

Títeres y educación: Manos a la obra (parte II)

Prof. Mag. Guillermo Dillon
Facultad de Arte UNCPBA
gdillon@arte.unicen.edu.ar

Resumen

Abordamos las bases teóricas de la animación con títeres, en continuidad a nuestro artículo precedente en esta revista (Títeres y Educación: Crónica de un eterno retorno). Recurrimos a recursos provenientes de la Psicología para pensar los elementos que determinan la animación de lo inerte y su transformación en un personaje títere. Proponemos una reflexión sobre qué animamos, cómo y dónde, a la manera de punto de partida para repensar a los títeres en contextos educativos.

Palabras claves: Títeres – Educación- Animación-

Introducción

Nos proponemos continuar con lo propuesto en el artículo precedente que escribimos en “Trayectoria” (Número 3, año 2015). En dicha primera entrega sobrevolamos la amplia tradición que ha vinculado los títeres y la educación en nuestro medio, una historia que continúa escribiéndose en los horizontes áulicos de todos los niveles educativos.

Insistimos en nuestra consideración sobre la importancia de que el teatro con muñecos ingrese en la escuela integrado a la trama cultural que le da sentido y lo genera, en contraposición a las expresiones artísticas escolares que diseccionan alguna faceta de la producción cultural con fines didácticos, para intentar replicar sus técnicas en abstracto, aislando en esa acción múltiples y enriquecedoras posibilidades de sentido.

Evitamos precisar una definición de títere y elegimos, en su lugar, ubicarlo en su complejidad relacional desplegada en un borde que posibilita vincular universos. Este espacio se podría denominar de: “ENTRE”. Un lugar de intermediario, de enlace entre términos diferenciados, esencialmente, “entre” el actor manipulador y el espectador. Este espacio de “*entre*” se erige en un canal de comunicación sensible a las destrezas de actuación disociada del manipulador que, a la manera de la interpretación de un instrumento musical, emplea gestos abstractos para producir significación a través de una transposición más o menos codificada.

Consideramos al títere pensado como acción poética, fenómeno que trasciende la realización plástica del objeto que lo encarna. Y es en su incompletud, en sus huecos de significación donde el espectador lo reconstruye sostenido por su sensibilidad, pacto primordial y fundante que posibilita la ilusión que proponen los títeres.

Por lo tanto, una vez ubicado y delineado lo que consideramos conceptualmente como “títere”, abordaremos las bases teóricas de la animación que explican lo que posibilita que el espectador suponga vida en objetos manipulados. Es decir, hacer que esos títeres, más allá de su materialidad plástica, puedan accionar en un mundo fantástico y contarnos algo en su particular lenguaje poético-dramático. Utilizaremos recursos provenientes de la psicología para pensar los elementos que determinan la animación de lo inerte y su transformación en un personaje títere.

Reflexionaremos sobre qué animamos, cómo y dónde, a la manera de punto de partida para repensar a los títeres en contextos educativos. El por qué excede el espacio de este artículo, y será abordado en otras comunicaciones, pero confiamos que los profesionales de la educación poseen herramientas para articular la utilización de títeres en sus prácticas docentes.

Abordamos la temática de una manera general, ya que consideramos que los aspectos que seleccionamos atraviesan todas las prácticas educativas e incluso la formación de profesionales del teatro de títeres. Cada contexto y las posibilidades de los grupos involucrados modelarán estas propuestas en su complejidad y desarrollo.

¿Qué animamos?

La psicología de la Gestalt estudió el rol activo del receptor en la configuración de lo que percibe del mundo, generando leyes que describen los procesos involucrados. En la percepción de un personaje títere en lo inerte de la materia operan leyes como la de pregnancia -entre otras- que describe la tendencia a agrupar los elementos y sus formas en una organización simple y significativa, todo esto apoyado en los datos que toma el perceptor para determinar algo como figura en primer plano sobre un fondo difuso.

Estas configuraciones del mundo se vuelven más imperativas cuando buscamos el rostro de un interlocutor, un otro que rememora las primeras vinculaciones fundantes de nuestra subjetividad. Autores como Trevarthen (1998) y Stern (1985) demostraron, en estudios de la comunicación cara a cara, la importancia de la intersubjetividad pre-simbólica que se genera en un precoz contacto transmodal (rítmico, vocal, facial) entre adultos y bebés.

Por lo tanto, resulta inevitable encontrar un rostro, una humanidad, detrás de dos objetos que puedan ser significados como ojos pertenecientes a una alteridad. Este fenómeno se tiende a completar en una totalidad que supone un gesto e infiere la presencia de una boca y otros elementos del rostro humano, como vemos en la Foto 1.



