

## ANEXO TÉCNICO

# NOCIONES BÁSICAS SOBRE MARIONETAS



## Fichas de Actividades

Una marioneta es un títere o figura de pasta u otro material, movido por hilos imitando los movimientos de los seres vivos. A lo largo de todos los tiempos y a través de todas las culturas, la gente se ha servido de las marionetas para divertirse y para contar historias. Verdaderos artistas han sabido dar vida a estos muñecos para entretener a grandes y pequeños, pero sólo basta con un poco de entusiasmo, dedicación y práctica para diseñar, confeccionar y animar marionetas. Incluso muchas de ellas pueden confeccionarse con materiales de desecho y un poco de imaginación.

Las marionetas que a continuación presentamos responden a modelos básicos que pueden recrearse tantas veces como el ingenio de los artesanos lo permita.

### Marionetas humanas

Al hablar de marionetas humanas nos referimos a aquéllas que tienen forma de personas y cuya caracterización dependerá de elementos como el vestuario, la cabellera y los distintos accesorios que se le quieran agregar.

### Marioneta de cartón

#### Materiales

- 4 cilindros de cartón (como los que traen los rollos de papel higiénico)
- 1 caja de cartón pequeña
- 1 pelota de tenis de mesa u otra similar en tamaño (por ejemplo, de poliestireno expandido)
- cartón grueso (puede recortarse de cajas en desuso)
- cuerda de algodón
- tijeras
- pegamento
- hilo delgado y resistente; de preferencia hilo de nylon para pescar

#### Instrucciones

1. Cortar 8 círculos de cartón del tamaño de la abertura de los cilindros.
2. Hacer un agujero en el centro de cada círculo por donde pueda pasar la cuerda.
3. Pegar un círculo en la abertura de cada cilindro. (ilustración 1)
4. Cortar 4 óvalos de cartón de un tamaño proporcional a los cilindros para formar los pies de la marioneta. Pegar juntos dos de ellos para cada pie.
5. Cortar 4 óvalos más pequeños para formar las manos. Pegar juntos dos de ellos para formar cada mano.

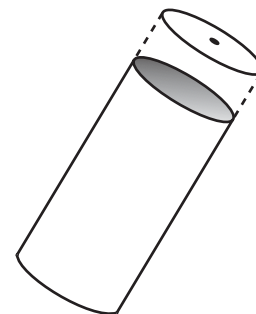


ilustración 1

6. Hacer una perforación que atraviese el eje de la pelota para fijar la cabeza. (ilustración 2)

7. Hacer 5 perforaciones en la caja para las extremidades y la cabeza, como lo indica la ilustración 3.

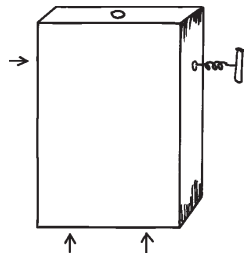


ilustración 3

8. Unir todas las piezas con trozos de cuerda de algodón, haciendo un nudo junto a cada extremo y dejando por lo menos 1,5 cm. entre cada pieza para las articulaciones, tal como lo indica la ilustración 4.

ilustración 2

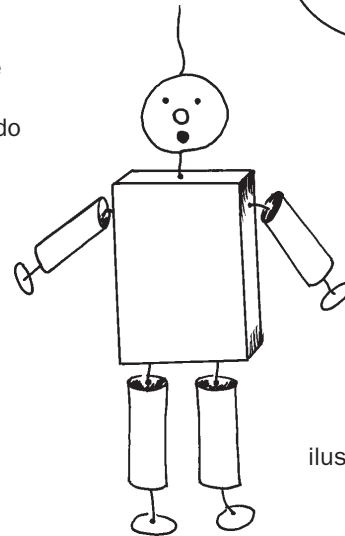
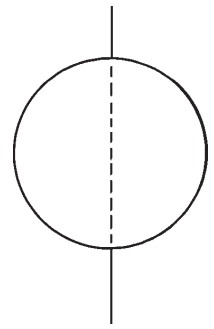


ilustración 4

9. La marioneta debe quedar como se muestra en la ilustración 4 y a continuación se procede a vestirla, pintarla y caracterizarla según las necesidades del personaje escogido.

