



VICERRECTORÍA ACADÉMICA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, jurados, y el director del trabajo de grado titulado, **"El teatro de objetos como vehículo dinamizador de la experiencia estética con la obra la Rana sabia del grupo Títeres del destino"**, presentado en la modalidad de monografía por el estudiante **Yeison Adrian Gil Giraldo** (C.C. 80.740.750 - Código 2002177015), consideramos que dicho trabajo de grado cumple los requisitos necesarios para su aprobación, por las siguientes razones:

La monografía aporta de manera decisiva a la
construcción del perfil docente de la licenciatura a través
de la reflexión pedagógica y didáctica sobre su
proyecto de creación. Así mismo se evidencia su
persistencia, dedicación, disciplina y alta
calidad de la obra.

En Bogotá, a los veinticuatro (24) días del mes de Agosto de dos mil diecisiete (2017).

Jurado	Patricia Huertas	Calificación: <u>4.5</u>	Firma:
Jurado	Hernando Parra	Calificación: <u>4.5</u>	Firma:
Director	Carlos Sepúlveda	Calificación: <u>4.5</u>	Firma:

Calificación final (Promedio de los tres): 4.5



**EL TEATRO DE OBJETOS COMO VEHÍCULO DINAMIZADOR
DE LA EXPERIENCIA ESTÉTICA CON LA OBRA LA RANA SABIA DEL GRUPO
TÍTERES DEL DESTINO.**

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES ESCÉNICAS**

Presentado por:

YEISON ADRIAN GIL GIRALDO

Código: 2002177015

Tutor

Carlos Eduardo Sepúlveda Medina


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS

BOGOTÁ D.C.

2017


 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	FORMATO
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE
Código: FOR020GIB	Versión: 01
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 2

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional- Biblioteca Facultad de Bellas Artes
Título del documento	El teatro de objetos como vehículo dinamizador de la experiencia estética con la obra La rana sabia del grupo Titeres del destino.
Autor(es)	Gil Giraldo, Yeison Adrian
Director	Sepúlveda Medina, Carlos Eduardo
Publicación	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2017, 75 páginas
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional, UPN.
Palabras Claves	Didáctica; Teatro de objetos; Formación de públicos; Análisis de contenido.

2. Descripción
<p>Se dará una mirada a lo que hoy en día se conoce como teatro de objetos, permitiendo así entender este arte desde sus orígenes y las aplicaciones que hoy en día se le ha dado. Se realizará una aproximación epistemológica del término, así como las múltiples interpretaciones que lo caracterizan.</p> <p>Por otro lado se hace un análisis descriptivo de lo ocurrido en el desarrollo de la obra La rana sabia del grupo Titeres del destino en dos momentos cronológicos distintos y cómo esto puede ayudar a transformar sistemáticamente la misma.</p> <p>Por último se hace una presentación del Grupo titeres del destino y sus planteamientos pedagógicos con esta obra.</p>

3. Fuentes
<p>Ariza, Nohora Patricia. (1993/94). Recepción y Público en Las Artes Escénicas Colombianas. Bogotá Colcultura.</p> <p>Barthes, R. (1993). Semántica del objeto. La aventura semiológica (2nd ed., pp. 245–256). Ediciones PAIDOS.</p> <p>Brousseau, G. (1990). ¿Qué pueden aportar a los enseñantes los diferentes enfoques de la didáctica de las Matemáticas? (primera parte). Enseñanza de Las Ciencias: Revista de Investigación Y Experiencias Didácticas, 8(3), 259–267. Retrieved from http://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/51335</p> <p>Chevallard, Y. (1991). La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado. Buenos Aires: Aique.</p> <p>Eisner, W. Elliot. (1995). Educar La Visión Artística. Barcelona. Paidós Educador.</p> <p>Gallardo, Margarita Rosa. (2009). El Público en la Escena Teatral Bogotana. Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte – Observatorio de Culturas.</p> <p>López (2002). El análisis de contenido como método de investigación. Revista de Educación, 4: 167-179. Universidad de Huelva.</p> <p>Merchán Price, C. (2014, February 2). Hablar y escribir sobre la obra: una problemática inter-didáctica para la enseñanza artística y cultural. Pensamiento Palabra Y Obra, 1(11), 25–40. https://doi.org/10.17227/2011804X.11PPO25.40</p> <p>Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Bogotá República de Colombia, Ministerio de Educación Nacional.</p> <p>Noguero, F. L. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. En-clave pedagógica, 4.</p> <p>Piaget, J. (2001). <i>La representación del mundo en el niño</i>. Ediciones Morata.</p> <p>Sensevy, G. (2007). CATEGORÍAS PARA DECRIBIR Y COMPRENDER LA ACCIÓN DIDÁCTICA. In <i>Agir ensemble: l' action didactique conjointe du professeur et des élèves</i> (pp. 5–34). Editorial PUR. Retrieved from http://python.espe-bretagne.fr/sensevy/Categorias para describir y comprender Sensevy-2007.pdf</p> <p>Villafañe, J. (2007). Titeres: origen, historia y misterio. Retrieved June 3, 2017, from http://www.imaginaría.com.ar/19/9/titeres.htm</p> <p>Vygotski, L. S. (1998). Pensamiento y lenguaje: teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Fausto.</p>

