

## 50 Juegos para titiriteros

### A-En la cuna

*Dibujo madre con sonajero*

Cinco lobitos

Pequeño retablo

Cadena de nombres

Nombres a ritmo

¿Te gustan tus vecinos?

La pelota imaginaria

Antón pirulero

El gesto favorito

*Grabado- dibujo Polichinela hace burla*

Extraterrestres

¿Qué ha cambiado?

### B- Interpretando

Doce cartas

Voces tras el telón

¿Dónde le puso la mano?

Esto me recuerda...

Ambiente sonoro

Los adverbios

Varita mágica

¿Qué dijo?

Palmas pitos

### C.-Destrezas

¿Sabrías hacerlo?

Saca la lengua

Puñetas

Dedo roto

Truco de magia

El pañuelo y el hilo

## D.-Títeres sin títeres

Un títere en el dedo  
Pájaro en mano  
La cabra y el elefante  
*Ilustración antigua Japón Bunraku*  
Sombras con las manos  
*Grabado antiguo de sombras...*  
Cara- mano  
*Dibujo de Bululú*  
Muñeco japonés  
El enano saltarín  
*Grabado de fantoche antiguo*  
Aplausos  
El caracol y la col  
Pulgarcito y la col  
*Ilustración antigua Pulgarcito*  
Domador de pulgas  
Chistes de titiriteros

## E.-Ya con muñecos

Aleluyas  
Caperucita feroz  
*Ilustración cromó Caperucita*  
Objetos títeres  
La silueta  
*Foto antigua niño con silueta*  
El conflicto  
Con trozos de cartón  
*Ilustración antigua aleluyas (libro)*  
Las bolsas de papel  
Arquetipos de madera  
*Grabado títeres, Diablo y Polichinela con estaca*

## F. El espectáculo

*Grabado niño haciendo títeres bajo el mantel*  
El elefante meón  
Maderas de la playa  
La cantante calva  
Objetos que posibilitan  
*Cromó antiguo, polichinela con estaca*  
Cuatro decorados: Árbol, puente, reja, pozo  
*Grabado Polichinela, la horca*  
Las fallas de Valencia  
¡Mucha mierda!  
*Grabado de retablo por detrás (colofón)*



## Cinco lobitos

He aquí la primera función de títeres a la que asistimos siendo aún bebés, cuando estábamos en la cuna, nuestra madre puso su mano ante nuestra cara y dijo moviendo los dedos :

*Este es el padre,*

*esta la madre*

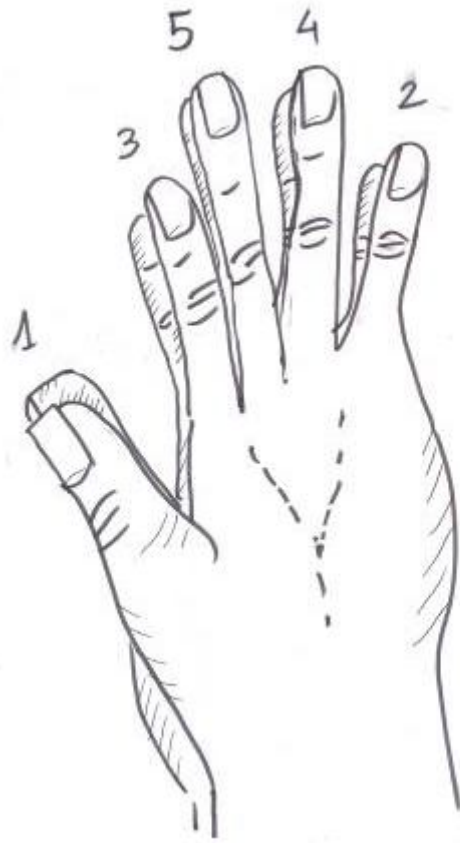
*este hace las sopas*

*este se las come todas*

*y este chiquitín dice:*

*¿no queda nada para mi?*

En cada frase mueve un dedo y crea así esos cinco personajes diminutos que nos narran el primer cuento, sobre un tema muy recurrente en la cuentística tradicional: El hambre.



## Retablo de bolsillo

Se trata de una pequeñísima escenificación, que también pertenece a los juegos de la primera infancia.

Se colocan las palmas unidas, los dedos abiertos y se entrechocan los dedos, dos a dos, al tiempo que se dice este pequeño diálogo:

1. Dedos pulgares: ¡*Trus, trus!*
2. Dedos meñiques: ¿*Quién es?*
3. Dedos índices: ¡*Tu novio, mama!*
4. Dedos anulares: *Dile que pase*
5. Dedos corazón, entrechocándose y rozándose de lado:

¿*Cómo estás cariño?*, ¿*Cómo estás, mi amor?*, ¡*Mua, mua. mua!*

Aprendí este juego en Ecuador de unas maestras. Me interesó porque sugiere un adulterio, una trasgresión, tan propia de los títeres, y también porque el “movimiento escénico” (véanse los números sobre los dedos), va llevando la acción de los lados al centro, hay pues una coreografía clásica y fundamental.



## Cadena de nombres

Puestos en círculo, nos presentamos. El primero dice:

- Yo soy *Ángel*, mientras se señala el pecho.

La segunda dice al tiempo que señala al compañero y después a si misma:

- *El es Ángel, yo soy Encarna.*

El tercero también señalando:

- *El es Ángel, ella es Encarna, yo soy William.*

El cuarto recuerda toda la serie:

- *El es ..., ella es..., el es..., yo soy Andrés.*

Los últimos de la fila ponen cara de circunstancias, como diciendo: “ A mi me va a tocar la parte más difícil”. Yo trato de tranquilizarlos les digo: es sólo un reto, se trata de intentarlo, de relacionar las caras con los nombres, de ayudarse también del ritmo que se va creando. Siempre lo consiguen.



## Nombres a ritmo

Sentados en círculo creamos este ritmo: *Pan- Pan*, dos golpes en las propias pantorrillas (dibujo 1) *Cla- cla*, dos golpes chasqueando los dedos a la altura de la cabeza. (dibujo 2). A la vez que doy los golpes en las piernas debo decir mi nombre dos veces: *Paco, Paco*. En los pitos o chasquidos digo el nombre de un compañero *Elena, Elena*, pero llevando el ritmo.

Es importante respetar esta norma: Mi nombre, sobre las pantorrillas, el del compañero, en los chasquidos.

Aprovecho el juego para comentar la importancia del ritmo y la fuerza especial que tienen las frases y las acciones realizadas a ritmo.

Suelen los principiantes empezar a jugar (diciendo su nombre) sin haber interiorizado bien el ritmo, por eso les indico la necesidad de escuchar y hacer varias veces el ritmo antes de hablar.

En el teatro de títeres tiene mucha importancia el ritmo, la misma estaca utilizada por Polichinela, puede considerarse también un instrumento rítmico.



## ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?

Suelo hacer este juego después de las presentaciones y calentamientos, aprovecho para comentar que el teatro de títeres es un “juego con muñecos”. Los franceses tienen un verbo a mi entender mejor para decir “actuar” o “representar”. Ellos tienen el verbo “jouer” que significa a la vez “jugar” y “representar”.

Jugar es una buena manera de crear. Algunos de los juegos que aquí veréis son propuestas que se realizan en parejas y que luego se presentan al resto de compañeros, para eso me conviene siempre desmontar esas “parejas estables” de amigos o amantes que vienen ya formados de la calle (quiero decir de la vida). Para eso propongo este juego:

Consiste en situarme en el centro de círculo que forman todos sentados y dirigirme a alguien haciéndole esta pregunta - *¿Te gustan tus vecinos?* La primera regla del juego consiste en la obligatoriedad de decir que no, después viene la segunda pregunta: - *¿A quién te gustaría tener a tu lado?* El preguntado debe elegir entre todos a dos personajes a quienes señalará y nombrará, el preguntador contesta: - *¡Tus deseos son ordenes!* Al oír esa frase, los cuatro aludidos, tanto los dos que están junto al preguntador como los dos a quienes se señaló y nombró, deben intercambiar sus lugares, pero...(y aquí está uno de los secretos del juego) el preguntador aprovecha para sentarse en uno de los cuatro que quedan momentáneamente libres.



## El Gesto favorito

Me llamo Marcos , este es mi gesto favorito.

Probablemente todos tenemos una comida favorita, un color favorito, una canción y un libro favorito pero.... ¿Cuál es nuestro gesto favorito? O aquel gesto que nos gusta mucho hacer.

Nos ponemos en círculo, el primero dice:

- *Me llamo Martín, este es mi gesto favorito.*

La siguiente dice:

- *Él es marcos (y hace su gesto)*

- *Yo soy Lucía y mi gesto es este (lo hace).*

Así nos vamos presentando y creando una serie de gestos.

Propongo a los jugadores que observan los gestos, que traten de crear una historia con la serie de gestos que presencian.





## ¿Qué ha cambiado?

Es un juego de observación. Sentados en círculo. Un jugador sale fuera, dos jugadores cambian de lugar. Cuando regresa el que salió, se le pregunta: “¿Qué ha cambiado?”

Quien salió observa y trata de recomponer la situación. Si el cambio es muy evidente, no le resultará difícil. Sale un nuevo jugador, pero ahora realizamos cambios más complejos.

- Tres jugadores intercambian posiciones y otros dos se cambian la camisa y otro propone colocarse un pañuelo que no le pertenece.

El jugador que salió debe “deshacer” todos los cambios. Hay que regresar siempre a la posición de partida.

Aprovecho este juego para comentar la importancia de la observación. La observación es la madre de la creación, uno ve unas gafas o un sombrero y apoya en ellos la creación de un personaje, pero también debemos observar, las voces, la forma de caminar, la manera de hablar.

