

La Marioneta, Qué Milagro !

Realizado por
La UNIMA
La Marioneta en la educación

© UNIMA, 2002

reservados todos los derechos

Miembros de la Comisión Marionetas en la Educación de La UNIMA
Livija Kroflin, Croacia (Presidente), Edmond Debouny, Bélgica,
Ida Hamre, Dinamarca, Edi Majaron, Eslovenia

En colaboración con
Croacia Centro de la UNIMA
y UNIMA Eslovenia



Union Internationale de la Marionnette

La Marioneta, Qué Milagro !

**La UNIMA
Puppets in Education Commission
2002**

LA MARIONETA - ¡QUÉ MILAGRO!

Cada día hay más profesionales y público en general que están convencidos de la necesidad de emplear las marionetas como parte integrante del proceso educativo, pero también es verdad que seguimos contando con muy poca información especializada que se haya publicado al respecto, tanto desde una perspectiva más teórica como desde la práctica. Este libro pretende aportar las diferentes visiones y estilos de cada autor y, a su vez, abordar la cuestión desde los dos puntos de vista: un marco teórico que queda patente en una serie de experiencias reales, en las que aparece la marioneta empleada a diario en la práctica educativa.

La Doctora danesa Ida Hamre, que estuvo entre los fundadores de la Comisión de la UNIMA *La Marioneta en la Educación* pone el acento en cómo influye la obra del teatrillo de marionetas a la hora de formar la personalidad del niño a tres niveles diferentes – estético, emotivo y ético – y a la vez para desarrollar su capacidad de pensamiento creativo.

La también doctora y artista lituana Milda Bredikyte escribió un artículo importante en este sentido sobre la utilización de las marionetas en un contexto dialógico. El método que ella sugiere coincide con los trabajos de investigación sociológica más recientes en cuanto a la conveniencia de guiar al individuo hacia su propia identidad y de mejorar la confianza que tiene en sí mismo por medio de la narración y del diálogo, lo que a su vez nos ayudará a descubrir los problemas que pudiera haber. La cuestión es que a menudo los niños no son capaces de expresar sentimientos ni sensaciones por medio de palabras, por lo que el juego simbólico con las marionetas se presenta como una buena solución ante dicha limitación, al permitir que los niños se comuniquen con su entorno de modo indirecto, esto es, con comunicación no verbal. Los niños aprenderán la técnica sencillamente viendo a su profesor, que a menudo las utiliza de modo dialógico. El componente científico del trabajo de la Doctora Bredikyte siempre se basa en experiencias prácticas y, de hecho, llega a conclusiones muy similares a las que también proponen muchos profesores de educación preescolar, infantil y primaria de todo el mundo, así que bien merece nuestra atención. El resumen en inglés de esta tesis ha sido uno de los trabajos más importantes que se han publicado últimamente en este campo, por su defensa, tanto teórica como empírica, de la integración de las marionetas dentro del proceso pedagógico y por ser continuadora de la investigación que la ya desaparecida Nancy Renfro llevara a cabo en los EE.UU. en la década de los ochenta.

El artículo de Helena Korošec, que trabaja con el arte de la marioneta y con el teatro como profesora asociada en la Facultad de Educación de la Universidad de Ljubljana, también propone que la comunicación con los títeres permite reducir los impactos negativos que hoy en día reciben los niños, al estar en contacto con los medios de comunicación y con la vida misma, ayudándonos a solucionar sus problemas a un nivel simbólico y de un modo que sea lo menos doloroso posible.

Edmond Debouny, precursor de la Comisión de la UNIMA *La Marioneta en la Educación*, nos aporta su punto de vista sobre cómo mejorar el modo en que se integran las marionetas en la labor que se desarrolla a diario dentro del programa de estudios.

Esperamos que estos artículos atraigan a un amplio público, por lo que también serán interesantes desde la óptica profesional. No ignoramos que ha habido ya y que se sigue trabajando en muchos centros con proyectos similares y, por eso mismo, esta publicación también deberá interpretarse como una invitación a que todos los que trabajen con marionetas,

en centros de educación preescolar, infantil o primaria, compartan sus resultados con nuestra Comisión.

Estoy encantado y tremendamente orgulloso de comprobar que mi CREDO personal (*La Marioneta es un Milagro*) se ve avalado por los resultados de tantos estudios, que han demostrado que las marionetas nos ayudan a conseguir los objetivos que marcan los planes de estudios. De alguna manera esperamos que así se complete el tema en el que se inscribe este libro y quizás también que éste sea el punto de partida sobre el que construir un conjunto sistemático de publicaciones especializadas. Hemos visto cómo la asociación internacional UNIMA y en particular el comité que creó específicamente para este propósito defienden cada vez más y con más ahínco que los niños tienen derecho a convivir con las marionetas y que los profesores tienen derecho a saber utilizarlas. Por todas estas razones, sería muy deseable entender realmente su significado e importancia.

Edi Majaron

EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL TEATRO DE LA PARADOJA

Ida Hamre

Resumen

La teoría propone que el «shock de aprendizaje» que se produce en el teatro, que es muy particular y de tipo tanto cognitivo como emocional, tras pasar por la poderosa metáfora que constituye la figura de animación, puede llevarnos a un nuevo conocimiento y a un tipo de pensamiento divergente.

Este es el contexto que enmarca al proyecto de investigación pedagógica que se describe y que lleva en marcha ya tres años. Asimismo, se comentan y analizan el potencial que presenta el teatro de animación en el proceso de aprendizaje, la magia que aporta y los aspectos utópicos que conlleva.

En todo momento, el punto de mira es el de la animación.

La denominación de "teatro de animación" resalta el proceso y las relaciones que existen entre artistas, figuras, artesanos, público, ...

Su mismo nombre ya queda orientado hacia el centro de este arte, en cuanto a sus particulares modos de comunicación, subrayando asimismo la idea de que toda expresión artística debiera ser animada y, a la vez, resultar animada.

¿Cómo se consigue educar por medio del teatro de animación? ¿Cómo se puede contribuir a la innovación en la educación por medio del teatro y de las diferentes formas de arte dramático?

El teatro de animación no es una versión primitiva ni anterior al teatro de actores y, aunque a muchos les parezca una forma simple de expresión artística, de hecho cuenta con multitud de facetas diferentes y está abierto a muchas otras formas y manifestaciones de arte dramático visual, e incluso a otras formas de expresión artística. Cuenta con identidad propia y es un medio primario. Desde el punto de vista pedagógico, resulta muy exigente y a la vez muy generoso cuando se trabaja con él, por lo que es importante que el profesorado que emplee el teatro se forme adecuada y profesionalmente a este fin.

La comisión internacional denominada "Las Marionetas en la Educación" está estudiando estas cuestiones y ha querido llamar la atención sobre la importancia del teatro como medio en el contexto educativo.

En este artículo se presenta una teoría por la que ese "shock de aprendizaje" que se produce en el teatro, muy particular y de tipo tanto cognitivo como emocional, tras haber pasado por la fuerte metáfora que supone la marioneta, puede llevarnos a un nuevo conocimiento y a un tipo de pensamiento divergente - quizás incluso también a que se produzcan fuerzas dinámicas.

Este ha sido un resumen de los contenidos que se presentan a continuación en el artículo.

Hombre – Robot

Grandville (1803-1848), al que se denomina el precursor de la idea del libro ilustrado, en su trabajo como poeta y pintor describió “Un autre Monde”. Aunque personalmente no encuentre sus figuras particularmente atractivas, hay que reconocer que Grandville a menudo es agudo e ingenioso y describe, de un modo que es precursor del surrealismo, a unas personas y a unas marionetas que a menudo se intercambian papeles. En mi opinión, nos enseña de lo que realmente trata el teatro - ser o no ser una marioneta, esa es la cuestión -.

Los títeres / figuras de animación nos pueden aclarar la naturaleza del hombre como robot o como ser dinámico. ¿Podría ser que el creciente interés por estas formas de expresión artística y artificial se deba a que ya nos hemos acercado más a esa persona automática y muy controlada? ¿Y qué hay de la manipulación médica y genética?

Todo apunta a que es el momento apropiado para este tipo de teatro.

Hay muchos elementos que entran en juego durante una actuación y, en los diversos lugares y momentos de nuestra historia, la humanidad ha trabajado de diversos modos con esos elementos y con ese mundo de signos que componen el teatro de animación. En Europa, el proceso parece haber tomado cuatro dimensiones principales – y aquí cito las características que presenta el profesor Henryk Jurkowski en su libro “Aspects of Puppets” (aspectos relacionados con las marionetas).

- La marioneta al servicio de otros sistemas de signos relacionados (Rituales /ceremonias)
- La marioneta dentro del sistema de signos del teatro en directo (Imitaciones)
- El sistema de signos del teatro de títeres. (Identidad)
- La atomización de todos los elementos del teatro de títeres, con sus consecuencias semióticas (Deconstrucción, que marca el teatro de nuestros días).

Opino que todo ese teatro de animación, incluidos los objetos o las figuras, los artistas y los movimientos que presenta, nunca podrá ser un verdadero realismo socialista – ni tampoco debiera serlo.

La animación

¿Por qué el teatro de animación?

La denominación de teatro de animación resalta el proceso y las relaciones que existen entre artistas, figuras, artesanos, público, ... Por una parte, la animación está orientada al centro de este arte – en cuanto a sus particulares modos de comunicación, por su magia y por la mano, que representa el sentido del tacto. Además de esto, la animación también es extravertida – subraya la idea de que toda expresión artística debiera ser animada y, a la vez, resultar animada.

Ahora quiero concentrarme más en la cuestión de la animación. El teatro de animación tiende a prestarse a los sentidos de la vista, del oído y del tacto, aunque este último se suele olvidar bastante a menudo. El cuerpo del artista / titiritero – incluida su mano – forma parte del artificio y tiene muchas funciones diferentes:

La mano da forma a la figura u objeto; la mano anima, simboliza, comunica.

La mano – la animación y la magia van muy unidas en este tipo de teatro.

Por medio de la animación, la materia sin vida cobra vida, que es algo que debiera resultar obvio y quedar patente, como también ocurre en el caso de la contradicción que se presenta entre el hombre y la materia muerta. La animación implica un intercambio de energía: la materia animada tiene carácter de instrumento para con la mano y, a su vez, la mano es un instrumento para con la materia u objeto, unas relaciones sujetas a constante cambio. El proceso se basa en la sensibilidad y la concentración, con la autenticidad como objetivo.