4. Contenidos
<p>Se hace la revisión sobre lo que significa el teatro de títeres y algunos desarrollos históricos de los mismos. Por otro lado se plantea el marco teórico sobre el cual se moviliza el presente documento, para poner sobre la mesa lo que se entiende por formación de públicos, para centrarse en el análisis de contenido de la obra La Rana sabia y de qué manera esta es un aporte significativo a la didáctica del teatro de objetos y a la formación de públicos.</p> <p>Finalmente se plantean las conclusiones encontradas frente al tema del análisis de contenido de la experiencia frente al trabajo con el teatro de</p>

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 2	

objetos.

5. Metodología

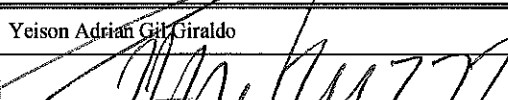
La manera como se abordará este trabajo será a partir del análisis de contenido de la experiencia estética "La rana sabia" del grupo Titeres del destino con el propósito de evidenciar los elementos didácticos y sus transformaciones, permitiendo un planteamiento teórico claro sobre los aportes a la didáctica que la obra representa.

Las herramientas con las cuales se trabajarán, será a partir de la descripción, la organización y la comprensión de la información. El instrumento de análisis de esta investigación son dos videos de la experiencia

A partir de la transcripción textual de los videos, se reconstruirán los libretos de la obra en sus tres versiones para tener un material base de estudio y que servirá de insumo para aplicar una matriz de análisis que permita ver de una manera más clara y ordenada, los elementos didácticos y sus transformaciones a partir de las categorías de análisis propuestas en este estudio. Una vez hecho esa transcripción se procederá a analizar la información teniendo como tópicos de la investigación los gestos propuestos en la Teoría de formación de públicos y su relación con la didáctica.

6. Conclusiones

1. La rana sabia es una experiencia estética que evidencia diversas herramientas didácticas que permite ser entendida como un aporte significativo a la formación de públicos en el teatro de objetos y público infantil.
2. El comportamiento de los momentos de definición, regulación y participación dan cuenta de una reflexión pedagógica y artística en el campo del teatro de objetos, motivando unas transformaciones metodológicas y procedimentales que se ven reflejadas en la segunda versión de la experiencia "La rana sabia".
3. Dichas transformaciones fueron reguladas por prueba y error a lo largo de la trayectoria del grupo titeres del destino con la obra "La rana sabia" en las múltiples presentaciones en diferentes contextos del ámbito local y nacional, permitiendo generar un discurso pedagógico y metodológico innovador evidenciado en dos versiones digitalizadas.
4. La actual investigación permite afianzar y re postular dicho discurso pedagógico, posibilitando así nuevas líneas de investigación que surjan a partir de las conclusiones de este análisis.
5. Haber realizado esta investigación permitió corroborar metodológicamente unos planteamientos de corte pedagógico que se han trabajado desde las distintas creaciones del grupo.
6. El valor de la participación del público en las propuestas escénicas siempre está presente, sin embargo se hace necesario precisar de qué modo se abordan en la puesta en escena regulando el tiempo y el grado de significación de cada momento.
7. El uso de personajes que interactúen entre sí para contar una historia de títeres debe ser sumamente cuidadosa para no caer en lo que le pasó a la primera versión de la experiencia didáctica "La rana sabia", donde la acción dramática de estos personajes distraían todo el tiempo la atención del público y sus conflictos no aportaban significativamente a desarrollo de la historia.
8. Se invita a tener prendido el botón de la fantasía y nunca dejar de soñar.
10. Los planteamientos pedagógicos del grupo titeres del destino posibilitan el fortalecimiento de la formación de públicos en teatro de objetos y público infantil, a partir de su invitación a nunca dejar de soñar y a perseverar por ellos.