Los actores (y los titiriteros somos actores) debemos ser esponjas que se alimentan de todo lo que ven y oyen a su alrededor.

Recuerdo aquel cuento oriental en el que un aprendiz de vida espiritual fue a ver a su maestro, que estaba dentro de una humilde choza, a la que había que entrar descalzo. El alumno dejó a la entrada sus sandalias, su cayado y entró el maestro después de saludarle. Le pregunto: *¿has dejado fuera tu cayado y tus sandalias?*

*Si,* dijo el discípulo.

*¿A qué lado de las sandalias dejaste tu cayado?*

*No recuerdo,* dijo el discípulo. *Debes hacer con plena conciencia todos tus actos, Concéntrate en eso y regresa cuando lo hayas conseguido,* dijo el Maestro.

9

*Yo también creo que los titiriteros cuando estamos en escena debemos hacer con plena conciencia todos los actos.*



## Muñeco Japonés

Un jugador sentado hace de títere, otro situado detrás es el titiritero que lo manipula. Previamente establecemos las parejas realizando un juego para que los jugadores estén bien “mezclados”.

Para preparar el monólogo que realizarán parto de alguna pregunta simple:

¿Qué hiciste el domingo pasado? ¿Cuál es tu comida favorita? ¿Cuál es aquel lugar dónde no deben buscarte nunca, si te pierdes?

El jugador-muñeco se deja “manipular” por el titiritero, abre y cierra la boca, cuando oye que el titiritero habla por él. El titiritero coge un brazo de su compañero y lo manipula acompañando con gestos la frase que pone en boca del “jugador- títere”.

Tiene la opción de utilizar una mano para mover el brazo del “títere” y la otra cogiendo el cuello por detrás, mediante ligeras presiones, le hace girar la cabeza hacia uno y otro lado o hacia arriba y hacia abajo. También puede dejar la cabeza y manipular ambos brazos con sus manos.

Cuando uno habla por otro, no está “directamente” implicado, se produce una “liberación”, se comprueba enseguida que ponemos en boca de otro lo que no nos atrevemos a decir directamente.

Comprobamos en el juego el efecto liberador del teatro de títeres.



## ¿Sabrías hacerlo?

Es un juego rítmico de cuatro tiempos.

Primer tiempo- Las dos manos dan un golpe en ambas pantorrillas.

Segundo tiempo- Los brazos se cruzan, el izquierdo va a la nariz y el derecho a la oreja izquierda.

Tercer tiempo- Se repite el golpe en las pantorrillas.

Cuarto tiempo: Nuevamente los brazos cruzados pero cambiando la posición, uno va a la nariz, y el izquierdo a la oreja derecha.

Hay que practicar y concentrarse en lo que hacen los brazos para no equivocarse.

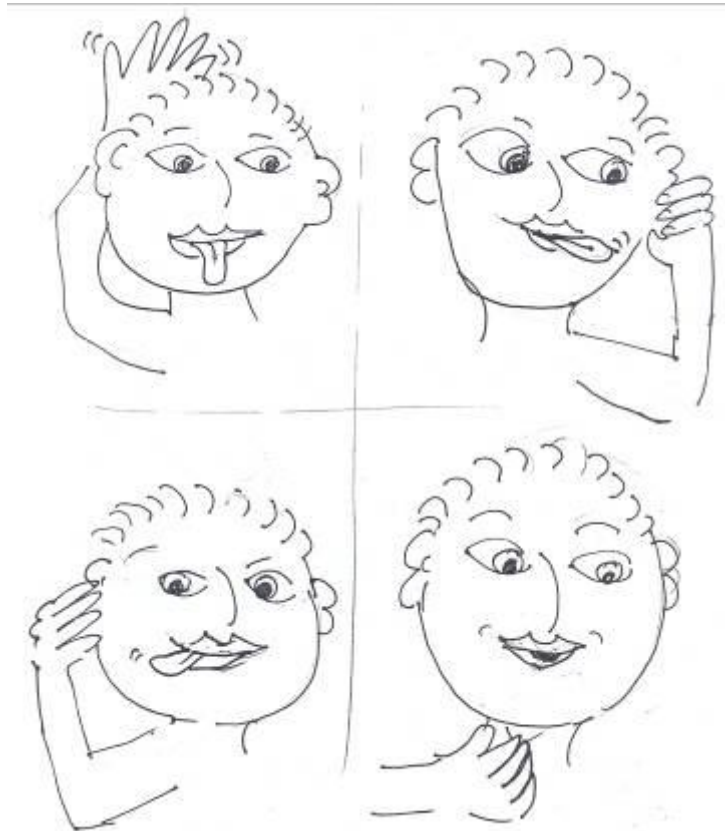
Al cruzar la lateralidad, nuestro cerebro necesita un “plus” de práctica y concentración, de lo contrario se produce la situación chistosa de llevar las dos manos a la nariz o una a cada oreja.

Utilizo este juego como “prenda” a pagar de otros juegos con lo que a la propia dificultad del juego se añade la tensión que crean las miradas de todos los compañeros.



## Voces tras el telón

Un jugador se tapa los ojos, detrás de él están el resto de los jugadores. Le digo: - *Vas a tratar de identificar estas voces que hacen tus compañeros.* Inicio un cuento: *Caperucita se encontró con el lobo y este dijo: - ¿Qué hace una niña tan bonita en este bosque?* Escucha como habla el lobo y señalo a alguien de los jugadores para que diga la frase. Quién la dice deforma su voz para no ser reconocido, busca una voz profunda, grave, lobuna, animal. - *¿Quién era ese lobo?* Le pregunto.

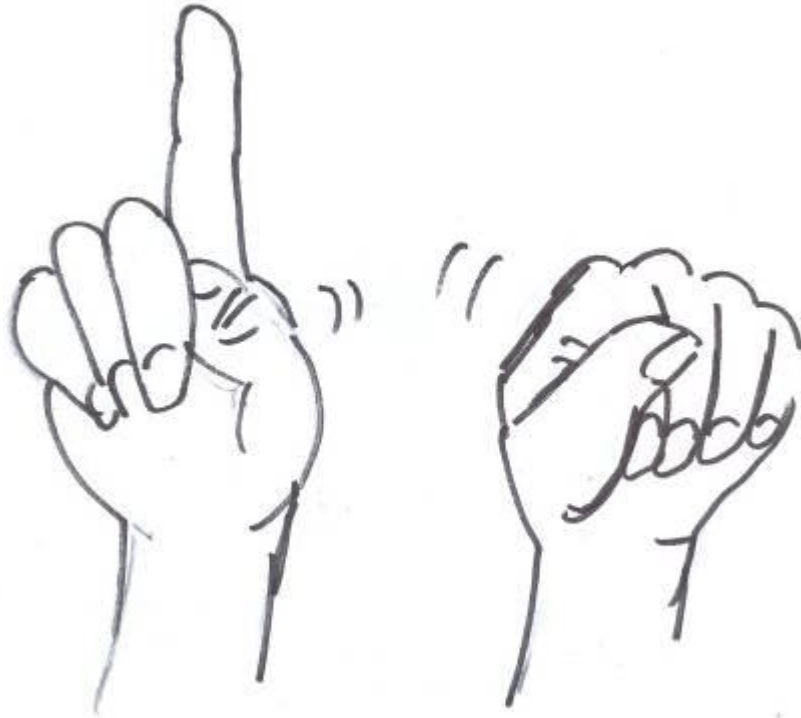


## Saca la lengua

Es un juego de coordinación que resulta ser también una payasada. Sugiere que la lengua se maneja con mecanismos que albergamos en la nuca, las orejas y el cuello.

Tiene estas partes:

- 1- Nos damos un golpe en la nuca y como animada por un resorte aparece la lengua.
- 2- Nos estiramos la oreja izquierda y la lengua se desplaza hacia ese lado. (Dibujo 2)
- 3- Lo mismo sucede al estirar la oreja derecha. (Dibujo 3). Estas fases 2 y 3 se repiten varias veces.
- 4- Para acabar estiramos la piel de la garganta y la lengua regresa al interior de la boca. (Dibujo 4)



## Truco de magia

En todo el mundo he visto a los titiriteros hacer este juego. Creo que nos gusta hacerlo porque son la coordinación y la manipulación las que dan sentido al efecto.

El juego consiste en acercar varias veces el puño derecho con el dedo índice extendido al puño izquierdo, que está cerrado a la vez que se dice “pasa, pasa”, en la tercera aproximación se entrechocan los puños a la vez que se recoge el dedo índice de la mano derecha, y se extiende el de la mano contraria. Si estas tres acciones se hacen con rapidez y casi simultáneas, da la impresión de que el dedo salta de una mano a la otra.

Hago también esta otra variante, dos dedos extendidos en la mano derecha. Primero “pasa” uno a la izquierda y después el otro.





## Los Adverbios

Pensemos en uno de esos adverbios acabados en "...mente" , cito parejas con sentido opuesto:

Alegremente- tristemente.

Rápidamente- lentamente.