Animar consiste en dotar de vida y alma a la materia muerta – por ejemplo, a una marioneta o a un objeto. El arte de la animación se basa en la percepción de que las cosas, los diferentes materiales y la materia contienen energía y responden a una dinámica interna propia. Cuando sentimos este dinamismo, al trabajar con el teatro de marionetas o al asistir como público, estamos acercándonos a algo vivo y, de hecho, es una experiencia que nos puede llevar a pensar en la magia y en el animismo. En la sociedad africana, el animismo es algo natural y es un don: por ejemplo, un camino tiene alma propia y por lo tanto, cuando se quiere utilizar, hay que hacer un sacrificio al espíritu del camino.

La magia

Como otras formas de arte, este teatro también consiste en una combinación de destreza y magia.

¿Qué es el teatro de animación?

¿Se encuentra particularmente unido a estos aspectos?

- CREER QUE NOS PODEMOS PONER EN CONTACTO CON PODERES EXTERNOS

Creer que las cosas contienen un significado secreto y doble.

Creer que un conjuro o una invocación pueden provocar una reacción física.

De este modo, la magia se encuentra relacionada de algún modo con la oración y la esperanza, por lo que también forma parte de lo sagrado.

- EL PROCESO DE ANIMACIÓN

Dotar de vida – y crear.

El proceso de animación, el movimiento, que se desarrolla en la actuación – directamente entre el artista y el público, con la figura / marioneta como medio.

- LA FORMA Y EL CARÁCTER DE LOS MATERIALES

La forma y carácter de los materiales de que se compongan las figuras u objetos. El hecho mismo de que el objeto parezca querer algo forma ya parte de la magia.

- LA AMBIGÜEDAD Y LA FUNCIÓN SIMBÓLICA

La función simbólica o de suplantación de la que forma parte la figura.

La figura es una metáfora que representa al hombre.

- DIMENSIÓN RITUALISTA

La actuación es como un cuento, porque terminará pero también volverá bajo otra apariencia.

Los papeles de los artistas y del público, actuar y reaccionar de ciertos modos.

El código entre artista y espectador también es de tipo ritual: algo que también es real, aunque sabemos que es ficticio, y viceversa.

La técnica y formación tanto del artista como del artesano también son una especie de ritual.

- LA ACCIÓN, EL TIEMPO Y LA COMUNICACIÓN

La acción y el tiempo, ese momento trascendente en el que el pasado y el presente se unen en la cercanía – la vida. Ese momento en que consigues transformarte y comunicar algo que comúnmente es humano.

A mi modo de ver, estos aspectos relacionados con la magia coinciden con el proceso de aprendizaje estético. Son fenómenos arcaicos, que vibran entre lo artístico y lo sagrado y el teatro de animación se encuentra muy cercano a esta magia. Por eso es un medio primario y, en consecuencia, resulta a la vez muy exigente y muy generoso, desde un punto de vista pedagógico, algo para lo que, como profesores, sin duda necesitamos preparación profesional.

El teatro de animación – El teatro de actores

Es posible que esta modalidad teatral nos pueda aclarar de lo que trata realmente el proceso de aprendizaje estético. De hecho, este tipo de teatro es a la vez más primitivo y más complejo que el teatro de actores. ¿Por qué razón?

El proceso de aprendizaje estético, como tal, se caracteriza por un “desdoblamiento estético” y esa dualidad a menudo conlleva una división. Por ejemplo, cuando se trata de actores que ponen en escena una trama en el teatro, esta división consistiría, por así decirlo, en ser tú mismo o ser tu papel; un estado de desdoblamiento que a menudo puede crear la “hiperconsciencia”.

Mi tesis postula que, en el teatro de animación, ese desdoblamiento estético se torna división en tres porque, además de tenernos a nosotros mismos y al papel que nos ha tocado interpretar, también tenemos a la figura de animación – de hecho, también tenemos que estar presentes en esa figura y, en consecuencia, en cada una de las tres dimensiones. Quizás sea precisamente esto lo que queda patente en las funciones terapéuticas que muy a menudo se asocian a las figuras de animación.

La psicóloga francesa Annie Gilles apunta que las marionetas son un modelo para que se produzcan tanto identificaciones como proyecciones en el espectador y en el artista. Ella se refiere a este juego de la marioneta como a un “doble espejo” y como “metateatro”. Sea como fuere, hay que reconocer que la figura de animación siempre se convierte en símbolo humano y que, por consiguiente, contiene una carga muy considerable.

Aspectos utópicos.

A continuación quisiera retomar lo ya mencionado sobre aspectos utópicos, empleando el concepto de utopía no como sinónimo de locura, sino en su significado etimológico inicial: “que no tiene lugar en el exterior”.

Mi propuesta es que estas figuras siempre serán utópicas, sea cual sea su estilo o el tipo al que pertenezcan, porque existen en una tierra de nadie, en la que las proporciones naturales y la ley de la gravedad pueden quedar totalmente abolidas.

Podemos encontrar al menos diez figuras de animación diferentes, a partir de las que crear o describir multitud de ejemplos particulares.

Figuras Básicas:

- Figura de mano
- Figura de guante
- Figura de varillas
- Figura de cuerdas
- Figura de sombras
- Figura con base en el pie
- Figura “ad hoc”/específica para la ocasión
- Objeto
- “Marot”
- “Humanette”

Según lo constatado en trabajos de investigación sobre máscaras y marionetas africanas, no hay un límite ni una línea divisoria entre todos estos fenómenos, sino más bien muchas figuras diferentes que se interrelacionan entre sí. Estos tipos diferentes cambian tanto de mano como de cuerpo.

“Humanettes” - Principios:

- Ampliación a una escala mayor de una o más partes del cuerpo
- Repetir partes del cuerpo
- Añadir otra parte del cuerpo diferente
- Camuflar una parte del cuerpo
- Alargar una parte del cuerpo + camuflar
- Desplazar una parte del cuerpo + camuflar
- Multiplicación de partes del cuerpo
- Funciones de las partes del cuerpo
- Rotar una parte del cuerpo
- Camuflar la forma general del cuerpo
- Alargar (verticalmente) la forma del cuerpo
- Ensanchar (horizontalmente) la forma del cuerpo
- Cambiar la posición de la figura según la ley de la gravedad
- Una persona creando diferentes figuras a la vez
- Varias personas creando conjuntamente una figura
- Disolver y mezclar varias figuras

Denomino “humanettes” a estas figuras por la estrecha relación que mantienen con el hombre/artista. A partir de ellas, se pueden crear muchas y variadas figuras y, de hecho, son un campo muy rico, que también se abre a los mundos de la escultura, las máscaras y el vestuario. Es un campo a partir del cual se puede crear gran variedad de tipos y de principios.

- Así, las figuras de animación siempre serán utópicas, sea cual sea su estilo.
- Las escenas / lugares en los que se desarrolla la acción también acentúan este aspecto utópico.
- Según trabaje el artista, estas escenas y figuras tan particulares se mueven de formas peculiares y extrañas, creando así una serie de metamorfosis utópicas que se desarrollan en el espacio y en el tiempo.
- Lo mismo ocurre con las tramas, ya que una historia de animación nunca puede quedar resuelta de forma satisfactoria únicamente por medio del retrato o de la documentación. Se trata de metáforas corpóreas que representan las múltiples historias que componen la

humanidad, son la cristalización de lo obvio o de la humanidad más extrema, de la realidad más horrenda y ridícula, además de ser la representación de algo muy diferente. Esa es la razón de que el fondo de las tramas casi siempre sea cómico.

El humor

Pienso que el teatro de animación siempre resulta atractivo porque apela a nuestro sentido del humor por medio de esas figuras animadas que no cesan de referirse al hombre.

Nos podríamos preguntar cuál es el papel que realmente tiene lo cómico como parte integrante del proceso de aprendizaje. ¿Qué función cumple en cuanto a la formación de la identidad y a hacernos más competentes en lo que hacemos? A menudo se infravalora la importancia de lo cómico. Habría que cambiar y empezar a tomarse el humor en serio, porque es lo cómico lo que nos abre las puertas de la libertad y del valor.

Mi sugerencia sería tomar esta base y construir sobre ella el concepto de “imaginación utópica” que propongo y que considero como un tipo de imaginación indispensable en la labor de estimular a los niños en la escuela, así como un complemento a otras formas de imaginación, denominadas imaginación constructiva, reconstructiva y compensatoria.

La capacidad de afrontar las contradicciones forma parte de nuestras vidas en una sociedad moderna y, precisamente por esto, necesitamos la imaginación utópica como un camino que nos abra otras vías diferentes. Aquí me refiero al término “utópico” en el sentido que le da Ernst Bloch, esto es, el significando de “utópico” que conlleva una dimensión de esperanza (“Geist der Utopi”).

Según el investigador británico especialista en arte David Best, el proceso de aprendizaje artístico supone un shock que es a la vez de naturaleza emocional y cognitiva. (“Rationality of Feeling”-la racionalidad del sentimiento-, Londres, 1992). En este libro, él se refiere a ese “aprendizaje emocional”.

En ese contexto, el trabajo que se realiza en el teatro de animación resulta ser un ejemplo muy adecuado, porque es un caso en que el aprendizaje emocional excede los logros que consigue normalmente el teatro de actores con sus concreciones, metáforas y metamorfosis.

Mi teoría propone que este “shock de aprendizaje” – tanto cognitivo como emocional –, que luego pasa por la fuerte metáfora que supone la marioneta, puede permitirnos llegar a un nuevo conocimiento, a nuevas formas de entender y a ideas diferentes – quizás incluso también a que se generen fuerzas dinámicas.

El Proceso de Aprendizaje en el Teatro de la Paradoja.

El teatro de animación está abierto a muchas otras formas y manifestaciones de arte dramático visual, e incluso a otras muchas formas de expresión artística. Personalmente, considero que esto es una virtud, siempre y cuando no nos olvidemos de que el teatro también tiene su propia identidad.

El teatro de animación no es una versión primitiva ni anterior al teatro de actores. De hecho, ni siquiera es requisito indispensable que exista la figura empleada en la animación – la marioneta. En cambio, sí resulta totalmente básica la interacción que se establece entre el

artista y la figura, quedando ésta última como parte de la escenografía, con una relación de pertenencia más incondicional de lo que ocurre con otros objetos en el teatro de actores.