Foto 1

Jean Piaget (1992) analiza las modalidades del pensamiento infantil y desarrolla su concepción de un tipo de pensamiento preoperatorio temprano (prelógico) caracterizado por una asimilación deformativa de la realidad a la actividad propia. Dentro de estos fenómenos estudiados expone el fenómeno del pensamiento animista, propio de esta etapa pero que no se extingue ante la aparición de formas de pensamiento mejor integradas para el conocimiento del mundo. "El animismo infantil es la tendencia a concebir las cosas como vivas y dotadas de intenciones" (op. cit: 39) supone atribuir actividad vital y conciencia a los objetos inanimados.

Resulta evidente que la representación con títeres se nutre esencialmente de esta capacidad de asimilación deformativa de la realidad¹.

Recapitulando, este particular modo y capacidad de percibir el mundo que describe la Gestalt y la Psicología Genética de Piaget permite echar a andar el juego con títeres, sin tener que explicar su funcionamiento a ningún niño (todavía). Como docentes podemos ordenar y facilitar que estas cualidades, esenciales para la vida y el desarrollo del niño, se transformen y articulen en un juego dramático con títeres que suceda eficazmente y en todo su potencial simbólico.

¿Cómo?

Subrayamos que ante todo el teatro de títeres es una forma teatral y se nutre de la construcción dramática en todas sus dimensiones (improvisación, ensayo, personajes, conflicto, puesta en escena, etc.). Aunque reivindicamos una especificidad en su lenguaje poético, metafórico y sintético.

Retomamos el modelo del instrumento musical para pensar la manipulación de los muñecos, que articulan gestos abstractos en acciones con objetivos precisos en procura de efectos artísticos y comunicacionales. Al pensar la actividad con títeres y niños, este modelo nos guiará en facilitar los instrumentos que no impliquen una complejidad frustrante o una simplificación del objeto que reduzca la calidad expresiva.

¹En el artículo precedente, desde un enfoque psicoanalítico, también describimos como fundante del goce de los títeres al mecanismo de la renegación. <http://www.ojs.arte.unicen.edu.ar/index.php/trayectoria/article/view/333>

Cualquiera sea el títere que manipulemos, debemos explorar los canales sensitivos que caracterizan a los seres vivos en su interacción con el medio: mirada, escucha, tacto, gusto y olfato. Para poder habitar lo inerte de un objeto y animarlo proponemos ejercicios y juegos que permitan conectar al manipulador mediante su instrumento con el mundo y los otros. Este punto de partida sensible abre el camino para la reacción de este títere ante lo que recibe del exterior. El lenguaje de los títeres, al igual que el clown, pide (en líneas generales) exageración y desmesura. Una flor estremece todo el cuerpo de nuestro títere, se clava la mirada en lo observado. En ese aspecto sugerimos seguir el modelo de los personajes de los dibujos animados.

Resulta común que los docentes se sientan conmovidos después de observar el accionar de un titiritero o recuerden el impacto que los muñecos animados han tenido durante su infancia. Pero no es factible extrapolar lo que sucede en un escenario artístico profesional a la práctica docente, por lo menos con niños.

Es necesario reflexionar sobre las posibilidades psicomotrices de nuestros alumnos a la hora de proponer una actividad con títeres. La tradición argentina (que expusimos en nuestro artículo precedente) llevó a las aulas los mismos títeres que utilizaban los artistas trashumantes, sin reparar en las dificultades para su fabricación y manipulación.

Proponemos explorar desde las más simples formas de varilla, hasta figuras planas recortadas de revistas, pasando por objetos a los que se les inserta algún tipo de mirada u ojos. Al facilitarles la manipulación de los muñecos, los niños pueden ocuparse directamente de la animación y el juego dramático sin tener que preocuparse en cómo sostener, equilibrar y conducir los personajes.

Como expusimos anteriormente, uno de los canales sensitivos que posibilita la ilusión de vida es la vista. Por lo tanto, los ojos (o un punto de mirada claro) resultan un elemento indispensable para producir o suscitar la animación de un objeto en función dramática.

Los ojos, espejo del alma, denuncian su artificialidad rápidamente en los muñecos y los títeres construidos en serie. En nuestros talleres con docentes siempre emprendemos la tarea de revisar las miradas de los muñecos que utilizamos, proponiendo modificaciones que potencian y clarifican su expresividad y conexión comunicativa. En la Foto 2 vemos un ejemplo de ojos estáticos. en contraposición con la vida que emana de los ojos de la Foto3.



Foto 2



Foto 3

Cuando hablamos de suponer vida y conciencia a lo inanimado, no podemos dejar de lado una de las manifestaciones que mayor grado de desarrollo técnico ha logrado en nuestra cultura: los dibujos animados.