## Marioneta de pincel

### Materiales

- Un pincel o brocha de cabeza chata con un mango de aprox. 22 cms.
- Una bola pequeña de poliestireno expandido proporcional al tamaño del pincel, para formar la cara.
- 9 broches para ropa (perros) de plástico o madera.
- Hilo de nylon resistente (preferentemente hilo de pescar)
- Cuchillo para cartón
- Algunos alfileres
- Taladro para madera

### Instrucciones

1. Taladrar dos orificios en la parte superior del mango del pincel y dos orificios en la parte inferior.
2. Perforar 8 broches para ropa por la parte que aprieta. Si se utilizan broches plásticos, esta tarea se realiza fácilmente con una aguja calentada a fuego.
3. Separar el broche de ropa sobrante en sus dos partes para formar los pies y hacerle dos perforaciones a cada parte por el centro.
4. Unir todas las partes con el hilo de nylon, tal como lo muestra la ilustración 5.
5. Cortar la bola de poliestireno por la mitad y pegarla sobre la parte de metal, bajo las cerdas del pincel. Con un alfiler pequeño, clavar las bolitas de poliestireno que formarán la nariz y las orejas.
6. Atar un hilo de aprox. 60 cms. a la parte del pincel que corresponde al cuello del muñeco.
7. Pintar, vestir y caracterizar el muñeco según las necesidades del personaje.

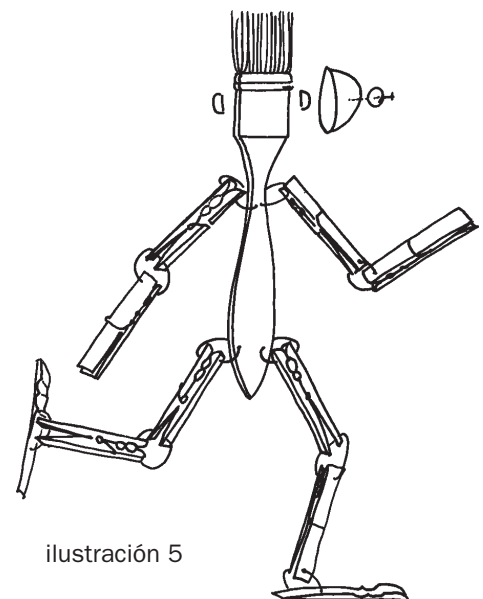


ilustración 5

Utilizando la imaginación y las destrezas particulares, es posible crear una enorme variedad de marionetas con materiales simples o de desecho, tales como cucharas de plástico o madera, otros utensilios de cocina como tenedores o coladores, rulos de plástico (cilindros para rizar el cabello), etc. La distinción será posible a través de la caracterización que se haga de las marionetas por medio del vestuario y la pintura.

## Animales

Todos los animales de cuatro patas pueden confeccionarse de la misma manera, caracterizándolos sólo por medio de pintura, trozos de lana, etc., dispuestos de modo tal que los individualicen. La base para el cuerpo de todos ellos es la siguiente.

### Materiales

- Un cilindro de cartón (como el que traen los rollos de papel higiénico)
- Masilla plástica o masa para modelar.
- Hilo grueso de algodón
- Cartón grueso
- Tijeras, cuchillo para cartón
- Aguja gruesa
- Pegamento

### Instrucciones

1. Cortar dos círculos de cartón de un diámetro que cubra ambas bocas del cilindro y perforarlos por el centro con la aguja.
2. Perforar los cilindros con una aguja y pasar por las perforaciones los hilos del movimiento, tal como aparecen en la ilustración 6.
3. Pegar los círculos en las bocas de los cilindros.
4. Pintar el cuerpo según las características del animal escogido.
5. Pegar las patas y la cabeza con hilos de manera que queden holgados y movibles (ilustración 6).
6. Moldear los accesorios con la masa para modelar.

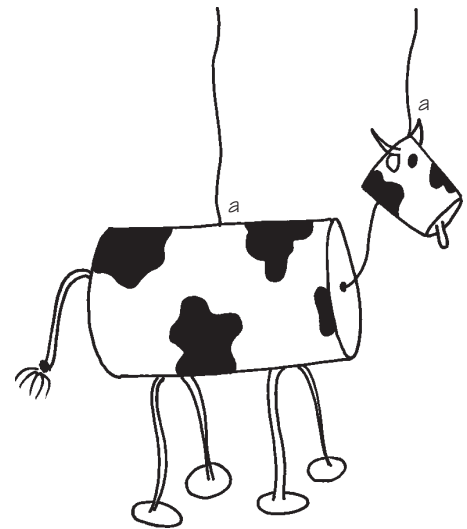


ilustración 6

### Cómo se mueven las marionetas:

La cruz de movimiento o soporte es el intermediario entre la mano y el muñeco. La mano dirige la cruz y convierte al pequeño cuerpo en un ser viviente, moviendo los hilos que están sujetos a sus miembros.

Independientemente del material empleado en la confección de las marionetas, existen instrucciones comunes para dar vida a las marionetas.

1. Armar el soporte con tres listones, como los que muestra la ilustración 7 con las letras A, B y C, cortados en las medidas indicadas, con un grosor aproximado de 1 cm. En el medio de la pieza A se hace un agujero pequeño, al igual que en los extremos de las piezas B y C. (ilustración 7)
2. Tomar el hilo que ha sido colocado en la cabeza del muñeco y pasarlo, de abajo hacia arriba, por el agujero de la pieza A. Para asegurarlo, se lo puede amarrar a un trocito de madera como un palo de cerillo (fósforo) o similar.
3. Asegurar los cuatro hilos restantes a las extremidades. Ya sea que los brazos estén formados por una sola pieza o por dos (brazo y antebrazo), el hilo se ata siempre a la altura del antebrazo. Los hilos de las piernas se sujetan sobre la rodilla.