A este tipo de teatro se le puede denominar el teatro de la paradoja, ya que se caracteriza porque, por una parte, hay que trascender la función instrumental de la figura para que la obra siga viva, pero a la vez seguimos siendo conscientes de que la figura de animación no es sino materia muerta. Esta es una condición básica para este tipo de teatro que trabaja con conceptos opuestos y contradictorios como: concreto-abstracto, espíritu-materia, sujeto-objeto, hombre-robot, libertad-control, hechos-ficción.

Podemos describir el proceso de aprendizaje estético como un proceso en el que las experiencias y las emociones se integran con el conocimiento, que a su vez va vinculado a una forma artística y que se remodela, tomando una nueva forma y concretándose en diferentes unidades. Dentro del mismo proceso, también se crea un nuevo significado y se llega a un estadio de comprensión diferente.

En cuanto al trabajo educativo que conlleva este tipo de aprendizaje, considero que la mano como medio de expresión es verdaderamente importante en el mundo de las artes y, aunque es un papel que a menudo se olvida en otras manifestaciones, creo que queda muy patente en el teatro de animación. Así, se nos presenta la oportunidad de poder combinar algunas de las muchas impresiones que, aunque a menudo de modo indirecto, se nos suele ofrecer hoy en día con expresiones de naturaleza táctil que tan cercanas nos resultan.

Sabemos que la capacidad de afrontar las contradicciones forma parte de nuestras vidas y, por eso mismo, necesitamos la imaginación utópica como vía para llegar a otras formas de actuar diferentes. El teatro de animación nos brinda la oportunidad de volver a descubrir las cosas y de poder verlas bajo un prisma totalmente diferente, todo ello en este mundo industrializado que cada vez más gira bajo el dominio de los objetos, de lo material y de la tecnología. En una cultura donde cada vez resulta más difícil encontrar la línea que separa la realidad del “teatro”.

Un proyecto

Es necesario por lo tanto llevar a cabo un estudio de los procesos de aprendizaje estéticos fundamentales, de los temas de estudio y de las cualidades del profesorado.

El objetivo del proyecto potencial pedagógico del teatro de animación y su lenguaje gráfico (iniciado en 1998 por I.H.) consiste en examinar las opciones que puede ofrecer el teatro de animación en materia de potencial de aprendizaje que pueda ser de utilidad en la enseñanza.

¿Qué pueden aprender los niños y los estudiantes? ¿Qué temas principales, métodos y desarrollos pueden ser propuestos y descritos? ¿Qué cualidades pedagógicas y estéticas debe adquirir el profesorado?

Los participantes en el proyecto utilizarán sus reflexiones y descripciones de su experiencia en la enseñanza para inspirar e informar a los demás profesores. El proyecto pretende elaborar una base con el fin de que el teatro de animación – de marionetas, de objetos, etc. – pueda formar parte de la formación del profesorado, en el marco de la pedagogía de las artes en general. Se incluirán eventualmente estudios y experiencias anteriores llevados a cabo en el extranjero.

Teoría y marco de argumentación

La práctica y la teoría son inseparables y en ello se basa una de las ideas principales de este proyecto. También resultan necesarios los encuentros entre artistas y profesores.

El proyecto prevé más adelante reuniones con presentaciones en torno a la idea inicial y los resultados del proyecto.

Las experiencias prácticas serán utilizadas para precisar y ajustar la teoría existente, que debe a su vez inspirar la práctica.

El teatro de animación ofrece unos potenciales que pueden cumplir distintas funciones pedagógicas. Dichas funciones – y otras – deberán ser examinadas y debatidas en el marco del proyecto en la medida de lo posible, tanto a nivel teórico como práctico. Me refiero principalmente a las teorías y a las perspectivas pedagógicas tales como:

- Aprendizaje y formación estéticas.
- Aprendizaje y formación emocionales.
- Aprendizaje y formación éticas.

Participantes en el proyecto y organización del trabajo

Los participantes en el proyecto son 8 profesores procedentes de distintas instituciones: educación infantil, primaria y secundaria, IUFGM, y centros de actividades extra escolares. Los participantes van todos a hacer trabajar a sus alumnos o estudiantes con el teatro/el juego de la animación durante un periodo más o menos largo, en función de las posibilidades.

Puesto que se trata de abordar un tema en el que, por lo general, no se ha tenido la posibilidad de formarse, las condiciones previas serán muy diferentes y a menudo los comienzos no serán nada fáciles. Empezar por vibraciones creativas será también muy importante, así como una actitud curiosa y experimental por parte de los participantes. Una actitud que permita avanzar tanto en los temas y métodos como en el aprendizaje especializado, para poder aprovechar al máximo todo el potencial de dicho arte.

El trabajo pretende empezar por una introducción elemental del teatro de animación y una descripción de las condiciones especializadas y previas. Una descripción que incluirá las condiciones necesarias y mínimas de los profesores, así como las propuestas de temas y métodos para los alumnos y estudiantes.

Por supuesto, dicha tarea podrá desarrollarse de forma muy diferente. Sea cual sea esa forma, los participantes deberán no obstante referirse a los elementos fundamentales de ese género de teatro y buscar a incluirlos tanto en sus programas como en la práctica:

- marioneta, objeto, etc.
- animación manual y teórica
- interacción, juego y aspecto social
- texto, sonido, música
- color, luz, espacio, escena
- contenido del juego, fábula, etc.

Elementos fundamentales

Unos de los elementos principales del proyecto son los intercambios entre los participantes y el responsable del proyecto. Vamos a intentar elegir libros que podamos leer en común y quizás poder crear así un lugar de trabajo conjunto.

Cualesquiera que sean sus relaciones especializadas y pedagógicas, los participantes deberán esforzarse en que los programas tengan un carácter práctico y un carácter teórico. Por lo tanto, es necesario implicar a los alumnos a nivel:

- Expresivo
- Manual
- Perceptivo
- Analítico
- Comunicativo

En la práctica del recurso al teatro de animación, los participantes deberán incluir ejercicios preparativos e iniciativas progresivas como parte de sus reflexiones didácticas. Así, los alumnos tendrán la posibilidad de crear la base de una construcción más rica que aplicar a sus experiencias. Paralelamente al tema en cuestión, los participantes podrán incluir las perspectivas y actividades pedagógicas que consideren oportunas.

Los programas, la realización y la evaluación de los distintos proyectos serán objeto de resúmenes acompañados, si procede, de fotos y de grabaciones de vídeo. A mitad de proyecto, cuya duración será de tres años, los participantes podrán hacer participar a otras personas en el trabajo, pero siempre haciéndose cargo ellos del informe final de su programa.

El responsable del proyecto será el encargado de tomar la iniciativa y de planificar los encuentros, los debates. Y él también se encargará de recoger los resúmenes y los comentarios de los participantes a mitad de proyecto y a entregar, en 2002, el informe global del proyecto de desarrollo pedagógico.

El responsable del proyecto se encargará asimismo de analizar las condiciones internacionales previas a los aspectos especializados y pedagógicos. Contactando, por ejemplo, con el Instituto Internacional de la Marioneta en Francia – o con la red UNIMA – en particular con la Comisión Puppet Art in Education.

Bibliografia

- Best**, David. 1992. *Rationality of Feeling*. London: The Falmer Press.
- Bloch**, Ernst. 1964. *Geist der Utopie*. Suhrkamp Verlag.
- Drotner**, Kirsten. 1991. *At skabe sig-selv, Ungdom- Æstetik ædagogik*. København: Gyldendal.
- Gilles**, Annie. 1987. *Le jeu de la marionnette – L'object intermédiaire et son métathéâtre*. Nancy: Presses Universitaires de Nancy.
- Hamre**, Ida. 1992. «Drama i klasseværelset». Magisterbladet. nr. 22 København: Dansk Magisterforening.
- Hamre**, Ida. 1993. *Animationsteater som kunstart og som led i æstetisk udvikling og opdragelse*. Ph. D.-afh. København: Danmarks Lærerhøjskole.
- Hamre**, Ida. 1997. *Marionet og Menneske, animationsteater – billedteater*. Gråsten: Forlaget DRAMA.
- Hamre**, Ida. 1994. «Æstetiske læreprocesser» in: Nielsen, Anne Maj, Jette Benn, Kirsten Fink Jensen, Ida Hamre: *Billeder, Mad og musik*. Vejle: Kroghs Forlag A/S: 43.
- Hamre**, Ida. 1998. «Billedteater på tværs af grænser» in: Haugsted, Mads Th., Ida Hamre, Marianne Andersen. Red. *Anslag-teater-og dramafagets didaktik og metode*. København: Danmarks Lærerhøjskole: 140.
- Hansen**, Mogens & Kjeld Fredens. 1990. «Tænkning» in: Hansen, Mogens og P.E. Pagaard (red): *Håndbogen om specialundervisning*. København: Gyldendal.
- Ingemann Nielsen**, Torsten. 1986. *Bevidstheden, og det som er helt anderledes*. København: Psykologisk Skriftserie, Københavns Universitet.
- Jurkowski**, Henryk: *Aspects of puppet theatre*. Puppet Centre Trust. London 1988.
- Kavrakova-Lorenz**, Konstanza. 1986. *Puppenspiel als synergetische Kunstform*. D.-afh. Berlin: Humbolt Universität.
- Merleau-Ponty**, Maurice. 1994. *Kroppens fænomenologi*. Frederiksberg: Det lille Forlag.
- Meschke**, Michael. 1989. *En Æstetik för dockteater*. Stockholm: Carlssons Bokförlag.
- Nordstrøm**, Gert. 1979. *Kreativitet og bevidsthed*. København: Borgen
- Smidt**, Lars-Henrik: 1998. «Utraditionel dannelse» in: Sørensen, Birgitte Holm (red.) *Det Æstetiske i et Dannelseperspektiv*. København: Udviklingsprogrammerne, Danmarks Lærerhøjskole.
- Winnicott**, Donald W. 1990. *Leg og virkelighed*. København: Hans Reizel.

COMUNICACIÓN Y EL TÍTERE

Helena Korošec

Resumen

Las actividades relacionadas con el arte de la marioneta y el teatro hacen que los niños se puedan expresar mejor y que desarrollen sus capacidades individuales, además de presentar una forma de comunicación totalmente nueva, original y personal. Muchos niños tienen dificultades a la hora de expresarse verbalmente y, por ello, para relacionarse en el grupo. La comunicación no verbal de tipo simbólico, que se establece por medio de la marioneta y de otras actividades de expresión dramática, ayuda a los niños a que establezcan una conexión con su entorno ya que crean una imagen positiva de sí mismos.