Impetuosamente- reposadamente

Amablemente- duramente

Fríamente- cálidamente

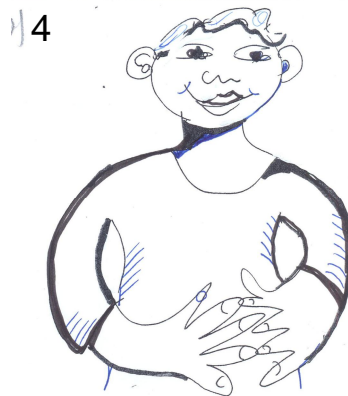
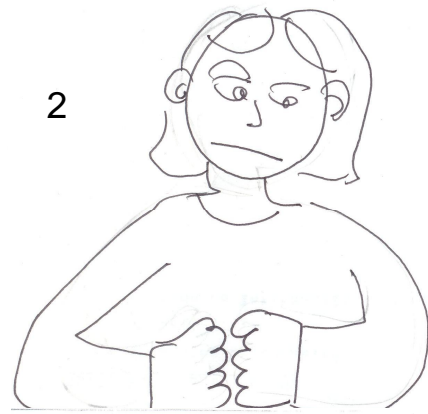
Un jugador sale fuera, mientras los que se quedan, se ponen de acuerdo en uno de estos adverbios. El que está apartado, piensa preguntas que harán a sus compañeros. No importa de que temática sean las preguntas. Deberá encontrar el adverbio por el tono y la actitud que utilizan sus compañeros al contestarle:

¿Cuál es tu color favorito? ¿Qué cenaste ayer? ¿Dónde te gustaría vivir?

Las respuestas deberán ir "teñidas" por el carácter del adverbio. Tanto en el tono de la respuesta que será "alegre" "nostálgico", "seco" o "amoroso" según indique el adverbio, como en el contenido de la respuesta.

Adverbios que dan juego teatral:

Minuciosamente, despectivamente, mecánicamente, torpemente, altivamente, 15  
salvajemente, amorosamente, astutamente, entrecortadamente, malintencionadamente,  
soberbiamente.



## Aplausos

¡Vamos a inventar aplausos!

Este es un aplauso volador (dibujo 1) Doy una palmada y después uno ambas manos, como ave que vuela.

Este es un aplauso de boxeador. Entrechocando los puños cerrados. (dibujo 2).

Y este es el aplauso de pulga (dibujo 3). Diminuto y sutil aplauso con las yemas de los dedos índices.

Este es un aplauso de espera (dibujo 4) digo dando golpecitos con las yemas y los dedos abiertos.

Imaginamos como aplauden, poniendo en el gesto del aplauso algo del oficio, de la imagen o del carácter del personaje que se alude.

Aplauso de carnicero. (cortando con el cuchillo o cómo afilando una mano con la otra)

Aplauso de payaso. (Se equivoca y no se encuentran las manos)

Aplauso de sordos. (levanta las manos abiertas a la altura de la cara y las agitan)

Aplauso de mentiroso. (Se esconde en la espalda las manos y aplaude)

16

Aplauso flamenco. (las manos aplauden, ahuecadas formando ángulo recto. Es un aplauso más sordo)

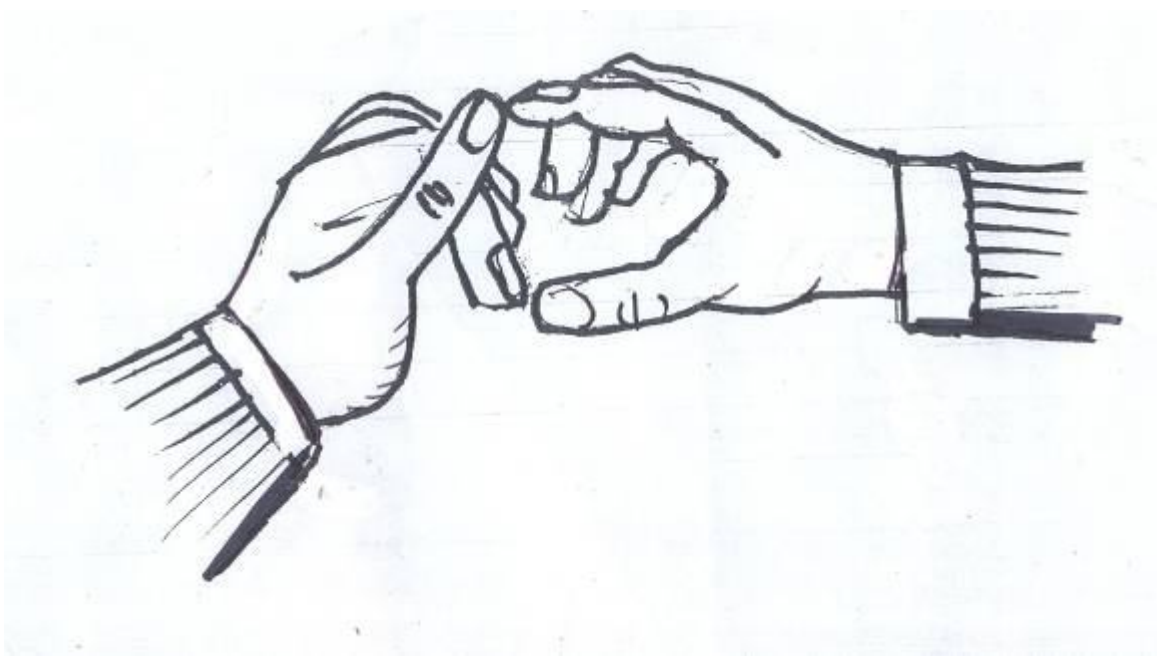




## La varita mágica

Estamos en círculo, en sillas, derechos o sentados en el suelo, en el centro del círculo hay un palo. Pregunto: - *¿Qué puede ser este palo?* Un bastón, una flauta, un palo de golf, una escoba, un catalejo. Son las primeras ideas. No consiste el juego en hablar, sino coger el palo y utilizarlo como un objeto, realizar con él una acción imitando durante unos segundos el trabajo o actividad que se realiza con el objeto imaginado. (30-40 segundos). Después se pregunta: - *¿Qué es?* Quien adivina de qué se trataba pasa al centro para realizar con el palo una nueva propuesta.

Después de jugar doy una dosis de teoría: La mejor solución escenográfica es la más simple, la que nos permite más posibilidades de juego, la que tiene más polivalencia.



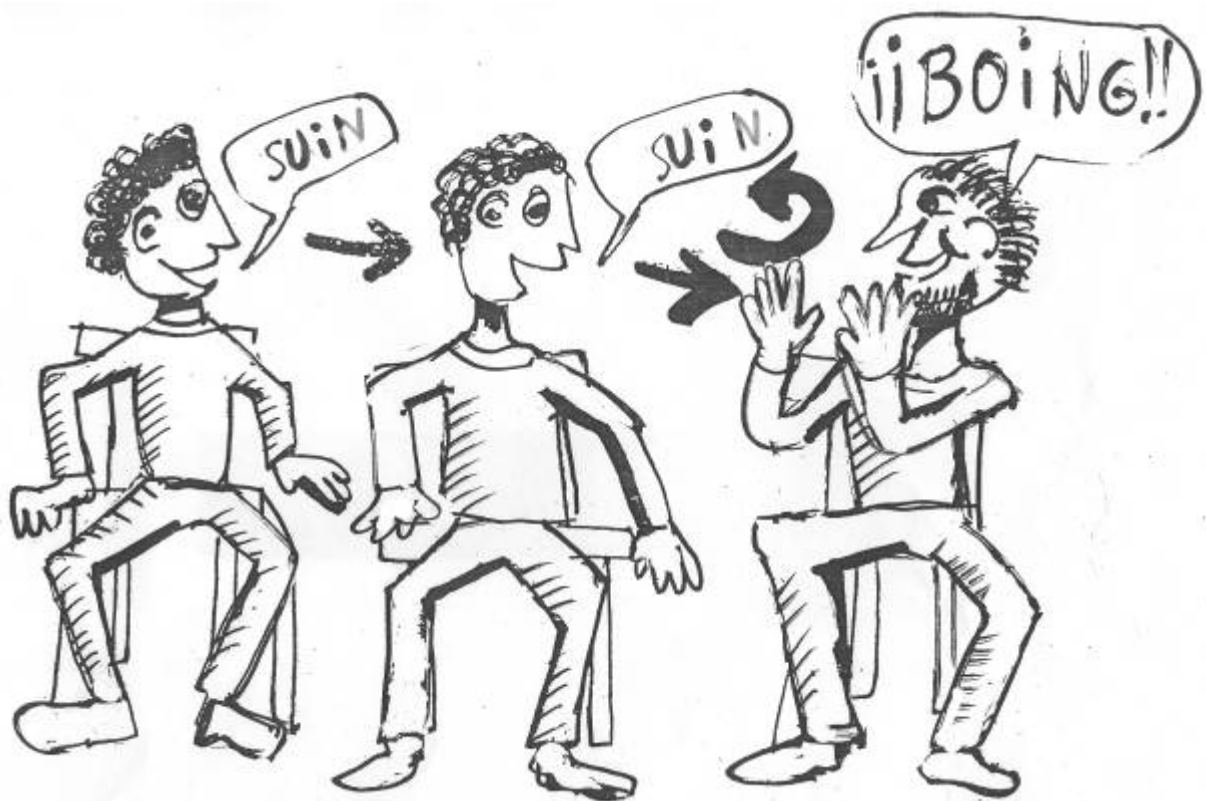
## Puñetas

¡Vete a hacer puñetas! Pero... ¿qué son las puñetas? ¿Cómo se hacen?

Las puñetas son (o mejor, eran) unos adornos que en la época barroca se llevaban en los puños, de ahí lo de puñetas. Esos adornos se confeccionaban con agujas de encaje, de ganchillo o con bolillos, (parece que era un trabajo minucioso, y continuado de cruzar y tejer con los dedos), el juego que recuerda las puñetas es un cruce de dedos que es un caminar hacia arriba, “haciendo puñetas” y hacia abajo “deshaciendo puñetas”.

Propongo hacer puñetas primero con el dedo gordo e índice de ambas manos, después con el dedo gordo y el meñique.

Se trata de un ejercicio de finura y coordinación motora. Una buena gimnasia de dedos para los titiriteros.