Elaborado por:	Yeison Adrian Gil Giraldo
Revisado por:	

Fecha de elaboración del Resumen:	20	08	2017
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	8
INTRODUCCIÓN	9
OBJETIVO GENERAL	11
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
LA RANA SABIA: ANÁLISIS DE CONTENIDO DE UNA EXPERIENCIA ESTÉTICA	12
CAPÍTULO I	12
APROXIMACIONES AL TEATRO DE OBJETOS	12
TRES ENFOQUES TEÓRICOS DE DIDÁCTICA	24
ENTENDER LA RANA SABIA COMO UNA EXPERIENCIA ESTÉTICA Y SU APORTE A LA FORMACIÓN DE PÚBLICOS	27
TÍTERES DEL DESTINO Y LA RANA SABIA EN LA FORMACIÓN DE PÚBLICOS.....	31
CAPÍTULO II.....	35
PAUTAS PARA ESTE PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE CONTENIDO	35
ANTECEDENTES.	37
METODOLOGÍA.....	38
CAPÍTULO III.....	41
ANÁLISIS DE CONTENIDO:.....	41
Análisis Video 1.....	49
Análisis Video 2.....	53
RESULTADOS COMPARATIVOS DEL ANÁLISIS.	61
EL BOTÓN DE LA FANTASÍA COMO LLAVE DE LA EXPERIENCIA ESTÉTICA.....	62
EL TESORO DE OBLOBLONGO COMO FUENTE DE INSPIRACIÓN.....	63
EVOLUCIÓN DEL TEXTO DRAMÁTICO.	64
ANÁLISIS DE LOS PLANTEAMIENTOS PEDAGÓGICOS DEL GRUPO.	69

CONCLUSIONES.....	71
BIBLIOGRAFÍA.....	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de análisis video 1.....	46
Tabla 2. Matriz de análisis video 2.....	57

Agradecimientos.

En primera instancia agradecer a todos mis familiares y amigos que hicieron parte en este proceso investigativo.

Gracias a mi tutor Carlos Sepúlveda, así como a todos los maestros y maestras que hicieron parte en mi proceso formativo.

A mi hijo Joaquín Kinza por ser el motor de mi vida y alumbrar la existencia con tu brillo, revoloteando en mi corazón a mil por hora.

A mi madre Dora Giraldo por ser fuente de inspiración, de transformación y amor puro.

Al poder infinito y transformador del amor y a aquellos que en el creen.

A mi compañera Catalina Saavedra, por ser testigo fiel y al mismo tiempo escudera, gracias por creer y por tu incondicionalidad.

Al grupo Títeres del destino, a las personas con las que he compartido mis procesos creativos.

Gracias a Javier Andrés Nosa Hernández por todo lo que me has enseñado, gracias por permitirme soñar a tu lado y demostrar que “soñar si es efectivo”.

Por último al poder creativo de la imaginación y al mundo fantástico del teatro de objetos. Gracias Carlos Bernardo González por sembrar en mí esa semilla.

RESUMEN

El actual estudio responde a la pregunta ¿Cuáles son los elementos didácticos de la experiencia estética La rana sabia del grupo Títeres del destino y de qué manera es un aporte significativo a la formación de públicos en el teatro de objetos y público infantil?