La base del teatro creativo no se encuentra en los textos, sino en el desarrollo de habilidades como la expresión facial, el movimiento corporal, la mímica, la imaginación, el trabajo con marionetas, máscaras y en la improvisación de escenas, etc.

Hay muchas formas de trabajar con técnicas sencillas de títeres en el aula, utilizando simplemente las manos, los dedos, las rodillas o los pies. Hay tantos otros tipos de títeres interesantes, como los muñecos corpóreos, las marionetas que se hacen con un calcetín o un guante, las de tela, las de botellas de plástico, etc.

El teatro creativo nos puede ayudar a conseguir muchos de nuestros objetivos, por lo que resulta urgente su inclusión como parte integrante del plan de estudios y que se acepte como un buen enfoque didáctico.

1. INTRODUCCIÓN

En estos tiempos de tantas exigencias y stress en la comunicación diaria de los niños, resulta muy importante encontrar formas de facilitar esa comunicación. La comunicación por medio del lenguaje simbólico, sea verbal o no verbal, puede ser la solución para mejorar la comunicación entre el profesor y el niño. Los títeres, junto con otras artes dramáticas, pueden aportar una mejora significativa en la comunicación entre los alumnos, además de reducir la tensión que pueda haber entre alumnos y profesorado. Las marionetas se pueden convertir en las nuevas autoridades, con más fuerza incluso que la que pueda tener un profesor. Los niños les pueden contar sus problemas y así restablecer esa vía de comunicación simbólica con su entorno. La marioneta también puede generar una reacción emocional que nada tiene que ver con las palabras.

Los títeres han dejado de ser simplemente un medio para preparar representaciones o de motivación en el aula, ya que ahora también representan unos poderes mágicos en las manos de profesores y niños, estimulando su crecimiento cognitivo, social y emocional.

2. ¿QUÉ ES LA COMUNICACIÓN?

El término proviene del Latín “communicatio”, que significa mensaje o relación; “communicare” significa compartir algo con alguien.

“Un individuo es el resultado de la comunicación desde su nacimiento hasta su muerte. Todos

necesitamos de la comunicación, sea con o sin palabras. La comunicación es lo que crea al hombre. (Brajša, 1995, página 5)

3. EL APRENDIZAJE COMO COMUNICACIÓN

3.1. Marco teórico inicial

La comunicación es un instrumento básico para la educación –la que se establece entre profesor y alumno, entre el profesorado y entre el alumnado–. «Las principales teorías nos dicen que el proceso de aprendizaje consiste en la transmisión de conocimientos (conceptos, datos, información) o de habilidades por parte de los que poseen esos conocimientos o habilidades a unos receptores que tienen que adquirirlos o aprenderlos. » (Furlan, 1972, página 102)

«La comunicación en los centros educativos puede ser individual o grupal, según el número de alumnos que participen en ella. Así, hablamos de *comunicación unidireccional* cuando la información fluye en un sentido (más a menudo de profesor a alumno); mientras que la comunicación bidireccional se basa en que fluya en los dos sentidos, de profesor a alumno y viceversa.» (Blazič, 1991, página 210)

La comunicación de tipo primario es en la que hay preguntas que provienen de un interlocutor que ignora las respuestas y van dirigidas a otro que conoce y proporciona las respuestas. Este es el mejor tipo de comunicación para satisfacer la curiosidad del niño y es la que predomina en la etapa preescolar. Sin embargo, el tipo de comunicación dominante en el sistema educativo consiste en que las preguntas las hace el que se sabe las respuestas, contestando el otro que ya ha aprendido algo o que todavía sigue sin saberlas – *comunicación secundaria*–. El tipo dominante de comunicación secundaria es el método clásico discursivo, en el que el profesor lleva al alumno a la comprensión por medio de preguntas (Blazič, 1991, página 120)

4. TIPOS Y ASPECTOS DE LA COMUNICACIÓN ENTRE PERSONAS

4.1. Comunicación verbal y no verbal

La comunicación es un proceso complejo y con múltiples implicaciones, en el que el flujo de información comprende no sólo el mensaje que contenga el léxico empleado, sino también datos personales sobre intenciones, procedencia y relaciones. Además, siempre viaja simultáneamente por diferentes canales... Cuando se piensa en el fenómeno de la comunicación, normalmente todos pensamos en la utilización de palabras, en el habla, pero ya contamos con estudios que describen en detalle otros canales de comunicación, en particular de comunicación no verbal. (Trček, 1994, página 109)

Hay diferentes tipos de mensaje:

- ❖ No verbal y sin voz: el tipo de comunicación relacionada con el movimiento, la mímica, actitud, etc.
- ❖ No verbal y con voz: mensajes de tipo fonético o paralingüístico;
- ❖ Verbal con voz;
- ❖ Verbal sin voz: mensajes enviados por medio de la escritura.

4.2. Comunicación congruente e incongruente

Es un hecho que, cuando estamos en presencia de una persona, nos estamos comunicando aunque no digamos ni una palabra. Siempre que hay comunicación, transmitimos a la otra persona contenidos de algún tipo y se establece alguna relación con estos contenidos y con el receptor del mensaje. «Si concuerda lo que se dice con el mensaje que enviamos de modo no verbal, entonces decimos que se trata de comunicación congruente. En cambio, si no hay una correspondencia entre los mensajes verbales y no verbales se denomina comunicación incongruente. En estos casos, se niega el mensaje emitido con contenido articulado, o pierde su valor, para asumir un significado totalmente nuevo.» (Brajša, 1993, página 23)

A menudo se dice que la comunicación únicamente consiste en una serie de contenidos y en su verbalización, mientras que se tiende a prestar menos atención al importante papel del componente no verbal.

5. «COMUNICACIÓN NO VERBAL»

Se trataría de toda comunicación en la que no intervenga la voz, el habla o las palabras. Son mensajes que se transmiten por medio del movimiento de alguna parte del cuerpo, sobre todo de la cara y en algunos casos incluso de todo el cuerpo (postura). También entrarían en esta definición los mensajes que se envían empleando el espacio y el tiempo como medios de comunicación. El método más habitual e importante de comunicación no verbal es en el que los mensajes se envían con la ayuda de movimientos corporales, que es lo que en la comunicología denominamos comunicación cinestética.

Los mensajes cinestéticos son todos los mensajes que se comunican por medio de muchos tipos diferentes de movimientos del cuerpo, desde los gestos faciales a la postura corporal. Aparte de la expresión por medio de palabras, éste es el principal medio de comunicación y el más común. El lenguaje corporal es el modo más antiguo de comunicación entre los humanos. El primer lenguaje humano fue el del movimiento, aunque ya desde tiempos inmemoriales está descrito el uso de la voz (gritos). Incluso los niños más pequeños entienden el significado de ciertos movimientos, antes de comprender el sentido de las palabras.

6. COMUNICACIÓN NO VERBAL ENTRE ALUMNO Y PROFESOR

6.1. Los mensajes no verbales son importantes

En el colegio enviamos mensajes por medio de palabras, pero también sin ellas. Nos equivocaremos si nos limitamos únicamente a la comunicación verbal, ya que la palabra no es el único modo de comunicación, ni el más importante. Resulta tan importante, o incluso más, el modo en el que decimos el mensaje y aquí ya estamos hablando de comunicación no verbal.

«Cada palabra que decimos va acompañada de señales no verbales que otorgan a esa palabra un significado y una fuerza particulares.» (Brajša, 1993, página 27). Hay veces en las que únicamente llegamos a entender el significado correcto de las palabras cuando van unidas a la mímica, a la forma de expresarse, al tono de la voz y a la postura corporal del emisor, junto a los gestos con los que se acompañan.

Los alumnos son muy conscientes de los mensajes no verbales que envía su profesor, además de ser muy sensibles al respecto. Se encuentran muy bien cuando el profesor enérgico y saben discernir en qué estado de ánimo se encuentra el profesor o qué opina realmente sobre algo simplemente por la expresión de su cara. Quieren que el profesor se comunique con ellos por medio del contacto visual. Son capaces de percibir los cambios de tono y de expresión en la voz del profesor, así como su posición real ante una cuestión dada. Aunque no ocurre en el caso de los más mayores, los niños pequeños además necesitan el contacto físico con el profesor. Para los de más edad, importa la ropa que lleve el profesor. Algunos prefieren sentirse cercanos al profesor para establecer comunicación, mientras que para otros no es así. Sí que es importante el modo y el momento en que el profesor habla con los niños, así como el tiempo que les dedica. Ya que no siempre se dan las condiciones necesarias para la comunicación, es responsabilidad del profesor mejorar en su conocimiento de los niños, con el fin de poder ajustar la comunicación a las características personales de cada uno.

6.2. «La comunicación en el aula y cómo sentarse»

Renata Zadavec, en su investigación sobre cómo influye en la comunicación la forma en que se sientan los alumnos en el aula, descubrió que la comunicación en el aula no sólo depende de las relaciones que se establezcan entre los diferentes agentes del proceso, sino que también influyen las relaciones con el espacio físico de la clase. Los alumnos son conscientes de que la posibilidad de establecer un contacto visual mutuo es una condición básica y necesaria de la comunicación bidireccional, no sólo entre profesor y alumno, sino también entre los alumnos del grupo durante las clases.

Un aula tradicional en la que los alumnos se sientan en filas representa un obstáculo para que haya comunicación efectiva. De hecho los expertos ya no definen ese caso como un acto de comunicación, sino que ya prefieren emplear otro término más apropiado en este caso, que es el de “informar”, ya que se impide que se produzca un diálogo en los dos sentidos.

7. EL ARTE COMO COMUNICACIÓN NO VERBAL

Desde tiempos ya muy remotos, la expresión por medio del arte ha sido de suma importancia para la humanidad. El hombre siempre se ha comunicado por medio de diferentes modos de expresión artística: solía decorar sus herramientas, expresaba por medio de la danza sus emociones más profundas y su modo de relacionarse con el mundo, creó mitos y leyendas antes de ser capaz de plasmarlos por escrito, solía vestirse de un modo particular, adornarse con joyas o pintarse la cara para celebrar días señalados (comunicación con un “ser superior”).

