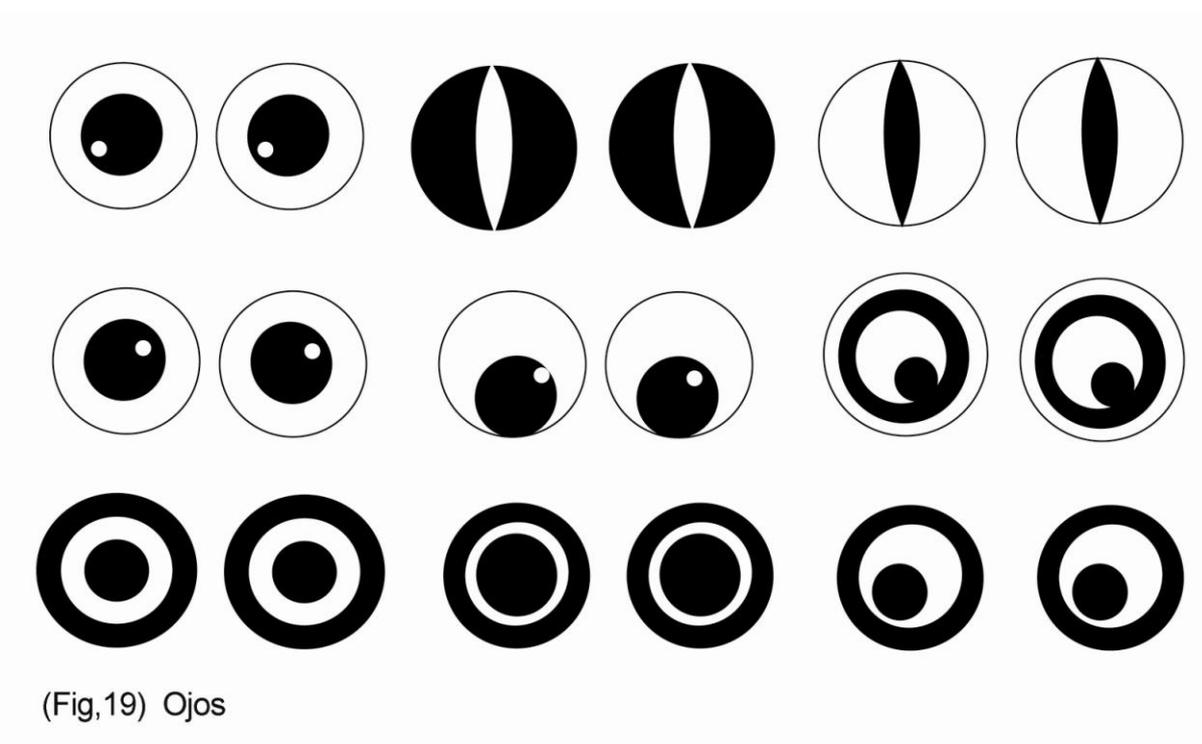
Los ojos suelen ser grandes y sin gran detalle, es el elemento más importante en la expresión de un títere. Como una generalidad, se colocan ligeramente por arriba de la nariz, formando un triángulo equilátero. (Murray, 1995, p.61)

“Por la distancia y la perspectiva, se produce el fenómeno de la buena forma, nuestra mirada busca proporciones equilibradas; y si colocamos los ojos a la altura de nuestro ojos, los títeres parecerán eternamente asombrados”. (Murray, 1995, p.61)

Las pupilas pueden ser reales o imaginarias. Los ojos no se pueden eliminar completamente ya que son el único rasgo facial que incluso en la oscuridad dan la forma de un rostro, aunque las pupilas de los ojos pueden ser reales o imaginarias. (Murray, 1995, pp.79-80)

Si como resultado final en la interacción del espectador con el muñeco se obtiene la sensación de que en realidad este tiene vida, te está observando, se logra casi todo lo concerniente a la expresión. (Murray, 1995, p.79)

Hacer pruebas de los mismos, ayuda bastante a darse una idea de cómo podrían quedar definitivamente (Fig.19). De igual forma también es recomendable hacer pruebas de colores antes de usarlos.



(Fig,19) Ojos

La cara en conjunto, es el segundo elemento en importancia, en los títeres de guante es proporcionalmente mucho más grande en que la humana. Los rasgos faciales son pronunciados, deben tener una expresión específica y “por regla general buscamos que los muñecos tengan expresión serena o ligeramente alegre” (Murray, 1995, p.60-61). Hay ocasiones en los que se producen varios títeres idénticos, pero con expresiones distintas.