Se realiza un acercamiento a los que se entiende como didáctica y los elementos que se tienen en cuenta en este estudio; así como también un recuento sobre lo que es el Teatro de objetos y la experiencia estética.

A partir de un análisis de contenido se realizó una minuciosa revisión de dos versiones de la obra en momentos cronológicos distintos, evidenciando dichos elementos didácticos, sus transformaciones y la manera cómo aportan a la formación de públicos en el Teatro de objetos y público infantil.

La metodología aplicada fue la de Análisis de contenido; se realizó una transcripción de los dos videos de la obra, luego se aplicó una matriz de análisis para evidenciar los elementos didácticos así como sus comportamientos en un análisis comparativo de las dos versiones.

Por último se plantean las conclusiones a partir de los planteamientos didácticos del grupo Títeres del destino con su experiencia estética La rana sabia, invitando al lector a nunca dejar de soñar y tener encendido siempre el botón de la fantasía.

INTRODUCCIÓN

El actual estudio de “La rana sabia”: Análisis de contenido de una experiencia estética, responde a una necesidad que surge a partir de no contar con un trabajo de corte teórico que avale el trabajo realizado por el grupo Títeres del destino desde el año 2009 así como la consolidación de un insumo de corte didáctico en el área de Teatro de objetos que le permita a la Licenciatura en Artes Escénicas como a la comunidad en general una aproximación referente a esta área.

Esta investigación fue desarrollada por el estudiante Yeison Adrian Gil Giraldo con la tutoría del docente Carlos Sepúlveda en el marco de una Amnistía de cara a los 60 años de la Universidad Pedagógica Nacional.

También como aporte a la consolidación de estrategias metodológicas e innovadoras a la formación de públicos a nivel distrital y nacional. Así como un aporte a la didáctica en el teatro de objetos.

Es así como en el capítulo dos concerniente al marco metodológico se introduce un análisis de contenido que será aplicado al estudio de la obra “La rana Sabia” del grupo Títeres del destino y que desarrolla un aporte importante en la construcción de nuevas herramientas didácticas en la formación de públicos en el Teatro de Objetos.

El primer capítulo está dirigido a realizar un acercamiento a lo que se entiende como teatro de objetos, realizando un recorrido histórico y resaltando sus principales características. Otra parte de este primer capítulo pretende realizar una mirada sobre lo que se entiende como didáctica, visto desde cuatro enfoques teóricos, rescatando sus

principales características.

En este capítulo también se expone la manera como la experiencia estética *La rana sabia* aporta significativamente a la formación de públicos entendiendo al Actor titiritero como un mediador o posibilitador en la construcción de conocimiento.

En el capítulo dos se realiza el análisis de contenido de la obra *La rana sabia* en dos momentos cronológicos distintos describiendo las características fundamentales y develando los elementos didácticos presentes que pueden ser utilizados en cualquier contexto educativo.

En el capítulo tres se aborda todo lo concerniente al estudio crítico y comparativo del comportamiento de estos elementos didácticos en las dos versiones de la obra, una del 2012 y otra del 2015. Para lo anterior se aplicó una matriz que permite tener un ordenamiento de los datos para así poder cuantificarlos y cualificarlos. El trabajo exhaustivo permite generar nuevas preguntas de investigación que se ven reflejadas en el último capítulo.

Por último, el capítulo concerniente a los resultados arrojados por la investigación así como el planteamiento de las conclusiones, permitiendo así abrir el espectro a nuevas líneas de investigación.

Objetivo General

Analizar críticamente a través de un estudio descriptivo, la experiencia estética “La rana sabia” del grupo Títeres del destino, evidenciando los elementos didácticos presentes así como su aporte a la formación de públicos en dos versiones cronológicamente distintas.