Todos los casos ya mencionados de diferentes tipos de mensajes no verbales se siguen empleando también en la actualidad: la expresión por medio de la danza ha evolucionado a otras formas contemporáneas más perfeccionadas como el caso del ballet y en el caso del arte de la marioneta y dramático, tienen sus fuentes en antiguos rituales.

El arte indudablemente se merece tener un puesto adecuado en el proceso de educación formal e informal de los niños, simplemente por tener un origen tan remoto y por formar parte de nosotros mismos.

8. EL TEATRO Y EL TEATRO DE TÍTERES

Cuando hablamos de teatro con un actor, entendemos que se trata de un caso de comunicación directa entre el actor y el público. En cambio en el caso del teatro de títeres la comunicación que hay entre actor y público se establece por medio de un intermediario –la marioneta–. El actor se olvida de su ego y pone todas sus energías en el títere. En una representación sobre un escenario el actor reafirma su ego, mientras que es la marioneta la protagonista del teatro de títeres. Si tenemos un niño tímido, se atreverá a comunicarse porque le ayudará la marioneta, mientras que un niño más egocéntrico tendrá que someter su ego a la marioneta si quiere establecer una relación con el resto de los agentes.

9. TEATRO CREATIVO

9.1 ¿Qué es el teatro creativo?

El mundo del teatro ofrece la forma más independiente para que el niño practique su creatividad, precisamente por carecer de límites. El teatro creativo es una de las ramas más complejas de las disciplinas de naturaleza estética, porque por definición incluye muchos medios de expresión diferentes. Los niños pueden expresar sus sentimientos, pensamientos, su relación con el entorno y para con los demás, y todo esto por medios muy diversos: mímica, pantomima, movimiento, marionetas, máscaras, improvisación, música, ... Todas estas actividades se pueden inscribir tanto como parte integrante de las clases como en las actividades recreativas.

9.2. Objetivos de la educación por medio del teatro creativo

La Doctora Nelly McCaslin, fundadora de la corriente de educación por medio del teatro creativo en los EE.UU., propone una lista de fines a los que se quiere llegar con la educación por medio del teatro creativo (McCaslin, 1989, página 4):

- ❖ Desarrollar la creatividad y el sentido estético
- ❖ Capacidad de pensamiento crítico
- ❖ Crecimiento social y capacidad de trabajar de modo cooperativo con los demás
- ❖ Mejorar las habilidades relacionadas con la comunicación
- ❖ Desarrollar valores de índole moral y espiritual
- ❖ Autoconocimiento

Resulta evidente que estos objetivos coinciden con los de un plan de estudios moderno.

Nancy Renfro comenta que “cuando se hace un esfuerzo y se programa la inclusión de actividades artísticas creativas -teatro, música y plástica- se puede conseguir una efectividad significativamente mejor que con una metodología educativa más tradicional” (Renfro, 1982, página 15).

En el teatro creativo el niño participa de una forma que mejora su confianza en sí mismo y en sus posibilidades. A un niño inseguro puede ayudarle a tener una imagen más positiva de sí mismo, de modo que se pueda comunicar de modo relajado a niveles tanto verbales como no verbales.

Al haber una tendencia a la comunicación verbal en las clases, creo que tenemos una buena oportunidad de poder equilibrar las energías que se dedican a los dos modos de comunicación, si empleamos el teatro creativo. Estos son objetivos que no se logrará alcanzar con unas clases aisladas de teatro creativo, sino por medio de un trabajo continuo y con una cuidadosa planificación.

9.3 La comunicación en el teatro creativo

Todos los que participan en un acto de comunicación, tanto no verbal como verbal, se rigen por un mismo patrón. Si definimos la comunicación como «el flujo de información que va del emisor al receptor por medio de un símbolo o de un sistema de símbolos» (Blazič, 1991, 119), reconoceremos que los símbolos en el teatro creativo generalmente son de carácter no verbal (marionetas, mimo, pantomima, expresión corporal, tacto, gestos,...).

«Generalmente la comunicación no verbal se basa en la relación que tiene un emisor para con otras personas, para con el objeto mismo del mensaje o para consigo mismo. Esto de hecho es casi lo opuesto de una comunicación verbal, en la que lo que se comunica normalmente tiene que ver con un objeto» (Kadunc, 1990, página 175). En el teatro creativo, no se trata de un único emisor, el profesor, como en el caso de una metodología más tradicional. Se trata de una influencia mutua y compartida por todos los participantes. La comunicación es bidireccional, entre los alumnos y el profesor y entre el grupo de alumnos. Se establece una comunicación muy particular en el trabajo con la marioneta, pudiendo tener al profesor como emisor para con sus alumnos, pero aún así también los niños envían mensajes al profesor. Además, los mensajes se envían con la intermediación de otro elemento –la marioneta–. «La comunicación va en dos sentidos cuando se tiene una marioneta en la mano: el adulto comienza por dirigirse a los niños por medio de la marioneta, pero luego el niño también reacciona con los medios que tenga a su alcance –con su marioneta o quizá incluso con la animación de un juguete– y así es como expresa su opinión.» (Majaron, 2000, página 33)

Recordar que nos referimos a comunicación bidireccional, del tipo que se suele perder cuando comienza la escolarización del niño y no al otro tipo que, incluso cuando se da en los dos sentidos, suele ser sólo del tipo definido como comunicación secundaria.

9.4. Posibilidades de individualizar

«En la comunicación entre profesores y alumnos siempre debiéramos dar un papel adecuado a aspectos como la diferenciación, la capacidad de experimentar, de relacionarse libremente y de individualizar, todo esto si queremos que el centro sea un útero apropiado para que se forme y crezca la personalidad del alumno.» (Brajša, 1993, página 11)

Todos los medios de expresión que utilizan tanto alumnos como profesores en el teatro creativo hacen posible que ocurra la comunicación a la que se refiere la cita del párrafo anterior. Con estas actividades, el alumno puede pensar por sí mismo y expresarse a su modo, estimulamos la creatividad y que se puedan generar mensajes nuevos y originales. Respetamos y aceptamos las experiencias de los alumnos y no tratamos de imponerles nuestras propias ideas, aceptamos y reconocemos la individualidad de los alumnos cuando nos comunicamos con ellos y, para terminar, hacemos posible que todos y cada uno de nuestros alumnos se expresen a su modo y con su estilo personal.

Al principio a los alumnos les cuesta expresarse de forma no verbal, porque están

acostumbrados a comportarse de forma convencional en el colegio o porque sencillamente sufren de pánico escénico. Por eso hay que trabajar y hacer muchos talleres y al final dedicar muchas horas al teatro creativo, de forma que todos los alumnos entiendan (algunos antes que otros) que lo que se fomenta es la innovación.

10. LOS TÍTERES: COMUNICARSE CON METÁFORAS

10.1. Los títeres y sus poderes mágicos

«El arte de la marioneta tiene sus orígenes en rituales ancestrales. En cada ceremonia se consigue establecer una comunicación entre las personas reunidas y producir una energía que sentimos pero sobre la que no se tiene ningún control. Esta comunicación se establece por medio de movimientos estilizados, con la voz o por la apariencia visual, utilizando trajes, máscaras u objetos. Así, ese artificio creado por el hombre por propia voluntad adquiere un significado diferente y de tipo simbólico, convirtiéndose en una nueva criatura: una metáfora. ¿Cómo ocurre todo esto? Ocurre al transmitir el titiritero su energía a ese objeto que él anima con las manos y con su mirada. El titiritero cree en esa transformación mágica y cree en el poder de la marioneta.» (Majaron, 2000, página 33)

Como en el caso del titiritero, el profesor también cree en el poder de la marioneta, porque es ella la que le puede ayudar a presentar contenidos educativos, tanto formales como informales. También ella nos puede ayudar mucho siempre que hay que buscar ese “truco” que motive a los niños. Contamos con que los niños confían en la marioneta y con que a ellos les gusta su profesor, aunque también represente la autoridad. En cambio la marioneta es “uno de ellos” –con sus mismos problemas, miedos y el mismo deseo de jugar–. Por mucho que esa marioneta sólo cobre vida cuando está en las manos del profesor, los niños realmente creen que se trata de otra persona totalmente nueva en la que confían plenamente. También están convencidos de que el profesor no sabe nada del secreto que comparten con la marioneta, por mucho que sólo cobre vida en sus manos. De hecho, en eso consiste el poder mágico que sólo puede tener la marioneta.

10.2. Un profesor con una marioneta en la mano

En su primer día de clase en un centro de educación primaria, hay una marioneta que les da la bienvenida a los niños –un enano–. Picarón, alegre, curioso, movido, tristón,... es igual que ellos. Ese enano está con nosotros casi todos los días y en diferentes momentos, para darnos la bienvenida por la mañana, ayudando a entender los colores, para ponernos de acuerdo sobre las reglas del grupo o para lo que sea. Estas escenas siempre se improvisan y adaptan para estimular a los niños. Cuando no sabemos qué decisión tomar, a menudo es la marioneta la que resuelve el problema. Es increíble ver cómo creen los niños en la marioneta: realmente creen que duerme, que les cuida, que aprende con ellos y que les escucha. Los niños tienen esa fe y sinceridad que los mayores a veces perdemos.

«Sabemos que el niño establece contacto con la marioneta más fácilmente que con el profesor y a veces que con los mismos padres. Sólo podemos explicarnos este fenómeno por la energía que se genera, por el miedo que el niño pueda tener a los adultos y por la incertidumbre que va ligada a la comunicación, que en gran medida facilita este agente mediador. Y vamos a emplear la marioneta para ayudar a que los niños lleguen a una aceptación del entorno en el que viven, sin que esto conlleve tanto stress y para que se relacionen con ese entorno. »

(Majaron, 2000, página 33)

Cuando el profesor envía un mensaje con una marioneta, se está acercando más a los niños y se está ganando su confianza. De repente se ha convertido en un artista de la marioneta, en un cuentacuentos, en el creador de algo mágico. Los niños ven al profesor como alguien que les aporta alegría, satisfacción y emoción en el aula. Le ven como uno de ellos, como una persona con la que compartir sinceramente sus alegrías y penas,... y esto es lo máximo a lo que un profesor puede aspirar. También es la base para poder restablecer la comunicación interpersonal.