## La pelota imaginaria

Seguimos en círculo. Es un juego de direcciones, y de cambio de sentido. Considero este juego muy teatral ¿Cuántas veces el actor o el títere con todo su cuerpo tienen que orientarse a uno u otro lado para indicar al público qué les interesa o hacia dónde se dirigen. Llamo a eso “marcar la intención”

Los títeres, como en general son pequeños, deben hacer movimientos claros y amplios para ayudar al espectador a entender lo que está pasando. Este juego me ayuda a explicar la importancia de la claridad en el gesto.

El primer jugador dice “SUIN” al tiempo que gira rápidamente la cabeza hacia un lado, marca así el sentido en el que empieza a rodar la pelota imaginaria, el siguiente jugador repite el gesto, “Sui N.” y gira su cabeza. Sigue así la serie de giros hasta que alguien decide que la pelota rebote, entonces extiende sus dos palmas a la altura del pecho, creando una pared en la que rebota la pelota al tiempo que dice “BOING”, cambiando así de sentido, es decir: El último jugador que dice “SUIN” en un sentido tras oír “BOING” lo vuelve a decir en sentido contrario pues la pelota ha rebotado en la pared.



## La cabra y el elefante

Cabra y elefante son dos imágenes que ayudan a crear dos voces diferenciadas y también dos movimientos contrastados.

Una mano es una cabra y se mueve alegremente dando saltos de un lado a otro, tiene una voz que recuerda el balido entrecortado de la cabra. Tal vez hay que ir primero al campo a escuchar una cabra o una oveja antes de hacer esa voz.

La otra mano es un elefante pesado, de voz profunda que habla lento y reposado y se mueve de forma parsimoniosa.

Cada mano y cada voz tiene su carácter, dos ritmos, dos movimientos, dos voces, dos caracteres, jugamos sobretodo con el contraste de las voces y de los movimientos

Tratamos de reflejar en el movimiento esos dos caracteres diferenciados.

He aquí otras imágenes contrapuestas, sobretodo en el tipo de movimiento que sugieren.

La oruga (sinuosa y horizontal) y el rayo (entrecortado, vertical).

El mono (giros verticales) y la serpiente (movimientos sinuosos horizontales).



## El caracol y la col

Un cuento de “títeres- corporales” cuyos muñecos y cuya banda sonora realizamos con nuestro propio cuerpo.

Extiendo un brazo y los cinco dedos de la mano “ Es una col con sus cinco hojas”. Aquí pegado en la base está un caracol. Hace viento (froto las manos) Lluve, golpeo con un dedo sobre la palma de la mano e indico a quienes me escuchan que hagan lo mismo, las gotas son más intensas, la lluvia más copiosa, más golpes con los dedos. La humedad despierta al caracol que extiende sus cuernos y trepa col arriba. Pegada la mano que hace de caracol a la que hace de col (véase dibujo) subo reptando el caracol. Ya en lo alto, el caracol se come la primera hoja, “ñam, ñam” (recojo el dedo pulgar). “ Y la segunda y la tercera...(voy recogiendo uno a uno los dedos al tiempo que pongo el caracol sobre las hojas que va comiendo). Ahora se oye un trueno ¡Brum!... Hago una explosión así; uno los puños y los separo bruscamente a la vez que extiendo los dedos de ambas manos diciendo ¡Brum! Cae un rayo: ¡Cra- cra-cra!” Digo enérgico, al tiempo que describo una línea quebrada en el aire.

“Mal tiempo, pero yo ya he comido” dice el caracol y baja cantando (porque debéis saber que a los caracoles les encanta la lluvia):

Caracol, col, col,

saca los cuernos al sol

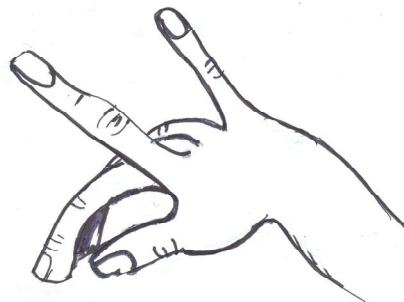
Que tu padre y tu madre

Ya los sacó

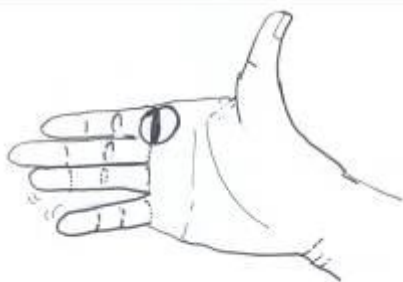
El caracol se esconde tras la mata para que nadie lo vea.



gallo



toro



perro



serpiente

## Pájaro en mano

Es conocida la imagen de una paloma (o mariposa) creada con ambas manos y unidas, sacudiendo los dedos como alas.

Ahora se trata de “construir con las manos otros animales: Aves, mamíferos, insectos, reptiles, etc. ...

Primero se reproduce más o menos la imagen del animal con la posición de los dedos, después se mueve creando la gestualidad propia del animal.

El gallo (Dibujo 1) mueve el pico, gira a un lado y otro, abre y cierra la boca, enerva la cresta. El toro (Dibujo 2) embiste, mira el horizonte, agacha la testa.

El pe

Compartimos con los compañeros “los hallazgos” para que ellos también los creen y los animen: “Mira como hago un pez” dice alguien realizando un movimiento sinuoso con la mano. ( el antebrazo horizontal al suelo ). “Y esto son las algas” dice, realizando otro movimiento con el brazo restante, pero esta vez el antebrazo está vertical. “El pez juega entre las algas, incluso las mordisquea”, mueve uno y otro brazo. Y tal vez surge un conflicto: “El alga es carnívora”



## Antón pirulero

Es un conocido juego en el que los jugadores cantan y repiten unos gestos que va haciendo aquel que dirige el juego y que se llama "la madre".

Se canta:

Antón, Antón pirulero,  
cada cual, cada cual  
que atienda su juego  
y el que no lo atienda

Pagara, pagará una prenda

Existen algunos gestos clásicos, tres de ellos aparecen en los dibujos: La burla, el águila y el molino.

Propongo inventar gestos a partir de oficios, y animales, para realizarlos en este juego-canción.

Se trata de reproducir un gesto básico del oficio y hacerlo a ritmo. La madre lo hace y los demás lo repiten.

Existen algunas variantes que añaden dificultad al juego, como establecer algunos gestos propios de la madre de forma que cuando ella los hace los jugadores no deben repetirlos.

Considero muy interesantes los gestos que se relacionan con el ritmo y con trabajos,<sup>23</sup> destrezas, oficios tradicionales, y también con la naturaleza y los animales que nos rodean, a los cuales imitamos mediante el gesto.





## extraterrestres

Estamos en corro. El primer jugador se pone una mano extendida junto a cada sien y dice con voz metálica entrecortada: “Extraterrestre Paco llamando a extraterrestre Lucas”. Los jugadores de los lados apoyan la llamada, pero con una sola mano, poniéndose en la sien y agitando la mano que tienen más cercana al extraterrestre que habla. (véase dibujo)

Resulta el juego divertido no sólo por tener que estar atento a levantar las manos cuando eres aludido directamente también por la necesidad de “secundar” a los compañeros de los lados cuando envían su mensaje

(Quien se equivoca paga prenda)

Variante uno: Previamente se numeran los jugadores: “Extraterrestre uno, extraterrestre dos, extraterrestre tres, etc.” La llamada será así: “extraterrestre uno, llamando a extraterrestre dos.

Variante dos: Cada uno elige un apodo como extraterrestre: “Extraterrestre Cometa” llamando a “Extraterrestre Alcachofa”. En este caso hay que realizar primero un juego-presentación: ¡Hola, soy el extraterrestre “Saturniano” ¡ Yo soy el extraterrestre Lunático!, etc.

Si uno olvida levantar la mano correspondiente debe pagar esta prenda.

Prenda: Hay que decir sin reirse:

“Yo soy un hombre (o una mujer) serio, muy serio, excesivamente serio Y DIGO SIN REIRME sin reirme y haciendo gestos ridículos: (Hace giros con los brazos y las muñecas, como si bailara flamenco) pitichurri, pitichurri, pitichurri, churri, churri”.





## Un títere en el dedo

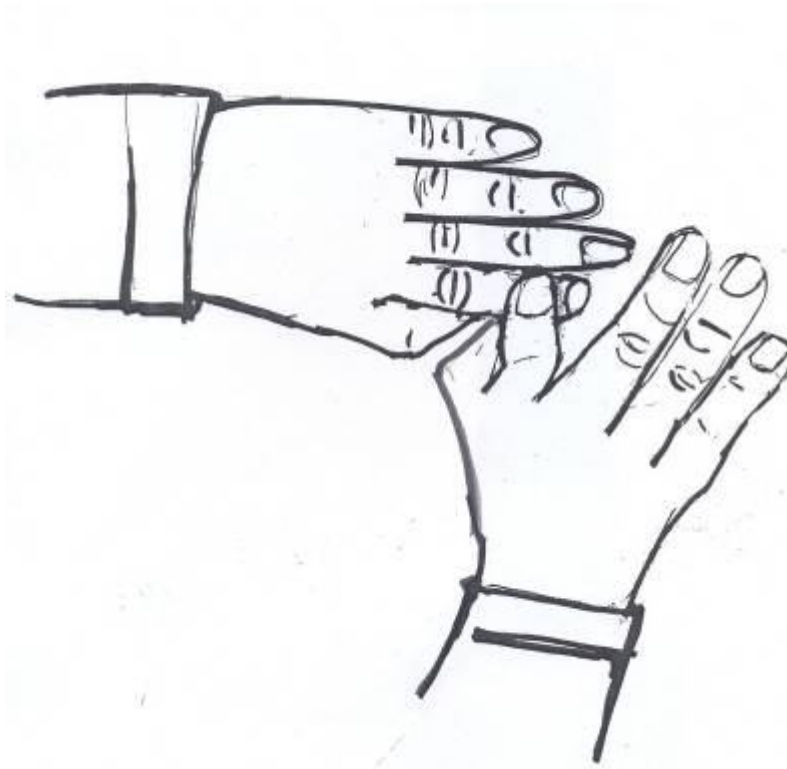
Algunos niños se dibujan dos puntos en el dedo índice y lo mueven creando así un diminuto personaje. “¡Hola! Soy Pepe”, dice el muñeco- dedo a la vez que se dobla hacia delante

Con este diminuto muñeco, que es nuestro dedo índice, podemos aprender dos destrezas titiriteras:

Hablar y caminar.