Específicos:

- Comparar dos momentos cronológicos distintos de la experiencia “La rana sabia” a partir del análisis de contenido, visibilizando los aportes didácticos de la misma en la formación de públicos.
- Evaluar el comportamiento de los elementos didácticos en las dos versiones de la experiencia “La rana sabia”, a través de su nivel de frecuencia y significación.
- Sugerir un planteamiento acerca del carácter innovador de la experiencia “La rana sabia” a partir de su análisis descriptivo, permitiendo nuevas líneas de investigación en el campo de la didáctica en el teatro de objetos.
- Realizar un aporte importante en la consolidación de herramientas didácticas para la formación de públicos en el campo del Teatro de Objetos, entendiendo al Actor Titiritero como un Posibilitador o Mediador en la construcción de conocimiento.

LA RANA SABIA: Análisis de contenido de una experiencia estética.

CAPÍTULO I

APROXIMACIONES AL TEATRO DE OBJETOS

Se dará una mirada a lo que hoy en día se conoce como teatro de objetos, permitiendo así entender este arte desde sus orígenes y las aplicaciones que hoy en día se le ha dado. Se realizará una aproximación epistemológica del término, así como las múltiples interpretaciones que lo caracterizan.

El teatro de objetos es una disciplina en la que convergen las artes escénicas, las artes plásticas, artes visuales, la música y la animación de objetos, entendiendo este último como punto de partida debido a su gran aporte a este arte. Muchos de los estudios sitúan el uso del término hacia mediados de los años ochenta en Francia, para referirse a las obras que involucraban objetos con características de personajes en algunas de sus escenas, dando una re significación al objeto y cargándolo de un sentido poético.

Si bien el teatro de objetos es una relación recíproca que existe entre el actor, el objeto y el público y para ello es muy importante tener en cuenta el valor poético del objeto, así como la calidad de movimiento que se le imprima en la animación. Cada objeto tiene un uso específico, el cuál es resignificado y re simbolizado debido a la capacidad de animismo de aquel que lo manipula.

Por otro lado, todos los objetos tienen un origen, un material del cual fueron hechos y un propósito para el cual fueron diseñados, que habla de ellos. La labor del titiritero consiste precisamente en encontrar esa carga poética que el objeto posee y resignificarla para que a través de ese acto y con la complicidad del espectador, surja el momento de la animación, que sería precisamente aquel instante en el que el objeto adquiere vida, un ánima, un soplo de aliento impulsado siempre de la mano de quién lo mueve.

Es un acto íntimo, delgado, frágil; cualquier tropiezo o distracción puede dañar la ilusión que se logra en el momento en el que los objetos están animados y nos cuentan una historia, cuando entran en relación con sus pares, cuando nos transmiten emociones y sensaciones. La metáfora de la resignificación de la poética del objeto hace que este arte trastoque las experiencias de vida, tanto para quienes están dentro, cómo para aquellos que están en el público. Siguiendo a Barthes,

“Y aquí precisaré de inmediato que otorgo un sentido muy intenso a la palabra “significar”; no hay que confundir “significar” y “comunicar”: significar quiere decir que los objetos no transmiten solamente informaciones, sino también sistemas estructurados de signos, es decir, esencialmente sistemas de diferencias, oposiciones y contrastes”.

(Barthes, 1993, p.246)

Es por ello que la labor del titiritero es de suma importancia, tanto en el momento de la representación como en la preparación que este ha tenido con el objeto, la cual debe

estar acompañada de muchas horas de ensayo y un exhaustivo laboratorio de las cualidades y posibilidades de expresión de cada objeto.

“En efecto; el objeto es polisémico, es decir, se ofrece fácilmente a muchas lecturas de sentido: frente a un objeto, hay casi siempre muchas lecturas posibles, y esto no solo si se pasa de un lector a otro, sino que también, algunas veces, en el interior de cada hombre hay varios léxicos, varias reservas de lectura, según el número de saberes, de niveles culturales de los que dispone”. (Barthes, 1993, p.253)

Barthes nos expone claramente cómo los objetos están arraigados a un sentido que les damos a ellos y este sentido puede variar de acuerdo a cada cultura e individuo. Es por esta razón que en el teatro de objetos, la imagen poética tiene una cuidadosa responsabilidad de quienes la están produciendo, desde el momento que se seleccionan los objetos, el cómo son tratados plásticamente y la re significación poética que se le dé.