10.3. La marioneta en las manos del niño

Simplemente a partir de la marioneta del profesor, los niños pueden hacer las suyas propias de forma creativa y sencilla, para utilizarlas en los espectáculos. «Lo que importa no es el aspecto que tenga la marioneta, sino lo que el niño sienta por ella. Recordemos que un títere-conejo no tiene porqué parecerse a un conejo real, sino que sólo hace falta que el niño crea que es un conejo. » (Renfro, 1982, página 24).

Incluso la marioneta más perfecta no tendría razón de ser dentro de la educación, tanto formal como informal, si nunca cobrara vida en el escenario (aunque fuera en una pequeña actuación improvisada). Nunca debemos permitir que se relegue a un títere a ser un objeto que está expuesto pero que nunca cobra vida. En el momento en que el niño no puede jugar con la marioneta, ésta deja de tener una finalidad porque sólo cobra vida en las manos del que las anima (profesor, niño). Cuando se las guarda ya sólo son objetos decorativos que adornan la clase, que no suponen ningún legado para generaciones futuras y que sencillamente sufren una lenta “muerte”.

10.4. Marionetas sencillas

Tenemos muchas técnicas de hacer títeres que se prestan al trabajo en el aula: juguetes y objetos, títeres de mano, de sombras, de cuerdas o varas, muñecos corpóreos, utilizando los dedos, rodillas, pies,... Los niños pueden reciclar materiales y hacer marionetas sencillas con cajas, cartulina, con recortes de tela o de cuero, botones, botellas de plástico, ...

A veces no somos conscientes de que las marionetas más sencillas son las que siempre llevamos puestas: manos, dedos, rodillas y pies que con un poco de imaginación cobran vida. Los niños estarán infinitamente agradecidos si les enseñamos el teatrillo de dedos que solíamos representar con nuestros padres cuando éramos pequeños. Sólo con dibujar una cara en el dedo y hacerle un gorro con un trozo de tela ya hemos creado un nuevo personaje que habla, canta o sale de paseo. Son incluso más graciosos los personajes que se crean con las rodillas o con los pies. A continuación se proponen dos técnicas que no suelen ser muy comunes.

10.4.1. Los pies como títeres

Los niños pronto descubren que los pies pueden aportar un modo de comunicación muy interesante y una estupenda forma de expresión. De hecho, siempre que vamos a hacer este trabajo, los niños están impacientes por que llegue el momento de empezar la clase.

Los niños se sientan de dos en dos, uno enfrente del otro y con los pies encima de la mesa. Se

pueden hacer diferentes juegos:

- ❖ El pie derecho saluda al pie derecho del compañero
- ❖ El pie derecho saluda al pie izquierdo
- ❖ Los pies derechos de los dos niños se pelean
- ❖ Los pies izquierdos de los dos son amigos

Etc.

Se puede utilizar un calcetín de gorro cubriendo la “cabeza” del pie y dibujar una cara, con lo que tendremos otro personaje que participe en un espectáculo improvisado. Se pueden dibujar caras tanto en el calzado como en el pie, siendo este último el que más se presta a un trabajo de animación.

Con todo esto se consigue que las clases sean más entretenidas, que mejoren las relaciones en el aula y también que se incremente la autoestima del niño. En el proceso de confección de los títeres se desarrolla la imaginación y las habilidades motrices, que luego continúan cuando el niño da vida al pie y lo convierte en títere. Además, el niño se concentra en la marioneta y en transmitirla energía, con lo que se inhibe de sus limitaciones lingüísticas y se expresa con más facilidad. También se consigue crear una atmósfera más íntima entre profesor y alumnos porque todos comparten el mismo secreto: el títere que crearon en clase.

10. 4.2. El muñeco corpóreo

Un muñeco corpóreo sencillo es del tamaño del cuerpo del niño y se confecciona haciendo una silueta, con papel que queramos reciclar o con una bolsa de papel grande, que luego podemos “colgar” o atar a cuello, brazos y piernas del niño, de forma que sus manos y piernas den vida a las del muñeco.

¿Qué conseguimos con el muñeco corpóreo?

1. Ayuda a que el niño se esconda y se sienta seguro, porque se maneja tapando el cuerpo, con lo que el niño se siente libre de inspirarse en el personaje. Los movimientos del muñeco dependen del cuerpo del niño, por lo que se fomenta que el niño experimente con formas diferentes de enviar mensajes no verbales.
2. La mímica facial es otro aspecto importante de estos muñecos. Por ejemplo, Nancy Renfro dice (Renfro, 1982) que siempre le vemos la cara, por lo que los sentimientos y el estado de ánimo del personaje los tiene que comunicar la persona que actúa. En cambio, Edi Majaron no está de acuerdo con ella en este punto y él dice que el muñeco en este caso ya no es un escudo para el niño, por lo que la cara del muñeco se torna inexpresiva, comparada con el rostro humano.
3. El actor se acostumbra a los sentimientos del personaje que interpreta y esto se expresa por medio de una sonrisa, de una mala cara, etc, de forma que aligera la carga del actor, que descarga sus propias tensiones y conflictos.

Una marioneta de tipo muñeco corpóreo se puede hacer también dibujando y recortando la silueta del cuerpo del mismo niño. En este caso, los niños pueden animar la marioneta sujetándola y viéndola sin llevarla atada al cuerpo, denominándose la “Marioneta Yo”. Resulta intrigante ver cómo el niño se puede ver a sí mismo como “alguien diferente” y desde una perspectiva totalmente nueva. Puede ponerse la ropa que quiera (con recortables en color que se ponen y se quitan), puede saltar y hasta puede volar. Si se pone “una capa” se convierte inmediatamente en otra persona. También se consigue mejorar la cooperación entre los niños para hacer las siluetas del cuerpo, lo que resulta muy útil para trabajar la integración en el

grupo. Así, aprenden a ser flexibles cuando trabajan con otros, además de estar adquiriendo diferentes habilidades.

11. DESARROLLO EMOCIONAL E INTEGRACIÓN SOCIAL

11.1. La marioneta como desencadenante de los sentidos

La marioneta puede ser un modo excelente de motivarnos para mejorar el potencial emocional y social del niño, porque le exige que se acostumbre a la situación y a la forma de percibir de la marioneta. Así, se desarrolla la capacidad del niño a la hora de entender diferentes puntos de vista, que es la condición previa necesaria para la tolerancia, la inteligencia emocional y la empatía.

Ya se ha visto cómo la marioneta funciona en las manos del profesor como mediador que descarga tensión entre profesor y alumnos. Los niños descargan su miedo de la autoridad y así se relacionan con su entorno con más facilidad.

También es tremendamente importante la marioneta cuando está en manos del niño y precisamente eso es lo principal: que le demos la marioneta. En la escena que sigue, el niño resuelve el problema y ordena el mundo a su modo. Por ejemplo, un niño puede representar una situación en la que actúen el zapato grande (su padre) y la zapatilla pequeña (él) y presentará una situación conflictiva que resolverá a su modo, algo sobre lo que no ejerce ningún control en el mundo real. Todo vale y todo es posible en una representación simbólica. Un profesor atento y sensible entiende el mensaje en la actuación del niño y es posible que este mensaje no hubiera llegado nunca a la comunicación directa diaria. «Son los títeres mismos los que pueden animar los espíritus de los niños con su lírica, humor y cercanía, de forma que estas cualidades sean visibles a ojos adultos. Nos pueden acercar mutuamente.» (Bastašić, 1990, página 15)

11.2 El juego con la marioneta puede resolver conflictos internos

Zlatko Bastašić es un psicoterapeuta de Zagreb que en su libro “The puppet has a heart and a brain” (la marioneta tiene corazón y cerebro) escribió sobre cómo crecen los niños y la crisis que esto les puede suponer. El libro habla de la terapia con marionetas para ayudar a resolver los problemas que presentan los niños.

El niño se desarrolla desde una situación de total dependencia de su madre y pasa a darse cuenta de que tiene que compartir con otros esa madre que era “sólo suya”, empieza a mostrar interés por sus coetáneos, amplía el círculo de personas que son importantes para él y construye valores y limitaciones sociales a partir de la identificación que había conseguido con sus padres. Los ejercicios de simulación ayudan a convertir el subconsciente en algo real.

Cuando el niño entra en el aula de preescolar, se encuentra con otros niños y también con adultos, por los que tiene que aceptar las reglas de la convivencia en grupo. La adaptación a un grupo nuevo puede causar una crisis que se manifiesta en cambios de comportamiento y costumbres y algo así pasa cuando el niño empieza en el colegio. Afortunadamente, la imaginación de los niños no tiene fronteras y los más creativos pronto aprenden que la mochila les puede servir como escudo en sus “luchas”, para construirse una fortaleza o incluso de trineo. Los profesores saben perfectamente que en una mochila se pueden

encontrar todo tipo de cosas, como un osito de peluche, un coche o un conejito, todas ellas muy útiles en caso de tener que superar una crisis. Por eso me parece imperdonable cuando sólo se permite que estos pequeños lleven sus juguetes a la guardería un día a la semana. De hecho las reglas del juego suelen ser muy rígidas durante ese periodo, los errores se castigan con quedar eliminado del juego y tanto niños como padres tienen problemas a la hora de buscar el equilibrio entre los compromisos y el juego, entre el trabajo y el placer.

La crisis es un elemento inseparable de todo proceso de crecimiento y maduración. La personalidad no se desarrolla sin que medie la frustración y su posterior superación, y precisamente la marioneta resulta muy útil para superar esta frustración. Como compañera del niño, la marioneta se puede convertir en un símbolo al que contar sus deseos, miedos y conflictos. Cuando un niño asiste a una representación de marionetas, lo hace proyectando sus propios sentimientos y relaciones, descargándose y explicando lo que pasa a su alrededor de modo más sencillo.

Asimismo, es muy importante el juego colectivo de los niños, que es muestra de salud social y permite que el niño crezca, tanto emocional como cognitivamente. Durante sus juegos, los niños aprenden sobre cómo comunicarse, diferentes habilidades sociales o incluso a resolver pequeños conflictos.

Nunca dejará de sorprendernos lo que los niños nos revelan a través de la marioneta. Una niña de nueve años con padres divorciados envió este mensaje a través de la marioneta (Bastašič, 1990, página 52):

«Érase una vez una niña a la que abandonaron en las escarpadas montañas. Hacía mucho frío y estaba a punto de anochecer. De repente, salió el sol, asomándose muy despacio por detrás de las montañas. Empezó a hacer más y más calor y el sol le marcó a la niña el camino a seguir, hasta que llegó a una mansión en la que vivían un rey y una reina, sin hijos, que estaban asomados a una ventana. La niña les preguntó si podía quedarse a vivir con ellos y los reyes la aceptaron...»