Los títeres “hablan” realizando con todo el cuerpo un ligero movimiento en cada sílaba que pronuncia el titiritero (cada golpe de voz es reflejado por el muñeco). Decimos que las sílabas están en el gesto o que hay una conexión muy directa entre las cuerdas vocales que vibran y los dedos que mueven el muñeco.

Caminar. Sobretudo los muñecos de guante, cuando caminan, mueve el titiritero su muñeca hacia uno y otro lado reproduciendo el movimiento de unas caderas de quien camina. Solemos decir:: “La muñeca es la cadera”.



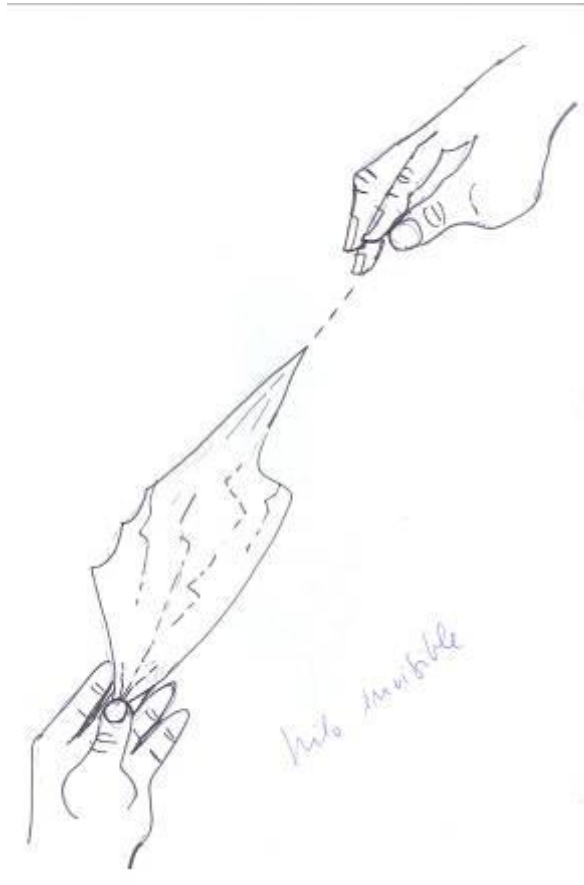
## Dedo roto

Es un juego que se hace a los niños , la ilusión que se crea es que el dedo índice se parte por la mitad.

La ilusión consiste en separarlo una o dos veces y después volverlo a mostrar unido.

Estos juegos de manipulación en los que no interviene otro elemento que el propio cuerpo nos descubren la importancia de la manipulación.

Quien no conoce mucho el teatro de títeres cree que se deben dedicar todas las energías a construir un títere hermoso y lleno de mecanismos, pues desconoce que la manipulación y el repertorio de gestos con el que dotamos al muñeco constituyen su verdadera personalidad (a veces muy simples pero efectivos).



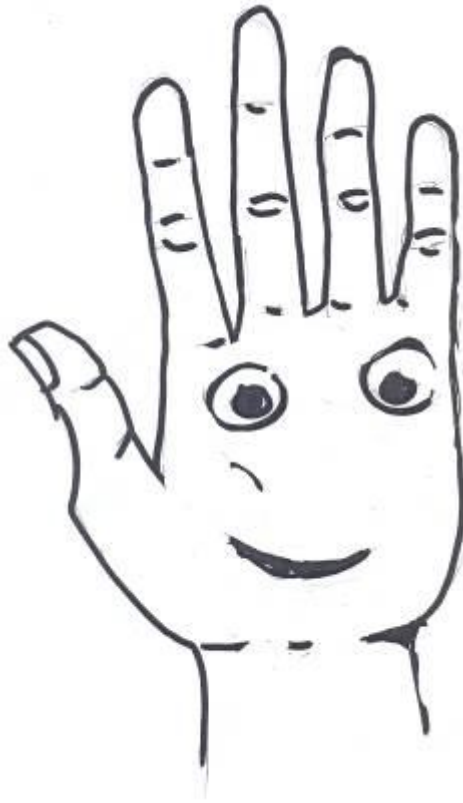
## El pañuelo y el hilo

Cojo un pañuelo de papel, con la mano izquierda lo sujeto con los dedos pulgar, índice y anular, como muestra el dibujo. Lo extiendo con la mano derecha formando con él, algo parecido a una vela. Digo. - *Ahora necesito un pelo, un sutil pelo largo que simulo arrancar de alguien con melena.* - *Ah... tú también tienes pelos finísimos casi invisibles,* digo mientras muevo los dedos como manipulando un fino pelo en la otra mano. Ahora finjo atar el pelo, no sin cierto trabajo, a la punta superior del pañuelo, una vez "atado" finjo buscar el pelo en el espacio, que rodea al pañuelo. - *Aquí está,* digo fingiendo coger el invisible pelo.

Ahora tiro del falso pelo y el pañuelo se mueve y se sacude de un lugar a otro.

Secreto:

En realidad el pañuelo se mueve hacia arriba y hacia abajo porque lo manipulo apretando con el pulgar que lo sostiene por abajo.



## Cara- mano

Estamos en corro.

Nos dibujamos con un lápiz de maquillaje una cara en la palma de cada mano. Dos personajes contrapuestos, como las máscaras del teatro, una sonríe y otra está triste.

Se trata de crear una escena, donde además del diálogo, juguemos con la expresividad habitual de las manos.

Lánguida, pesada, lenta la gestualidad de la mano del personaje triste. Viva, activa, alegre, amable, la gestualidad de la mano del personaje alegre.

Se trata de experimentar ese desdoblamiento tan habitual en el teatro de títeres. Un solo titiritero mueve dos personajes opuestos, uno en cada mano, el ritmo, la gestualidad y la voz están contrastadas.

En castellano se llama “bululú” a este cómico solista que interpreta todos los papeles o manipula todos los personajes.



## El enano saltarín

Sobre una mesa con una camisa de manga larga puesta al revés y entre dos titiriteros se prepara este enano.

El titiritero que “da la cara” mueve a la vez con sus manos, los pies del muñeco que deben ocultarse en unos zapatos o al menos con unos calcetines. El segundo titiritero que se sitúa detrás, presta al enano sus brazos, debe por tanto, colocarse pegando su cuerpo a la espalda del compañero de forma que introduce los brazos en la camisa que lleva sobre el pecho el que está delante. Véase el dibujo.

Conviene maquillar mofletes y nariz de quien “presta” la cara para conseguir el tono “irreal” que tendrá el muñeco.

Explicamos el repertorio de gestos que puede hacer el “fantoche” así creado.

Lo llamo “enano saltarín” porque puede mover sus pies y bailar con ellos con mucha facilidad.

- Pido al titiritero que está detrás que toque con las manos la cara del compañero, pues así el personaje resulta más creíble “rascando la oreja”, “haciendo burlas”, etc.

- Pido de quién “porta” los pies que baile con un pie, que se siente en el suelo de forma que los zapatos enseñan las suelas al público.



## Objetos títeres

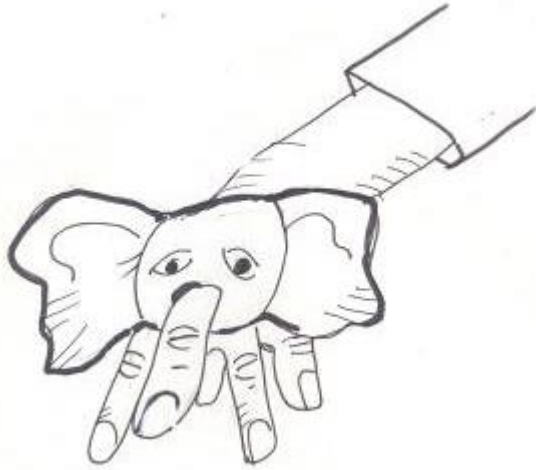
Preparamos diversos objetos a los que dibujamos ojos y tal vez boca. Una de las manos coge el objeto, la otra gesticula como mano de ese personaje cuya cabeza es el objeto que se sostiene.

Imaginamos la voz aprovechando el binomio creado (“voz- reloj”) (Voz- cafetera) etc. pues son la forma, el uso, o el recuerdo que suscita el objeto, los que nos deben sugerir una voz determinada.

Improvisamos unas escenas a partir de estas preguntas:

- ¿Qué le dice la tetera al reloj?
- ¿Qué diría a sus dueños el tenedor si hablara?
- ¿Qué sucede con los objetos por la noche mientras todos dormimos?

Esta última cuestión alude a un tema recurrente en muchos cuentos, donde los juguetes hablan mientras en la casa los “humanos” duermen. “El soldadito de plomo” de H.C. Andersen parte de este supuesto.



## Con trozos de cartón

Ahora se trata de explorar como con nuestras manos y un trozo de cartón podemos crear y animar distintos personajes.