Se puede prescindir de los detalles ya que suelen ser usados a distancia y más aún de elementos que pueden no ser necesarios; a nadie le importa si un títere carece de orejas, de nariz, o de cualquier parte propia de un humano, finalmente lo único que interesa es lo que el personaje en esencia representa o simboliza. (Murray, 1995, p.61)

Además de considerar como elemento principal los ojos y poner suficiente atención en su diseño, no se debe de descuidar el material del que estará hecho el resto de su cuerpo, además de su forma, lo cual engloba un estilo. Cuando se comprende la personalidad del muñeco, es más sencillo imaginarlo físicamente. (Murray, 1995, p.63)

Es interesante pensar cómo será cada personaje. Aunque en gran parte la culminación de la caracterización, el otorgarle lo que algunos llaman „alma“ se la proporcional el animador, al ir diseñando su físico también de alguna forma uno le va otorgando ciertas cualidades que lo complementan. Inclusive al verlo finalizado generan una sensación especial, ya que cuentan con un carácter propio. Aquí hago una breve descripción de cómo imaginé a estos personajes durante todo su proceso hasta su término.²⁰

Por supuesto el lector es completamente libre de agregar o modificar sus características y si estos personajes son utilizados para un proyecto en específico, entonces tal vez se requieran ampliar esta descripción.

²⁰ Las imágenes que aparecen en la (Fig.20) son una interpretación libre [de carácter ilustrativo] inspirada en los títeres ya terminados



(Fig. 20) Caracterización

Tanto el diseño como los acabados son una decisión muy personal y ya sea que se trabaje de manera profesional o no, el resultado genera gran expectativa de algo tal vez inesperado, aún si se ha planeado desde un principio. Cada pieza del títere es distinta, y su personalidad es muy particular. Siempre tienen algo que los hace ser únicos e irrepetibles.



(Fig. 21) Venado



(Fig. 22) Hoco faisán



(Fig. 23) Serpiente de cascabel

CONCLUSIONES

Las formas de comunicación y expresión han sido una búsqueda constante en la vida del ser humano, de entre todas ellas hay una muy particular: la realización de muñecos articulados conocidos como títeres.

A pesar de que con el tiempo se han modificado, siguen conservando su esencia. Son capaces de expresar desde las cosas más bellas y sublimes, hasta lo más grotesco y difícil de mostrar. De alguna manera conocerlos es conocernos a nosotros mismos.

No provienen de ningún lugar en específico, representan la herencia de muchas culturas, la identidad de tantos pueblos que aún siendo tan distintos, tan inconexos y con interpretaciones tan diferentes, siempre tienen el propósito de comunicar.

En México este arte no se ha desarrollado demasiado quizá porque para construir un títere se requiere de mucho tiempo y dedicación. El precio de un muñeco de este tipo puede llegar a costar hasta 4 mil pesos, mismo precio que podría ser comparado con una puesta en escena completa²¹. Por otro, la información del trabajo profesional con títeres es escasa.

Esta investigación finalmente pretende involucrar al diseñador visual en el arte de los títeres, mostrarle que no se trata de un arte secundario o menor al

²¹Entrevista realizada al profesor Leonardo Tadeo Otero Pesado

contrario, que más allá de ser un entretenimiento banal se les entienda como lo que realmente son, un arte ancestral de carácter universal.

Pienso que son una clara demostración del equilibrio entre el arte y el diseño, algo que se niega mucho en ambos medios, lo cual también considero impide su desarrollo porque no se complementan como debieran.

Por otro lado, creo que su presencia es capaz de cuestionar la racionalidad del ser humano, lo cual causa cierta incomodidad en jóvenes y adultos y por ello no permiten que se les vea plenamente.

Si bien, para toda la labor del diseñador considero es imprescindible tener una base teórica que sustente cada proyecto de cualquier índole con el propósito de ser justificados y realmente funcionales, en el diseño de títeres es aún mayor.

Su complejidad es suficiente como para ser estudiados con detenimiento debido a que el modelador o diseñador se encarga de realizar la imagen figurativa global. Ya sea labor de uno o varios creativos, dependerá de ellos saber cómo será cada personaje con la gran ventaja de tener control total de su físico y de la idea visual que cada uno exprese. Además, de la técnica elegida dependerá el tipo de espacio escénico, la escenografía y utilería de la que se hará uso.

A diferencia de cualquier otra clase de proyecto aquí todo debe de pensarse en conjunto porque gira en torno a las exigencias técnicas del títere y a la idea del

director del proyecto, lo cual implica que desde un principio el diseñador tenga un contacto muy cercano con el director y con los demás colaboradores para así conocer su planteamiento y en conjunto lograr comunicar el mensaje deseado.

Por otra parte la intención de describir la realización de un personaje en la técnica de hule espuma tiene dos finalidades. La primera es describir la experiencia tan especial que es crear un títere ya que conforme éste va tomando forma durante su planeación y el proceso de construcción, se genera cierta complicidad entre el diseñador y el muñeco, una expresión de lo que es él [como en todas las artes algo queda de los creadores del personaje en el carácter del mismo].

La segunda es la experimentación con una técnica que permite diversas aplicaciones lo cual amplía las posibilidades del diseño en proyectos de diversa índole; como ejemplo son la construcción de escenografías, máscaras, utilería y vestuario entre otras cosas.

Cada creador tiene su propio concepto de estética y por lo tanto de escenificación, por lo que cada una de las exigencias permite probar con distintas técnicas y reinventarse a sí mismas, creando una nueva forma de títere y de escenificación. Si bien sus principios se encuentran en el teatro, han logrado sobrepasar ese medio. En la actualidad nos continúan acompañando en la vida diaria.