La psicoterapia no está entre las tareas del profesor, pero sí que es justo que sea una persona sensible a este tipo de historias que los niños crean por medio de las marionetas. El profesor animará a los niños para que empleen el juego simbólico, porque en esas representaciones pueden salir de su identidad y tomar otra diferente, con lo que consigue superar esas situaciones durante ese tiempo.

11. EPÍLOGO

Desde los tiempos más remotos, la capacidad de expresarse por diferentes medios siempre ha sido algo muy importante para los humanos. Si queríamos comunicarnos con un “ser superior”, para expresar nuestra relación con el mundo, nuestros sentimientos, etc, lo hacíamos por medios simbólicos y no verbales de comunicación (pintando las herramientas o el lugar donde se vive, la danza, atuendo, máscaras, joyas, estatuas, rituales,...) El arte ha formado parte de la Humanidad desde sus inicios, es lo más primario que conservamos y forma parte de nuestra naturaleza.

Los orígenes del teatro y del teatro de títeres también se remontan a ritos ancestrales y sirven para expresar la percepción que hombres y mujeres tenemos del mundo y cómo nos

relacionamos con nuestro entorno. Así es como podemos emplear las marionetas también en el colegio y sobre todo recordando que la comunicación en el centro siempre tiende a ser unidireccional y que cuando va en las dos direcciones tiende a ser sólo de tipo definido como comunicación secundaria. En las clases suele preferirse la comunicación verbal y a la vez las actividades en que se trabaja con marionetas o con actores de teatro ayudan mucho a desarrollar la capacidad de cada niño y a establecer nuevas formas personales de comunicación real. Muchos niños tienen problemas de expresión verbal, por lo que les cuesta más adaptarse a los grupos. Aquí también nos ayuda la comunicación simbólica y no verbal que se establece cuando se trabaja en teatro de títeres o de actores, consiguiendo que el niño se comunique con su entorno y formándose una imagen positiva de sí mismo.

Un niño con una marioneta en la mano nos cuenta cosas sobre sus preocupaciones, alegrías o sobre los conocimientos que ha adquirido. Los títeres aportan una motivación excelente y un enriquecimiento de su potencial emocional y social, porque exige que los niños se amolden a la situación.

La experiencia demuestra que las marionetas también se prestan bien a alumnos con problemas de adaptación, de exclusión social o de resultados académicos pobres, tanto en el momento de confeccionarlas como cuando se actúa con ellas. La actitud de gran motivación hacia el trabajo ya es por sí sola una razón importante para incluir las marionetas como parte del proceso educativo, como una herramienta con la que alcanzar los objetivos del programa. Aquí nos podríamos preguntar el porqué las marionetas no tienen ya su sitio en los centros (aunque debo admitir que sí que están mejorando las cosas). Una de las razones sin duda sería el miedo de los profesores a no ser capaces de animar bien la marioneta y quizá también hayan decidido que el sistema de enseñanza tradicional es más sencillo. Desde luego, hay que contar con la condición básica y previa de que el profesor tenga fe en la marioneta y esto a la vez que es consciente de que somos nosotros los que la animamos con nuestra mirada y movimientos. Quizás suene demasiado sencillo pero en la imaginación del niño el títere tiene un espíritu y un significado simbólico, y ese simbolismo a veces puede resultar demasiado simplificado para que lo aceptemos los adultos.

¿Es suficiente entonces con tener fe en la marioneta para conseguir nuestros objetivos? En realidad se trata de una condición previa para poder empezar a discutir el tema. No haría falta preguntar al profesor si sigue el programa de estudios cuando trabaja con la marioneta, porque de hecho los títeres ya son desde hace tiempo un modo aceptado de motivación que además ayuda a reforzar los objetivos educativos. La experiencia de muchos profesores así lo viene probando en programas en que tanto profesores como alumnos han utilizado los títeres y han trabajado con muchas disciplinas diferentes como las matemáticas, la lengua, etc. También contamos ya con diferentes proyectos en los que se ha abordado el mundo de la marioneta y con excelentes resultados. Estos profesores han alcanzado los objetivos marcados en el plan de estudios y a la vez han contribuido al crecimiento social y emocional de sus niños.

A mí no me preocupa que los niños mezclen el mundo real y el ficticio. La teoría del juego simbólico nos dice que los niños saben perfectamente bien si una situación es real o de ficción. A la vez, sabemos que la marioneta ayuda a sensibilizar al niño ante lo que acontece a su alrededor. En nuestra vida cotidiana, todos y cada uno de los objetos que vemos en la naturaleza podrían tomar vida y tendrían un nuevo significado de tipo simbólico. Si los niños tienen ocasión de que estos objetos reales (piedras, frutas, etc) cobren vida y actúen en escenas relacionadas con el tema que se esté estudiando, también estarán estudiando esa área desde otro punto de vista diferente. ¿Porqué hay que ver todo siempre desde el punto de vista

de la realidad? El mundo y los principios que lo sustentan están llenos de surrealismo, que también a menudo puede reflejar la realidad. Por medio de este trabajo creativo, los niños aprenden a distinguir entre alegoría y realidad, una distinción que es condición previa básica para la creatividad, incluso según los cánones del “periodo realista”. Desgraciadamente, los adultos muy a menudo no hacemos nada por crear situaciones en las que los niños puedan experimentar con sus típicas preguntas del tipo “imagínate si...”, con lo que aterrizan en el mundo real demasiado pronto. Personalmente, creo que el fallo es la falta en los centros de más juego simbólico con marionetas y de actividades de teatro e integración. Es verdad que es importante elegir un momento adecuado para hacer este tipo de trabajo, pero también recordemos que no nos tenemos que imaginar necesariamente una marioneta perfecta en manos de un actor tras el biombo, sino que tenemos muchas técnicas sencillas de confección de diferentes títeres que nos ayudarán mucho en las clases.

La utilización sistemática de marionetas en las diferentes disciplinas educativas puede crear las condiciones necesarias para que los niños se expresen de modo creativo y animarles a que entren por sí solos y de modo espontáneo en la expresión dramática. Así se promueve el desarrollo creativo, emocional y social, sin olvidarnos tampoco de que, además de enriquecer el vocabulario, los niños también se acostumbran a entender el valor simbólico de los signos semióticos y aprenden el lenguaje de la comunicación no verbal.

Si consideramos los objetivos que podemos alcanzar por medio del trabajo creativo con marionetas, necesariamente debiera ser parte de nuestro plan de estudios y metodología y, desde luego, nunca relegarlo a que sea una iniciativa personal y accidental de sólo algunos profesores/educadores.

Bibliografija

- Blažič, M.**, (1991): *Programirani pouk kot didaktični sistem*, PeF, Ljubljana
- Brajša, P.**, (1993): *Pedagoška komunikologija*, Glotta nova, Ljubljana didaktike, Pedagoška obzorja, Novo mesto
- Đerđ, Z.**, (2000): *Ekologija nematerijalnog u lutkarskim predstavama za djecu*, in *Scensko stvaralaštvo djece i odraslih za djecu*, Zbornik, Međunarodni dječji festival Šibenik
- Furlan, I.**, (1972): *Učenje kot komunikacija*, DZS, Ljubljana
- Hunt, T., Renfro, N.**, (1982): *Puppetry in Early Childhood Education*, by Nancy Renfro Studios, Austin
- Kadunc, T.**, (1990): *Učiteljevo besedno in nebesedno vedenje v razredu*, in *Komunikacija in jezikovna kultura v šoli*, Zbornik, Ljubljana, 175-180
- Korošec, H.**, (1996): *Radost gledaliških delavnic*, samozaložba, Celje
- Kroflič, B.**, (1999): *Ustvarjalni gib tretja razsežnost pouka*, Znanstveno publicistično središče, Ljubljana
- Majaron, E.**, (2000): *Lutka – idealna povezava didaktičnih smotrov*, Lutka 56, KUD Klemenčičevi dnevi, 33-35
- Majaron, E.**, (2000): *Specifična gibanja ob animaciji otrok*, I. Mednarodni znanstveni posvet – otrok v gibanju, Ljubljana
- McCaslin, N.**, (1989): *Creative Drama in the Intermediate Grades*, Longman, Studio City, California
- Renfro, N.**, (1982): *Discovering the Super Senses through Puppet Mime*, by Nancy Renfro Studios, Austin
- Smith, P.**, (1994): *Play and the Uses of Play*, The Excellence of Play, Open University Press, Buckingham, Philadelphia
- Trček, J.**, (1994): *Medosebno komuniciranje in kontaktna kultura*, DIDAKTA, Radovljica
- Zadravec, R.**, (1990): *Komunikacija v razredu in sedežni red*, in *Komunikacija in jezikovna kultura v šoli*, Zbornik, Ljubljana, 181-185

BIOGRAFÍAS DE LOS AUTORES

Ida Hamre, Dinamarca

Miembro de la «Comisión de Marionetas en la Educación», UNIMA Internacional.

Amplio currículum educativo en diferentes campos estéticos, entre ellos en historia del arte y en la utilización del teatro en el contexto educativo. Profesora en la Escuela de Formación del Profesorado y en el Colegio Real Danés para Estudios Pedagógicos. Se doctoró en 1994 con una tesis sobre “El teatro de animación como arte y como elemento que favorece el desarrollo en la educación». Elaboró y presentó en la Universidad Danesa de Educación un proyecto de investigación sobre «El potencial educativo y el lenguaje figurativo del teatro de animación».

Participante asidua, como artista y como instructora, en actividades relacionadas con este tipo de teatro. Profesora en diferentes cursos de carácter tanto profesional como académico, asesora para programas de doctorado, viaja tanto en el país como en el extranjero para impartir conferencias y talleres. Proyecto intercultural “Marionetas y Competencia de los Actores” en diferentes países del oeste de África. Autora que publica artículos y libros, el último de los cuales es “Marionet og Menneske”, 1997.

Helena Korošec, Eslovenia

Nació en Ljubljana en 1969. Trabajó como profesora de educación primaria (1996 - 2000). Durante toda su carrera ha seguido buscando nuevos caminos creativos para utilizar el teatro de títeres y de actores como herramientas didácticas, como medio de aprendizaje.

En la actualidad es ayudante docente en la Universidad de Ljubljana, Facultad de Educación, siendo su área de especialización El Arte Dramático y de la Marioneta.