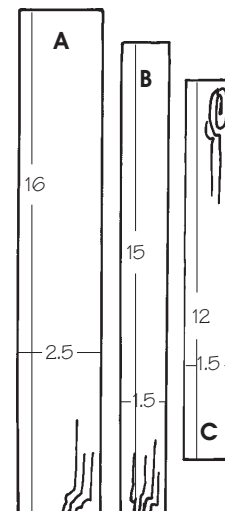


ilustración 7

4. Recostar el muñeco estirado sobre una mesa y colocar la cruz erecta con el hilo de la cabeza también estirado. Los hilos de los brazos se pasan de abajo hacia arriba por los agujeros de la parte C, y los de las piernas a través de los orificios de B. Todos se enroscan en trocitos de madera, como antes se hizo con la cabeza. De este modo, se podrá regular el largo de los hilos, enroscando más o menos los trocitos según necesidad. Sosteniendo el muñeco en estado de reposo, los miembros deberán colgar hacia abajo, de modo que se pueda regular adecuadamente el largo de los hilos. (ilustraciones 8.1 y 8.2)

ilustración 8.1

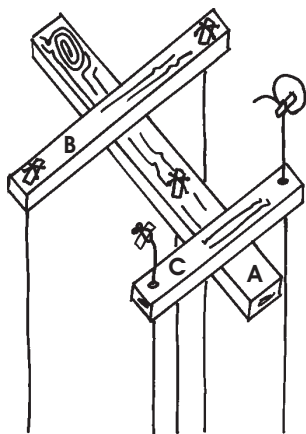


ilustración 8.2

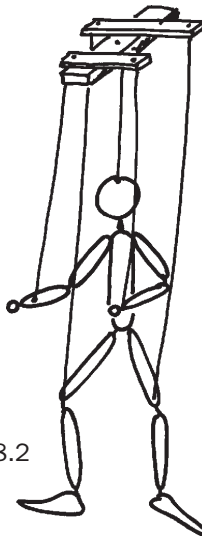
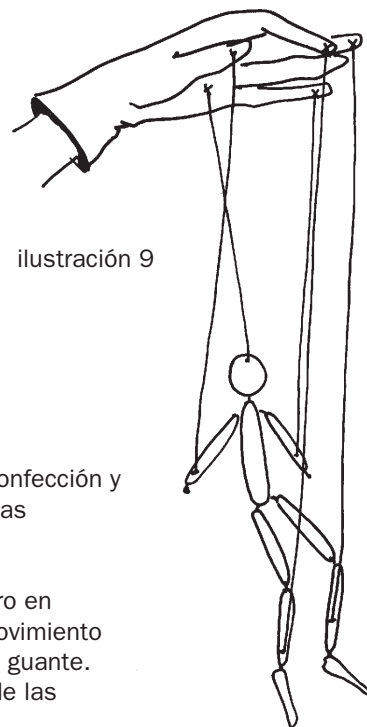


ilustración 9



Estas indicaciones sirven tan solo de base para familiarizarse con la confección y el funcionamiento. La posibilidad de precisar los movimientos dependerá de las habilidades individuales y de las modificaciones oportunas.

También es posible asegurar los hilos guías a un guante de tela o cuero en desuso. De esta manera se puede dirigir fácilmente el muñeco sólo con el movimiento de los dedos. El hilo de la cabeza se cose en el centro de la parte interior del guante. Los hilos de los brazos se cosen en la punta del pulgar y del meñique, y los de las piernas se cosen en las puntas de los dedos índice y medio. (ilustración 9)

## Recomendaciones

- Los encargados de manipular los títeres deben, en lo posible, vestirse de negro para disimular su presencia si es que no hay un telón adecuado que los oculte.
- Es recomendable ensayar los movimientos de las marionetas frente a un espejo para lograr los movimientos y expresiones más adecuados.

Redacción: Carolina Carrasco L., basado en *Marionetas*, D. Robson y V. Bailey y *Alegres Marionetas*, Ruth Scholz-Peters. Edición: Gerardo González E. Diagramación: Maritza Pelz. Ilustración: Lorena Rodríguez. Los *Anexos Técnicos* complementan las Fichas de Actividades, las que constituyen uno de los elementos del Método de Actualización y Creación Permanente del Programa de Jóvenes (MACPRO); y forman parte de las publicaciones previstas en el Plan Regional "Un Salto Adelante". Las asociaciones scouts miembros de la Organización Mundial del Movimiento Scout pueden reproducirlos citando la fuente y mencionando a REME. La introducción de modificaciones requiere autorización previa de REME.