Debido a que los objetos poseen un lenguaje propio, se podría pensar en la relación intrínseca que existe entre el objeto, el actor y el público, quien de entrada acepta las condiciones de representación asumiendo que lo que verá será una ilusión y será partícipe de las reglas de ese juego. Por su parte, el actor titiritero tiene la responsabilidad de mantener ese vínculo entre la realidad y la fantasía generada por la animación de los objetos, permitiendo que la identificación del espectador con el objeto sea duradera y aporte al desarrollo de la historia.

Así mismo, en el teatro de objetos la mayoría de titiriteros construyen sus propios elementos expresivos, convirtiéndose en conocedores de diferentes técnicas de manufactura que incluye la talla en madera, el modelado en arcilla, la composición por adición de elementos, así como de conceptos de la teoría del color entre otros.

Adicionalmente, se puede entender el teatro de objetos como una manifestación moderna del teatro de títeres el cuál venía siendo categorizado según su carácter infantil y educativo. Sobre los títeres existe infinidad de literatura de la que se puede decir que se han encontrado manifestaciones de representación con muñecos y títeres en todas las culturas a lo largo de la historia de la humanidad. Por ejemplo, en el mito de la caverna de Platón, que es una clara alegoría a este sistema de representación, se describe un escenario donde están unos hombres que sería el público y unas proyecciones de sombras del mundo que sería la obra de teatro de sombras y se Platón se plantea la pregunta, “¿crees que los que están así han visto otra cosa de sí mismos o de sus compañeros sino las sombras proyectadas por el fuego sobre la parte de la caverna que está frente a ellos?” (Platón, 2016).

Es Necesario precisar que no hay un dato exacto sobre el origen del títere cómo tal a lo cual hace referencia Javier Villafañe cuando nos dice:

“Los títeres vienen de muy lejos. Es perderse en el misterio pretender buscar su origen. Nacieron con la imaginación, y pertenecen a todos los tiempos y a todos los lugares de la tierra. Charles Nodier —quien fue un ferviente admirador de los títeres— se ha ocupado

de ellos en varios artículos. Acerca de su origen escribió en la Revue de Paris: "Al no poder fijarse la época precisa de su nacimiento, puede decirse que el títere más antiguo es la primera muñeca puesta en las manos de un niño, y que el primer drama nace del monólogo, mejor dicho del diálogo que sostiene el niño y su muñeco". (Villafañe, 2007)

El uso de imágenes para los ritos, la simbolización de seres supremos a través de imágenes, el uso de muñecos y figuras en representaciones festivas y rituales, representaciones en diferentes tipos de técnicas y materiales, hace pensar en el valor cultural que el teatro de objetos y más específicamente el teatro de títeres posee.

Según Oltra, existen diferentes tipos de manifestaciones y técnicas de títeres desde las más básicas hasta las más complejas entre las cuales podremos encontrar:

A: Títeres planos (rígidos o articulados); B. Sombras (opacas, translúcidas o articuladas); C. De guante (simples o combinados); D. De varillas (javanés, marotte, de casco o de teclado); E. Bocones (con varillas o con partes vivas); F. Bunraku; G. Marionetas (de hilos o de barra). (Oltra Albichi, 2014, p.45-46)

Esta categorización varía de acuerdo al tipo de técnica empleada y a la hibridación de técnicas que la obra necesite para su representación, como lo plantea el director Ciro Gómez

En la actualidad el término “títere” está asociado no solo con el teatro de muñecos sino que se extiende también a todas las representaciones con objetos animados, por eso no es raro encontrarse en la actualidad con una expresión más amplia como es “teatro de objetos” para referirse al teatro de títeres ampliando su extensión conceptual a un campo más dilatado que el tradicional, pero partiendo siempre de la base que el títere es un elemento inerte, que por sí mismo no tiene movimiento, el cual es dado por la acción del hombre que le manipula y anima a través de algún artificio (hilo, varilla, bastón) o directamente con sus manos. (Gómez Acevedo, 2015, p.22)

En cuanto a la representación del teatro de objetos que incluye a los títeres, en su forma más clásica y conservadora siempre hay un teatrino, en el cual el actor esconde los elementos expresivos de la obra y sirve también para marcar las entradas y salidas de los personajes. Este teatrino varía dependiendo de las necesidades y las técnicas empleadas en el espectáculo y puede ser prescindible cuando el espectáculo se plantea con manipulación a la vista, en este caso los objetos pueden estar en el escenario dispuestos de alguna manera en la que el actor pueda relacionarse fácilmente con ellos.