Es la responsable de diferentes talleres de marionetas y teatro creativo dirigidos a profesores y educadores de educación primaria.

Es la autora de “Joy of creative drama workshops in school” (La alegría de los talleres de teatro creativo en la escuela – manual para profesores, 1996) y la editora de “Puppet from kindergarten to school” (la marioneta de la guardería a la escuela – una recopilación de artículos sobre la utilización de las marionetas en los centros escolares y en preescolar, 2002).

Colaboradora habitual con artículos sobre el arte de la marioneta y la educación:

- Los títeres y el teatro creativo como forma de juego simbólico en aula,
- Educación multicultural con marionetas
- Los títeres nos pueden ayudar en las clases de lengua.

Está a punto de culminar un Master sobre Marionetas en la vida escolar diaria de los niños.

Milda Brédikytė, Lituania

Nacida en 1958 en Vilna, Lituania, terminó su maestría en la Academia Estatal de Artes Teatrales de San Petersburgo en 1982. Ella fue actriz y marionetista en el Teatro Estatal de Títeres Lele y ha dirigido una docena de espectáculos de títeres en teatros y en la televisión nacional de Lituania.

Más tarde, orientó su interés hacia las Ciencias de la Educación y en 2001 defendió su tesis doctoral titulada "El drama dialógico con títeres como método de fomento de la creatividad verbal de los niños", en la Universidad Pedagógica de Vilna, donde ha sido profesora en la

Facultad de Educación Preescolar desde 1998. Ella continúa su segundo doctorado en Finlandia, en la Universidad de Oulu, Departamento de Formación Docente de Kajaani. Los campos de su investigación: la educación infantil, el desarrollo del drama creativo, el teatro de títeres y su potencial de desarrollo para los niños, entornos informáticos compatibles de aprendizaje narrativo (la quinta dimensión), el aprendizaje, la facilitación del desarrollo de la creatividad infantil, la investigación aplicada en los entornos de la primera infancia. Ella está profundamente comprometida con los problemas de la creación, una nueva comprensión de la enseñanza; desarrolla numerosos cursos para profesionales y colabora en la formación de programas especiales de los planes de estudio. Ha editado dos libros en el "paso a paso" como coordinadora del Programa de Desarrollo Infantil Internacional del Fondo de la Sociedad Abierta. Ha presentado sus trabajos y experiencias en muchas importantes reuniones / conferencias internacionales en el ámbito de desarrollo creativo del niño. Su trabajo, con experiencia en la práctica artística, también es muy apreciado a nivel científico, ya que es una de las raras investigadoras que combinan la base teórica con la evaluación práctica.

Edi (Edvard) Majaron, Eslovenia

Nacido en 1940 en Ljubljana, Eslovenia. Tras completar sus estudios en la Academia de Música de Ljubljana, realizó estudios de postgrado con especialización en violonchelo en la AMU de Praga y prosiguió con su carrera de éxitos como solistas.

Hasta 1979, trabajó como director independiente de teatro de marionetas y como músico-violonchelista.

De 1979 a 1984, fue director artístico en el Teatro de Marionetas de Ljubljana (Lutkovno gledališče Ljubljana). En 1991, fundó el Freyer Teater, un grupo de marionetas en el que participa como director y en la dirección artística. Ha dirigido más de 80 espectáculos en diferentes teatros profesionales de marionetas en países como Eslovenia, Croacia, Serbia, Bosnia-Herzegovina, Polonia y Bielorrusia. Como director, ha trabajado con textos que van de Aristófanes a Shakespeare y también con autores contemporáneos, sobre todo los más importantes en Eslovenia, de teatro para público tanto infantil como adulto. La mayor parte de sus espectáculos han estado presentes en los principales festivales internacionales. Sus actividades internacionales van muy unidas a la UNIMA, en la que participó como miembro de su Comité Ejecutivo desde 1980 hasta el 2000 y en la que también ha estado presente como colaborador de la Comisión para la Formación Profesional, como Presidente de la Comisión de Investigación y como responsable máximo de la Comisión La Marioneta en la Educación.

Desde 1991, es profesor asociado e imparte clases sobre El Arte de la Marioneta en varios departamentos de la Facultad de Educación en la Universidad de Ljubljana. Responsable de los talleres "Cómo Emplear las Marionetas", que se han celebrado con profesores de educación preescolar, infantil y primaria tanto en Eslovenia como en Italia. Asimismo, ha impartido conferencias y talleres sobre "La Importancia del Teatro y de las Marionetas" en las universidades de Bari (Italia) y de Oulu.

Edmond DEBOUNY, Bélgica

Nacido en Verviers (Bélgica) le 28/04/43.

Maestro de Enseñanza Primaria en el Athénée Royal d'Eupen (Bélgica).

Director del Athénée Royale de Verviers (Bélgica).

Inspector de Enseñanza Especial Básica desde junio de 1983.

En el marco de la formación continua del Profesorado, empecé a interesarme por las marionetas. Con la ayuda de Hubert ROMAN y de la UNIMA, intenté introducir las marionetas como herramientas pedagógicas en la Educación Básica, ordinaria y especial, en la Comunidad de habla francesa y de habla alemana de Bélgica.

Cada año, organizo cursillos de formación de 4 días para enseñantes. Durante esos 4 días, éstos deben elaborar un guión, construir marionetas, un decorado, una música de fondo, ensayar un pequeño espectáculo y representarlo, al finalizar al cursillo.

Soy también Asesor de la sección francófona del Centro Belga de la UNIMA, desde hace 6 años.

En el 2001, he sido nombrado Vicepresidente de la sección francófona del Centro Belga de la UNIMA.

Asimismo, soy miembro de la Comisión “Marioneta y Educación”, desde su creación en el Congreso de Budapest.

He trabajado con enseñantes, en la redacción de documentos pedagógicos dirigidos a maestros/profesores. El último de dichos documentos, *"Guignol, Tchanthès et les autres... plaisir d'apprendre avec les marionnettes"* (“Guiñol, Tchanthès y los demás... o el placer de aprender con las marionetas”), publicado en febrero de 2001, ha sido difundido en todos los centros escolares de Educación Básica ordinaria y especial de la Comunidad Francesa de Bélgica.

Oscar H. Caamaño, Argentina

Argentino.

Titiritero. Profesor en Letras, egresado de la Universidad Católica de Santa Fe.

Cuenta con una larga trayectoria en el Teatro de Títeres y en la docencia de Nivel Superior. Actualmente dirige la compañía El Retablo de las Maravillas (Santa Fe – Argentina).

Es Director del Instituto Superior de Profesorado N° 8 “Almirante G. Brown, donde enseña Lengua Española y Literatura. También enseña en la Escuela de Artes Visuales “Prof. Juan Mantovani” de Santa Fe.

Investiga en las siguientes áreas: Literatura, títeres, educación.

Cuenta con numerosas publicaciones en periódicos, libros y revistas especializadas.

Es Presidente de la Comisión para América Latina y miembro del Comité Ejecutivo de UNIMA.

ACERCA DE LA COMISIÓN DE UNIMA TÍTERES EN LA EDUCACIÓN

Títeres en la Educación es una de las comisiones más jóvenes de la UNIMA Internacional, fundada en el Congreso de Budapest en 1996. Su iniciador y primer presidente fue EdiMajoron y sus primeros miembros, hoy activos en la Comisión, se llaman Ida Flame y EdmondDebouny. Desde el Congreso de Magdeburgo en 2000, la presidente de la Comisión ha sido la autora de estas líneas. La Comisión se ha ampliado para incluir nuevos miembros correspondientes, entre ellos Oscar H. Caamaño (Argentina), MildaBrèdikytè (Lituania), Helena Korsëc (Eslovenia), MakiKoda (Japón), y IngvildBirkeland (Noruega).

¿Por qué es importante esta Comisión? Debido a que está comenzando desde el principio, desde la primera infancia, desde las manos más pequeñas y las pequeñas, brillantes, imaginativas cabezas capaces de experimentar el títere como un milagro y crear milagros al usarlo. Como profesor, Majaron dice: " los niños tienen derecho a la marioneta, y sus maestros el derecho al conocimiento de cómo usarla". De esta manera, no sólo se hará más fácil la socialización de los niños a medida que adquieren nuevos conocimientos, y crecerán con alegría en el juego y el aprendizaje, sino que también, si sus profesores están entrenados correctamente, se creará una nueva generación de espectadores críticos y concedores del modo en que son creados los títeres, mientras que algunos de ellos se convertirán en verdaderos titiriteros.

En los últimos años, nuestra Comisión ha tratado de definir claramente sus objetivos y los medios para alcanzarlos. Éstos son:

- Apoyar la idea de que la animación de títeres debe ser parte del teatro y el drama en la educación.
- Persuadir a los compiladores de la cirriculaparala enseñanza preescolar y a los maestros de escuela, de que los estudiantes deben ser informados profesionalmente acerca de las posibilidades, uso y animación de títeres y objetos.
- Fomentar el uso de los títeres en la educación de preescolares y escolares.
- Fomentar la colaboración entre artistas profesionales y maestros.

¿Cómo esperamos lograr esos objetivos? Entre otras maneras, con la ayuda de este libro y de otras publicaciones similares, con folletos y textos escritos a través de los cuales intercambiamos conocimientos, percepciones e ideas. Tenemos la intención de acumular una extensa bibliografía sobre este tema y colocarla en nuestras páginas web. Los miembros de la Comisión también estarán preparados para viajar y celebrar seminarios, talleres y demostraciones de trabajo con títeres para niños y maestros.

¿Qué podría ser más apropiado que una comisión totalmente orientada a los niños encuentre un "hogar" en uno de los más conocidos festivales del mundo para los niños? El Festival Internacional de la Infancia en Šibenik, Croacia, se ha ofrecido a ser anfitrión de manera continua para la Comisión Títeres en la Educación y, a cambio, los miembros de la Comisión están ofreciendo seminarios y talleres para niños y maestros. En esta ocasión, también, nos gustaría expresar nuestro agradecimiento a nuestros anfitriones, los organizadores del Festival Internacional de la Infancia, liderados por su director, el Sr. Dragan Zlatovic, por la

maravillosa hospitalidad que hemos disfrutado en esta encantadora ciudad de Dalmacia, a orillas del el Mar Adriático.

LivijaKroflin

Presidente de la Comisión de UNIMA *Títeres en la Educación*.