Véanse estos ejemplos.

- Un elefante. Confeccionado con la propia mano, la cara y las orejas son de cartón. La cara tiene un orificio por el que se introduce el dedo anular que hará de trompa..
- Una calavera (calaca en Méjico) con un trozo de cartón. Debajo de la nariz existen cuatro agujeros por donde se introducen cuatro dedos, que son cuatro grandes dientes, el pulgar hace de mandíbula inferior que se abre y se cierra.
- Este tercero es un clásico. Un payaso que baila, pues sus piernas son los dedos índice y anular. El resto de los dedos permanecen doblados, detrás.
- Este otro inquietante personaje tiene una larga nariz creada con el dedo índice. El pulgar hace de mandíbula inferior.



## La silueta

Recortándola en un periódico o revista o dibujándola nosotros y reforzándola con cartón grueso o cartulina creamos una silueta. (Dibujo).

Es un títere muy simple pero con un muñeco así, podemos aprender toda esta serie de movimientos:

- Camina a saltitos
- Se desliza, con movimientos más largos y suaves
- Se sorprende, dando un salto hacia atrás
- Mira hacia el suelo, inclinándose hacia delante
- Mira hacia arriba, inclinándose hacia atrás
- Tiembla
- Se desmaya: queda parado y cae bruscamente hacia atrás con ligero rebote.
- Se gira bruscamente hacia un lado y otro.
- Se tambalea, caminando, a la vez que da tumbos, de un lado a otro.
- Se alegra: da saltos rápidos y giros completos sobre si misma.
- Se entristece: se inclina hacia delante, camina con movimientos lentos.
- Se enfada: da golpes repetidos con todo su cuerpo en el retablo.





## Doce expresiones

He confeccionado unas cartas con doce expresiones básicas, me sirven para crear juegos y situaciones, ó para darle la vuelta a escenas que no acaban de resultar interesantes, también para proponer un nuevo tono o un personaje, etc. Los juegos que se pueden hacer con ellas son diversos.

Por ejemplo, propongo una frase: “Me gusta comer chocolate”, sacó una carta; y aparece la expresión “Malicia”, es el tono que sugiere la carta.

Propongo al primer jugador que diga la frase con malicia. También que cree una escena para explicar porque esa frase tiene ese tono, etc.

Otro juego: Doy tres cartas y propongo crear una escena con tres personajes, cada uno de los cuales tiene la cara y la actitud que indica la carta.



## El conflicto

Confeccionamos dos siluetas contrastadas: Una gruesa, otra delgada, una rica, otra pobre o una moderna y otra antigua.

Son dos personajes que se van a encontrar en un puente por el que quieren cruzar ,pero por ser estrecho, sólo cabe uno de ellos. ¿Cuál pasará primero? Aparece el conflicto.

Es habitual desarrollar el conflicto por medio del lenguaje, pero, propongo explorar también los gestos: enfados, empujones y saltos, etc., que pueden hacerse con ambas siluetas a partir de la situación creada.

También la voz, el tono, el ritmo, nos ayudarán a crear los personajes y desarrollar por tanto el conflicto.



## Sombras con las manos

No dejo de anotar este juego de hacer sombras con las manos. Añado algunas figuras clásicas:

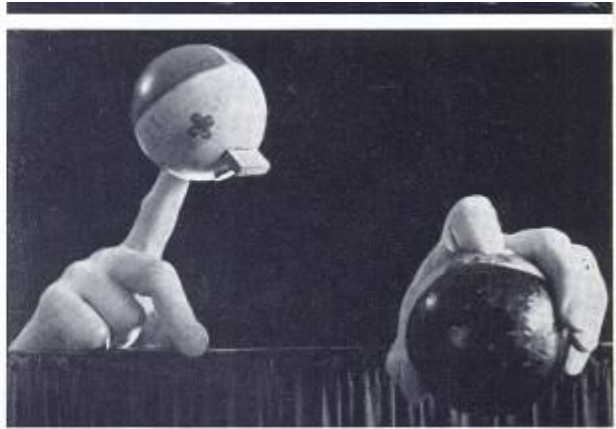
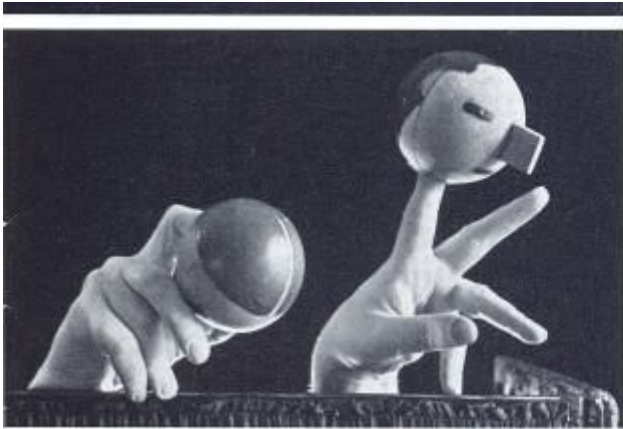
El conejo, la cabra, el cisne, y el gato.

Las manos se colocan entre la fuente de luz, y la pared o la tela que hace de pantalla.

Un buen titiritero no sólo debe crear las distintas figuras de animales sino animarlas y tratar de crear una historia con ellas.



THE PHOTOGRAPH BY A. G. BROWN







## Caperucita feroz

Un titiritero con sus dos manos alzadas puede interpretar dos personajes, uno en cada una. Con dos personajes contrapuestos tenemos una tensión, si agudizamos esa tensión, puede saltar como una chispa, el conflicto, con un conflicto puede desarrollarse una historia, y la historia bien contada con pausas, ritmo y sorpresas atrapa la joya más valiosa. “La atención y complicidad del público”

Sergei Vladimirovich Obraztsov Fue uno de los titiriteros más conocidos de la antigua Unión Soviética. En aquellas repúblicas se desarrolló bien el arte de los títeres. Obraztsov creó unas escenas (fotografía de la página anterior) con unos elementales títeres creados con sus propias manos y unas simples bolas.

El juego consiste en dibujar unos ojos de lobo en una de las manos (dibujo). La otra mano lleva una bolita con la cabeza de Caperucita al estilo de Obraztsov. (Véase dibujo)

El lobo y caperucita tienen un diálogo. Hay que mover la mano de quien habla y mantener quieta pero girada hacia el que habla, la mano del personaje que escucha.

Este juego trata de evidenciar una regla básica de los títeres:

El que habla se mueve, el que escucha mira al que habla.



## Objetos que posibilitan

Para empezar a improvisar con títeres de guante, propongo el uso de estos cuatro objetos: El paño, la cuerda, la cesta,..., el martillo, la sartén.

Son objetos que posibilitan el juego y acciones con los muñecos.

Hay que empezar agarrándolos con el títere, moviéndolos de un lado a otro.

Viendo como el muñeco se relaciona con ellos y que pequeños conflictos aparecen al manipularlos.

Si no aparece en las improvisaciones, propongo:

- Usar el trapo para esconder un personaje, para convertirse en fantasma.
- Usar la cesta como regalo
- Usar la sartén para sacudir con ella "sartenazos"
- Atar al otro muñeco con la cuerda



## ¿Qué dijo Colón?

Primer paso: Se trata de elegir personajes históricos, famosos (no sirven los de ficción).

Los voy anotando a la vista de todos sobre una pizarra o sobre un gran papel, elaboramos una lista, con tantos nombres como jugadores:

Colón, Cleopatra, Stalin, Hitler, Napoleón, Juana de Arco, Bush, Antonio Banderas, Julio Iglesias, El Papa Ratzinger, Raphael, Fofito, Felipe II, Viriato, Santiago

Segundo paso: Pido a cada jugador que en secreto piense y tenga presente un refrán o una frase hecha. Una cada uno, sin decirla todavía.

Pongo algunos ejemplos:

- Más vale pájaro en mano que ciento volando
- Donde las dan, las toman
- Quién a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija, etc..

Tercer paso- Iniciamos propiamente el juego. Pido al primer jugador, que coja el primer personaje (Colón, en este caso) y que se imagine con él, una circunstancia en la que pudo estar implicado por ejemplo Colón pisando por segunda vez la tierra Americana. Ahora debe elegir otro jugador y preguntar incluyendo la circunstancia que acaba de imaginar:

¿Qué dijo Cristobal Colón al pisar la tierra Americana?





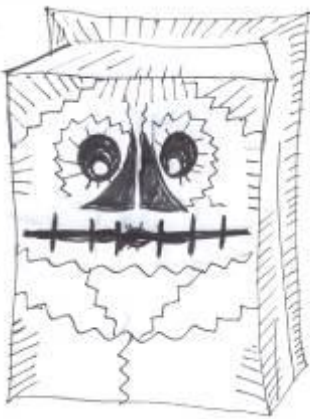
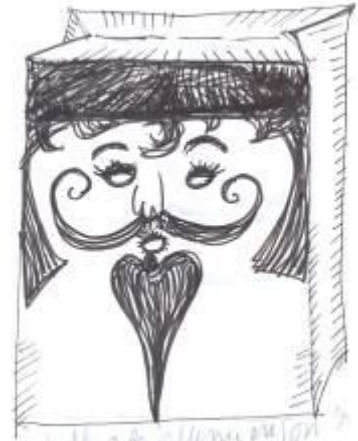
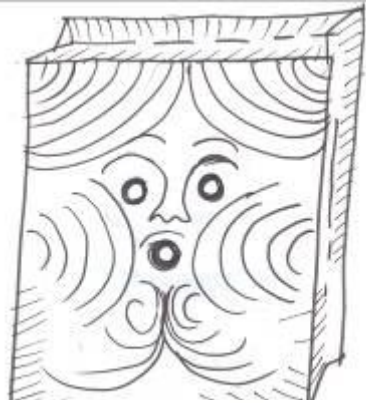
## Aleluyas

He aquí dos viejas litografías: Uno es un antiguo titiritero con un retablo, otro un ambulante exhibidor de linternas.