En la actualidad la incursión del teatro de títeres en el teatro dramático se hace cada vez más visible, presenciando espectáculos que utilizan la técnica para fortalecer el lenguaje poético y visual y posibilitando en el actor una forma más compleja para la interpretación de los personajes.

Así, se puede hacer un énfasis en la identificación que existe entre el objeto y el espectador. Si bien el objeto es un artificio, y esto el público lo sabe, en el momento de la representación este vínculo se crea a partir de la animación que el actor le imprima a estos, generando una cadena de sentidos brindando al espectador un mundo fantástico, donde las acciones dramáticas permean el modo de pensar de quien está en frente. Esta capacidad de deslumbramiento vinculada al mundo de los títeres permite que en este arte se puedan abordar temas complejos de carácter político, social, histórico, científico, entre otros.

De igual modo, el mundo del teatro de los títeres no se resume únicamente al ámbito infantil y/o educativo, sino que también hace parte del inconsciente colectivo, donde la excusa de llevar al niño a ver títeres se vuelve un pretexto de los padres por dejarse permear con este encantador arte. Las pasiones humanas, los sentimientos de venganza, odio, amor, desamor, son temas recurrentes dentro de la dramaturgia del teatro de títeres, brindando una gama muy amplia de posibilidades para disfrutar de esta manifestación artística. Es así como es recurrente ver en distintas partes del mundo, en plazas de pueblos o en las calles de las grandes capitales e incluso en los teatros, representaciones con títeres y objetos que dan cuenta de una época histórica y social específica, dejando ver en el espectáculo de los títeres, una posibilidad para el encuentro de distintas clases sociales, de pensamiento y de ideología religiosa.

Además, el teatro de objetos acude al arte plástico con el fin de obtener herramientas prácticas para la construcción de los muñecos. Es por ello que en muchas ocasiones se

puede observar cómo algunas manifestaciones de los títeres se hacen a partir de la construcción y posibilidades de expresión de estos, vinculando en ellos distintos mecanismos para que estos puedan hablar, mover los ojos, parpadear, entre otros. En este caso la labor del titiritero consistirá en apropiarse y descubrir todas las posibilidades que le genera estos mecanismos convirtiéndose casi en un ingeniero del movimiento donde se pondrá a prueba su capacidad de animación y el uso de nuevos artefactos de manipulación tales como crucetas, poleas, resortes, cauchos entre otros, que permitirán que los muñecos sean mucho más expresivos.

Casos como los del Royal de Luxe en Francia, quienes incorporan la utilización de marionetas gigantes para sus obras, son una evidencia de que el teatro de objetos es un campo de inagotables posibilidades, donde la creatividad inventiva de los creadores está en constante evolución, esto acompañado de la variedad y generosidad de los materiales existentes.

En cuanto al tipo de indumentarias y atuendos alegóricos para la representación en el teatro de objetos, en la actualidad se generaliza el uso de una vestimenta neutra, generalmente negra, con el propósito de invisibilizar al actor-titiritero. Esta premisa resulta de obligatoriedad cuando se pretende trabajar con técnicas tales como el teatro negro, donde todo lo que está de negro es imperceptible al ojo del espectador; sin embargo, algunas compañías del teatro de títeres prefieren el uso de vestuarios vistosos que permitan que la representación esté marcada con un tinte naturalista y/o fantástico generando así una relación simbiótica con el objeto y el actor personaje.

A su vez, para la construcción de una historia de teatro de títeres es importante tener en cuenta que no hay que entender a los niños como sujetos vacíos sino por el contrario, descubrir en los imaginarios infantiles las múltiples posibilidades de historias y conflictos existentes entre personajes de la fantasía. Para ello el uso de historias sencillas y con un carácter fantástico será suficiente, haciendo énfasis en que las situaciones sean verosímiles dentro del mundo imaginario del que se esté hablando. Es así como en una obra de objetos los límites no tienen cabida y todo es posible si se tienen bien abiertos los sentidos y el uso de la capacidad creadora están presentes en el momento de la representación tanto de quien interpreta, como de quien observa.