Están presentes en obras de teatro que incluyen adaptaciones de óperas, en espectáculos de danza, en eventos deportivos, en el cine evolucionando en animatronics [siendo incluso personajes principales de las historias]; al igual que en videos musicales, programas de televisión y fuera de todo ámbito de entretenimiento y cultural incluso han alcanzado otros niveles como en el expuesto en la ayuda de crianza de aves en cautiverio.

Además de ser funcionales estas propuestas son muy impresionantes a pesar de su antigüedad, debido a que no tienen más limitantes que la imaginación. Por ello pueden ser adaptadas a nuestro medio como diseñadores y por lo tanto a nuestra sociedad.

CRÉDITOS DE IMÁGENES

(Fig.1) Dibujo de Oswaldo Chinchilla Mazariegos basado en el monumento 21 de Bilbao, Cotzumalguapa. Aparece en el *XXI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2007*

Detalle lado izquierdo. Imagen perteneciente al libro *El Teatro de Guante*, Murray, 1995

(Fig.2) Lámina armada con ilustraciones pertenecientes al libro *Dirección de títeres*, Trefalt, 2005

(Fig.3), (Fig.4), (Fig.5) y (Fig.6) Ilustraciones pertenecientes al libro *Dirección de títeres*, Trefalt, 2005

(Fig.7), (Fig.8) y (Fig.9) Fotografías de Jordi Bover incluidas en el libro *Royal de Luxe 1993-2000*, Courcoult, 2001

(Fig.10) Fotografía perteneciente a Graense-Loes extraída de

<http://www.graense-loes.dk/>

(Fig.11) Fotografía perteneciente al Centro de cría del Quebrantahuesos en

Aislamiento Humano (CRIA) extraída de <http://www.quebrantahuesos.org/>

(Fig.12) Ilustraciones realizadas por Edgar Ernesto Pérez Ibáñez

(Fig.13) Ilustraciones propias

(Fig.14) Ilustraciones propias

(Fig.15) Ilustraciones realizadas con la colaboración de Edgar Ernesto Pérez Ibáñez

(Fig.16) Fotografías propias

(Fig.17) Fotografías propias

(Fig.18) Imágenes pertenecientes a <http://www.philadelphia.com.mx>

(Fig.19) Ilustración propia

(Fig.20) Ilustraciones. Interpretación libre de Edgar Ernesto Pérez Ibáñez basada en mis personajes ya terminados

(Fig.21) Fotografías propias

(Fig.22) Fotografías propias

(Fig.23) Fotografías propias

BIBLIOGRAFÍA

Angoloti Carlos, Comics, títeres y sombras: tres formas de contar historias, Madrid, Torre, 1990

Diccionario Enciclopédico Larousse, volumen VIII, Planeta Internacional, S.A. Barcelona, 1992

Chinchilla Mazariegos, Oswaldo

El Monumento 21 de Bilbao, Cotzumalguapa. En *XXI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2007* (editado por J. P. Laporte, B. Arroyo y H. Mejía), pp.1210-1226. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala (versión digital).

Courcoult Jean Luc, Royal de Luxe 1993-2001, ACTES SUD, Francia, 2001

Escalada Salvo Rosita, Taller de títeres, Aique Editorial, Argentina, 1991

Garza, Mercedes de la., Aves sagradas de los mayas, México, UNAM, 1995

Gómez Muñoa Francisco y Eduardo Singler, El Taller de los Títeres, Árbol Editorial, México, 1982

Latshaw George, The Complete Book of Puppetry, Mineola, New York, Dover, 2000

Leyendas mayas, México, CONAFE, 1995

Murray Prisant Guillermo, El Teatro de Guante, Árbol Editorial, México, 1995

Murray Prisant Guillermo, Teatro de varillas y marionetas, Árbol Editorial, México, [199-]

Rodríguez Aida y Nicolás Loureiro, Cómo son los títeres, Editorial Losada Uruguay, 1968?(sic)

Sánchez S. Teodoro, Alma del teatro guiñol Petul: Autobiografía de Teodoro Sánchez S., Tuxtla Gutiérrez, Gobierno del Estado de Chiapas, 1993

Tillería Pérez Daniel, Títeres y máscaras en la educación: una alternativa para la construcción del conocimiento, Rosario, Homo Sapiens, 2003

Trefalt Uros, Dirección de Títeres, Ñaque Editora, España, 2005

ENTREVISTA

Realizada el 23 de septiembre del 2008 a Leonardo Tadeo Otero Pesado, profesor de la materia de Taller de realización escénica, en la carrera de Literatura Dramática y Teatro de la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM

FUENTES ELECTRÓNICAS

Graense-Loes <http://www.graense-loes.dk/>

Centro de cría del Quebrantahuesos en Aislamiento Humano
(CRIAHA) <http://www.quebrantahuesos.org/>

Diario de Yucatán <http://www.yucatan.com.mx/default.asp>