Cuando se inventó y se comercializó la linterna, algunos titiriteros completaban su espectáculo con proyecciones de linterna mágica.

Hay numerosos rastros que unen la linterna, mágica, con el teatro de títeres. He localizado varias escenas de teatros de muñecos que pasaron después a ser cristales de proyección con linternas, las ilustraciones adjuntas los muestran. Son escenas que recuerdan un espectáculo clásico del teatro de títeres Inglés, el "Punch and Judy".

Descubrí, manejando estos cristales, como los cuentos más conocidos están admirablemente sintetizados en cinco o seis ilustraciones, escenas. Imagino por tanto a quien prepara las proyecciones de la linterna, creando la historia, dramatizando los personajes, haciendo voces y comentarios, con el único, pero fundamental apoyo de las seis imágenes..

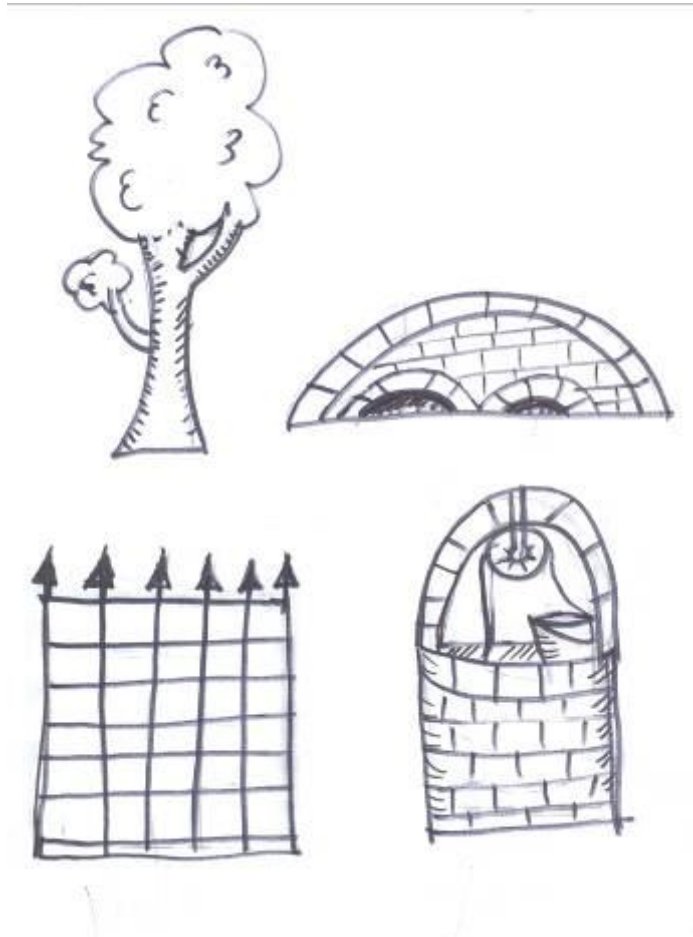


## Las bolsas de papel

Hay que hacerse con unas bolsas de papel o cajas de cartón. Con ella confeccionamos unos cabezudos simples e improvisados.

Y ahora partimos de una fábula o una noticia del periódico. Colecciono unas noticias a las que llamo “Noticias Teatrales”, sucesos de la vida real que son susceptibles de ser teatralizados.

Al colocarnos la bolsa o la caja de cartón, anulamos la expresividad del rostro. Nuestra cara, como la imagen del títere que manejaremos sólo tiene una expresión arquetípica, la que hemos dibujado en el cartón. Así que vamos a tener anulada toda la expresividad de la cara (lo mismo sucederá cuando nos escondamos tras el retablo, cuando manejando un muñeco, aunque sea a la vista, deseemos llevar toda la atención sobre él, y no sobre nosotros).



### Cuatro decorados: árbol, puente, reja, pozo

Mi mentor en el arte de los títeres, Gerardo Duat, construía todo un cuento alrededor de un pozo. “El pozo de la tía Quiteria” se llamaba.

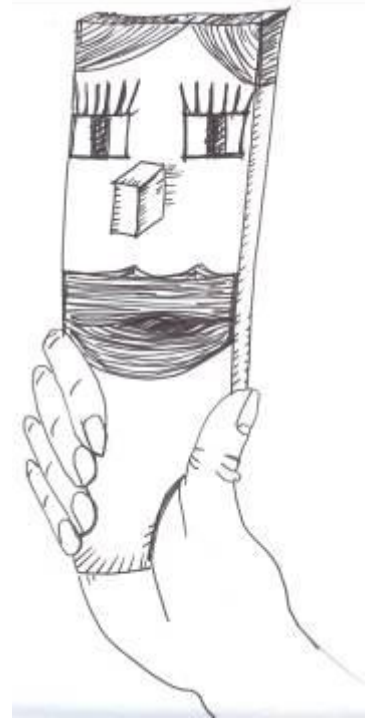
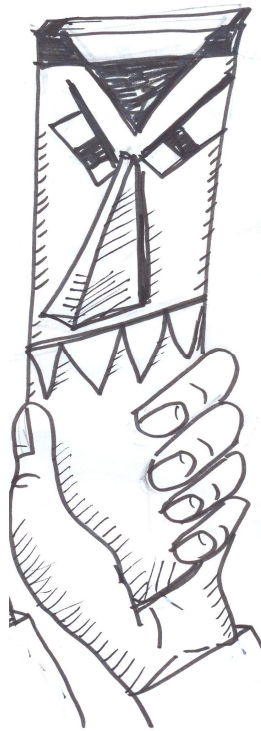
Para improvisar preparo estos cuatro elementos escénicos:

Puente, árbol, pozo, y reja.

La tía Quiteria era un personaje malvado que robaba y echaba a los caminantes al pozo, no sin antes sacudirles estacazos.

Perico, el protagonista, que oye las voces de los que están enterrados, les echa una cuerda y les va sacando.

Pero al final sale también el demonio y ya os lo podéis imaginar, estacazos, engaños y persecuciones hasta que el diablo vuelve al pozo



## Arquetipos de madera

Empezamos a construir unos sencillos títeres, lo que no significa que sean menos eficaces. "Lo simple siempre es lo mejor"

Antes muestro unas fotografías. Explico, los títeres son arquetipos, llevan escrita su personalidad directamente en la cara.

Polichinela es el paradigma de la burla y la provocación.

El diablo, el mal.

El guardia, el poder local (Bigote, gorro).

El Juez o el verdugo- La ley.

La dama- la belleza, el deseo, (pelo)

La calavera- la muerte

El perro o cocodrilo (pues de ambas maneras lo llaman los titiriteros)- el peligro, la amenaza, la fuerza natural.

El ladrón- el delito, el engaño.

El juego consiste en trasladar a un simple taco de madera, un arquetipo.

Les digo, no valen complejidades, cada arquetipo es a la vez un signo, una idea, cuernos, sonrisa, nariz, gorro (mago).

Son rasgos definitorios del personaje.

Doy algunas soluciones sobre como dibujar los cuernos manteniendo el taco



## ¿Dónde le puso la mano?

Se trata de un juego- cuento acumulativo. Voy señalando las partes de mi cuerpo a la vez que las nombro.

- ¿Dónde le puso la mano el doctor a la tía Micaela? (me tocó la cabeza)

- En el pelo.

- No se llama pelo, que se llama monteoscuro. ¡Monteoscuro!

- ¿Dónde le puso la mano el doctor a la tía Micaela?

- En le frente.(responde el público)

- No se llama frente se llama montesereno. ¡Montesereno, monteoscuro!

- ¿Dónde le puso la mano el doctor a la tía Micaela? Digo al tiempo que llevo la mano a mi propia nariz.

- En la nariz.

- No se llama nariz que se llama trompetera. ¡Trompetera, montesereno, monteoscuro!

- ¿Dónde le puso la mano el doctor a la tía Micaela?

- En la boca. (dicen)

- No se llama boca que se llama zampabollos. ¡Zampabollos, trompetera, montesereno, monteoscuro!

- ¿Dónde le puso la mano el doctor a la tía Micaela?

- En los sobacos. (Me llevo ambas manos a los sobacos)

- No se llaman sobacos que se llaman cosquilleros. ¡Cosquilleros, zampabollos, trompetera, montesereno, monteoscuro!

- ¿Dónde le puso la mano el doctor a la tía Micaela?

- En las tetas.

- No se llaman tetas, que se llaman margaritas. ¡Margaritas, cosquilleros, zampabollos, trompetera, montesereno, monteoscuro!

- ¿Dónde le puso la mano el doctor a la tía Micaela?

- En el culo.

No se llama culo, que se llama tirapedos. ¡Tirapedos, margaritas, cosquilleros, zampabollos, trompetera, montesereno, monteoscuro!

- ¿Dónde le puso la mano el doctor a la tía Micaela?

- En los pies.

- No se llaman pies que se llaman pisacharcos. ¡Pisacharcos, tirapedos, margaritas, cosquilleros, zampabollos, trompetera, montesereno, monteoscuro!





## “Esto me recuerda...”

Digo: “ratón”

El segundo jugador dice “ratón”, eso me recuerda “... e improvisa otra palabra que le sugiere la primera: “esto me recuerda gato”

El tercero- “Gato” me recuerda “campo”

El cuarto- “Campo” me recuerda “abuelo”

Quinto- “Abuelo” me recuerda “fuente”

Ya estamos llegando, pienso yo...