En el *The illusion of life: Disney Animation* (1981) Ollie Johnston y Frank Thomas expusieron los 12 principios de la animación, que guían la construcción de personajes y acciones tanto en su forma de dibujo tradicional como de animación en computadora. Algunos de esos principios son susceptibles, también, de enriquecer nuestra expresión en la manipulación de títeres, Citamos 3 principios que creemos que pueden orientar la actuación de nuestros títeres:

- **Anticipación:** Se deben anticipar los movimientos para guiar la mirada del espectador.

Exageración: A la manera de la técnica del clown. Una reacción desmedida a una acción pequeña o la inversa

Entradas y salidas lentas: Se trata de acelerar el centro de la acción, y ralentizar el principio y el final de la misma.

¿Dónde?

Si bien consideramos que el juego puede desplegarse en cualquier ámbito, cierto encuadre organiza la actuación de los títeres y contiene el mundo fantástico que proponemos transitar.

Resulta muy difícil para el títere competir con la escala y los estímulos del mundo cotidiano. A la manera de los retablos de los titiriteros o del escenario teatral, proponemos delimitar un mundo, un cosmos donde desarrollar y poner en sentido la animación. Este encuadre permite configurar espacios relativos - un adentro, un afuera, un cerca o lejos- y dimensiones dentro de una escala elegida. No obstante, no debemos olvidar que el títere puede alterar el espacio (y el tiempo) a su antojo, siendo esta una de las fuentes de su comicidad y código fantástico.

El espacio de representación técnicamente debe ser cómodo para el manipulador. No puede contemplar solamente el espacio de actuación de los muñecos, ya que la posibilidad espacial de manipulación condicionará los recursos expresivos a desplegar. Aunque los títeres en su mayoría sean pequeños, esto no implica que el espacio para actuar deba serlo también. Debemos recordar que la incomodidad de los manipuladores se observará inevitablemente en la escena que de allí surja.

Si bien la ocultación produce un efecto desinhibidor y cierta fascinación en el actor-manipulador, no resulta indispensable para la actuación con muñecos. La condición esencial es contar con un espacio significativo para que actúen los muñecos. Cuando desarrollamos dramatizaciones con títeres en el aula, el espacio de los bancos o mesas puede habilitar la representación con la condición que lo delimitemos de alguna manera clara (tela, papeles, cajas, etc.).

Se cierra el telón

En estos dos artículos que compartimos con los lectores de Trayectoria, hemos transitado históricamente por la tradición titiritera argentina, vínculo que ha tenido a la escuela como interlocutor y escenario privilegiado, en un intercambio que nutrió el “entre” de dichos espacios culturales y educativos. Consideramos importante reconocer y capitalizar las valiosas experiencias precedentes que se desarrollaron en Argentina.

Esta mirada histórica debe ponerse en contexto a la luz de las prácticas contemporáneas del teatro de títeres, así como de los diversos consumos culturales de las comunidades educativas. Por eso reflexionamos sobre el títere como parte del campo de la animación, desde nuestra experiencia artística y con ayuda de desarrollos teóricos diversos, señalando aspectos a tener en cuenta para abordar un trabajo con títeres que no se agote en las instancias de realización plástica o juego libre. Proponemos incorporar técnicas y recursos del vasto campo de la animación, que involucra los dibujos animados, videojuegos y el vasto desarrollo actual de la animación por computadoras.

La especificidad material y las habilidades motrices singulares que demanda la animación de títeres hace que debamos pensar en qué, cómo y dónde animamos:

¿Qué?: Cualquier objeto que estimule en el espectador una ilusión de vida, en los cuales resaltaremos los canales sensitivos que proporcionarán - movimiento mediante- la ilusión.

¿Cómo lograremos esa ilusión de vida? La mirada se presenta como un canal privilegiado para iniciar y ordenar la animación de lo inerte.

Por último, invitamos a reflexionar sobre *dónde* encuadramos esa ilusión para posibilitar una narración dramática que aproveche los singulares recursos poéticos y fantásticos que posee este lenguaje teatral.

En este párrafo se cierra el telón de nuestra comunicación escrita y esperamos que los lectores se animen (en las múltiples significaciones del término), para que en sus prácticas educativas se abran renovados espacios artísticos en los que poner manos a la obra.

Referencias

Johnston, O. y Thomas, F. (1981) *The illusion of life: Disney Animation*. Hyperion, New York.

Kohler, W. (1996) *Psicología de la forma*. Biblioteca Nueva, Madrid.

Plassard, D. (2005) *Les mains de lumière. anthologie des écrits sur l'art de la marionnette*. IMM, Charleville-Mézières.

Piaget, J. (1992) *Seis estudios de Psicología*. Labor, Madrid.

Stern, D. (1985) *The Interpersonal World of the Infant*. Basic Books, New York.

Trevarthen, C. (1998), The concept and foundations of infant intersubjectivity. In: *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*, ed. S. Braten. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 15-46.