Sexto- “Fuente” me recuerda “juego”

Séptimo- Juego me recuerda “robo”

Ahí podría estar el “binomio fantástico”:

Ratón- robo

¿Comprobáis como las primeras asociaciones como son tan evidentes y lógicas, no disparan nuestra imaginación. En cambio, sucede algo con ratón y robo: pongo estos ejemplos:

-*¡Han robado un ratón!* Se trata de unos preciosos pendientes de oro y pedrería en forma de ratón.

-En un templo budista donde los ratones son sagrados, etc. (existe en la India realmente), y robaron precisamente aquel que duermen en los pies de buda. Eso significa que una terrible maldición...



## Pulgarcito y la col

Seguimos con un títere pintado en el dedo.

*Es Pulgarcto, les digo:*

*Esta es su col, hago un hueco con la mano izquierda e introduzco el dedo. Esta es su habitación. Ahora Pulgarcito va al comedor, llevo el dedo a mi tripa. Sube del comedor a la cocina (la propia boca). Ahora va al comedor del vecino. Llevo mi dedo a la tripa del compañero de juego que tengo al lado y del comedor como no hay nadie, paso a la cocina. ¡Cuidado! (aparto rápidamente el dedo) la cocina está encendida. ¡A tu habitación! Le digo. Regreso a Pulgarcito a su propio cuarto.*

*Pulgarcito dice: ¿Puedo subir a la terraza?*

*Sube, digo y Pepe sale de su habitación, pasa por el comedor, la cocina, el balcón (la nariz) no se asoma a las ventanas (los ojos) porque son peligrosas, sube por la buhardilla (la frente) a la terraza (la cabeza). ¡ Soy la ardilla voladora! Y salta de una casa a la otra*



¡Mucha mierda!

**Es un juego de confianza en el grupo.**

Suelo hacerlo cuando llevamos varios días jugando por puro goce, para descubrir el gozo del trabajo en equipo.

El primer jugador atrevido se sube a una silla desde la cual se lanzará “al vacío”. El resto de compañeros, al menos ocho, en parejas, entrelazamos nuestros brazos para crear un colchón que amortiguará su caída.

Estos jugadores que forman “el colchón” deben estar bien juntos unos con otros de forma que se reparta bien el peso del compañero que se “lanza al vacío”.

Una vez se ha roto el hielo, todos quieren probar “el salto” pues la experiencia resulta muy gratificante.

Es un juego que va bien realizar antes de un estreno.





## Ambiente sonoro

Enseño unas cartulinas o postales con estas “localizaciones”:

- Selva
- Estación de ferrocarril
- Parque
- Centro urbano
- Cocina de restaurante
- Playa con bañistas
- Oficina

Divido a los participantes en grupos de cuatro o cinco personas y les entrego una de las cartulinas.

Pido a los grupos que se reúnan y preparen lo que sería la banda sonora del lugar que aparece en la cartulina, con una salvedad, no pueden decir palabras inteligibles que den pistas claras del lugar, pero si murmullos, onomatopeyas, palabras inconexas y todos los ruidos que podamos improvisar.

Hay que buscar también los sonidos que además de con nuestro aparato fonador, podemos hacer con el resto del cuerpo como: pisadas, palmadas, chasquidos, golpes, etc.

Cada grupo prepara un ambiente que después reproduce ante el resto de compañeros oculto por una tela, los demás deben identificar el lugar.



## Maderas en la Playa

El dibujo muestra un cuadrúpedo (caballo, burro o perro) creado con algunos troncos recogidos en la ribera del río o en una playa. El objetivo consiste en cantar una historia cuyos personajes y decorados, se van armando y desarmando a la vista del público mediante cambios de titiriteros y con los troncos mencionados. Mediante pruebas, ensayo y exploración, se construye el burro, la valla, los árboles del bosque y todo lo necesario tanto personajes como decorado, para contar una historia, cuento o fábula.



## Las fallas de Valencia

De todos los juegos aquí propuestos, tal vez este es el que necesita más preparación y aunque he tratado de presentar cincuenta (50) juegos que requieran nada o muy poco material, para acabar no me resisto a proponer estos "títeres combustibles"

Debe prepararse primero una calavera de hierro o madera algo recia.

Sobre ese esqueleto con papel y cinta de papel de la que usan los carroceros se crean las cabezas de dos personajes contrapuestos.

Propongo algunas parejas:

El rey y el juglar

La criada y la señora

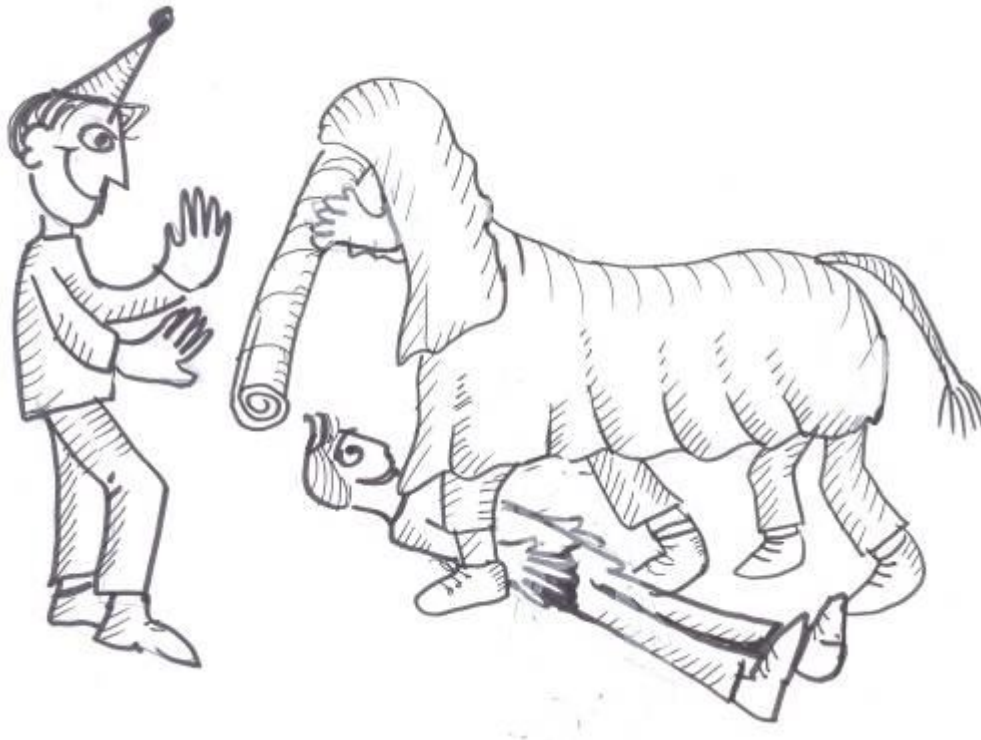
El guardia y el vagabundo

El juez y el ladrón

El diablo y el campesino

La famosa y la anónima

La pobre y la rica



## El elefante Meón

Se trata de construir entre dos titiriteros (cuatro piernas, por tanto) cubiertos con unas toscas mantas, un elefante. La trompa del cual, se sugiere con una tela enrollada.

Un tercer titiritero hace de “domador” que presenta y da órdenes al elefante.

- Simba, ven
- Simba, camina
- Simba, levanta la pata derecha
- Simba, levanta dos patas
- Simba, atrás (El elefante camina hacia atrás)

-Presentadas algunas “habilidades” de nuestro elefante, se pide a un voluntario del público que se eche en el suelo, pues nuestro educado, bien domesticado elefante, pasará por encima sin ni siquiera rozarlo.

-Cuando el ingenuo voluntario, está tendido en el suelo y el “domesticado” elefante se encuentra sobre él, le cae en la cara un chorrillo de agua que cae de una cantimplora previamente oculta entre las ropas.



## Palmas, pitos, patadas y golpes

Pido a los jugadores que crean un ritmo con los sonidos que pueden producir con su cuerpo como son:

Palmas, pitos (entrechocando los dedos) de ambas manos, patadas en el suelo o incluso dándose en el pecho golpecitos con el puño cerrado.

El primer jugador crea el siguiente ritmo:

Dos palmadas rápidas y un pito.

Todos lo repetimos cuando todos lo han aprendido. Pido a quien lo creó que deje de interpretarlo y que escuche e interiorice bien lo que hacen sus compañeros, después debe recitar un texto con la base del ritmo propuesto.



## El domador de pulgas

Un domador de pulgas abre una pequeña cajita de la que extrae con cuidado una “invisible” pulga y se la coloca sobre la palma de la mano, la hace saltar sobre la misma palma, después de una palma a la otra

Pide ahora a una pulga que además de saltar, de un salto mortal en el aire y tras conseguirlo consigue que una pulga amaestrada de tres saltos mortales seguidos, etc, etc.

Como puede suponerse, la mirada y la mirada y la actitud corporal del domador es lo que crea en realidad los saltos y movimientos de la pulga.



## Cosas de titiriteros

Muestro ambos puños cerrados con uno de los cuales doy pequeñas sacudidas hacia arriba y oigo: Tengo una saltamontes ¡Adivina en que mano está!

Hay algunos chistes que incluyen gestos o pequeñas manipulaciones del contador.

Como ese otro que se sitúa en un manicomio en el que su director tiene exceso de “Huéspedes” y se propone dar el alta a quien sea capaz de dar 3 palmadas seguidas.

Se presentan tres “locos” que con esfuerzos y despropósitos no aciertan. Por fin llega uno que lo consigue... y todos aplauden. Puede imaginarse la importancia que tienen los gestos en este juego.

Considero estos chistes “de titiriteros” porque incluyen algún tipo de gestualidad , manipulación.