En la actualidad el término “títere” está asociado no solo con el teatro de muñecos sino que se extiende también a todas las representaciones con objetos animados, por eso no es raro encontrarse en la actualidad con una expresión más amplia como es “teatro de objetos” para referirse al teatro de títeres ampliando su extensión conceptual a un campo más dilatado que el tradicional, pero partiendo siempre de la base que el títere es un elemento inerte, que por sí mismo no tiene movimiento, el cual es dado por la acción del hombre que le manipula y anima a través de algún artificio (hilo, varilla, bastón) o directamente con sus manos. (Gómez Acevedo, 2015, p.22)

Cabe anotar aquí, la capacidad de “animismo” presente en todas las personas.

Este término ampliamente desarrollado por teóricos de diversas áreas, denota la capacidad que nos es inherente para dar vida a cosas que son inanimadas. La relación

entre objeto que es animado y público es recíproca, formándose una idea en su mente sobre lo que está sucediendo. De esta manera se pueden obtener distintas sensaciones de una misma obra, para la cual su sentido poético y metafórico será perenne.

Por lo anterior es que se debe tener mucha precaución sobre el tipo de materiales que se escoge para la realización de los elementos expresivos, tanto dramáticamente, como plástica y visualmente. El tipo de música y efectos sonoros deben ir dentro de la dramaturgia del espectáculo de títeres.

El uso de las técnicas empleadas dependerá siempre de las necesidades mismas de la obra teniendo en consideración sus fortalezas como limitaciones. Es así como se hace necesario antes de cualquier proceso creativo con títeres y objetos animados, tener en cuenta los elementos constitutivos de una puesta en escena: será necesario consolidar una dramaturgia clara, donde se evidencien las necesidades técnicas y expresivas para su representación. Permitiendo así una consolidación verás sobre lo que se quiere decir y el cómo se va a decir; Definir una estética visual y plástica será entonces, el segundo paso a tener en cuenta en todo proceso creativo. De aquí se partirá la elección de los materiales, las texturas, los colores y todos aquellos detalles que sean necesarios para la manufactura de los muñecos y elementos de utilería y escenografía; Realizar un plano de luces que permita tener claro los espacios y momentos de iluminación en el escenario. Es importante considerar la luz como un personaje más dentro de la historia, debido a su carácter funcional en la escena, permitiéndonos hacer cambios de tiempo y de espacios y direccionando la atención del público así como sus emociones.

Otro punto a tener en cuenta será la utilización de efectos sonoros, música en vivo, sonidos incidentales dentro del desarrollo de la obra. Debido a su función dramática es necesario que los actores titiriteros ensayen con estos lenguajes que les permitirán ahondar en su labor escénica y los incorporen a sus partituras de movimiento.

La interpretación deberá ser cuidadosamente detallada debido a que el actor titiritero debe desaparecer de la atención del público, este debe estar al servicio del títere y objetos que tiene a su disposición; preparar el ambiente significaría aquí entrar en acto de la animación para generar esa ilusión de vida en el público. Para ello, se hace necesario un laboratorio permanente donde el actor explore todas las posibilidades de expresión que los objetos tienen, así como en encontrar su voz, si la tiene, y su manera de hablar.

En resumen, para que una obra de teatro de objetos sea un espectáculo es necesario que cada uno de estas características estén presentes en él, de lo contrario estaría destinada al mero uso del divertimento en piñatas y fiestas infantiles.

Debido a lo anterior, es necesario hacer una reflexión acerca del valor artístico que el teatro de objetos posee y su importancia en el ámbito social.

El teatro de objetos no se limita a la construcción de un títere y a su animación, tampoco se limita al hecho de ser representado. Este por estar inscrito dentro del arte, tiene una

labor social y estética. Este compromiso social es el que nos debe llevar a no cometer irresponsabilidades como poner a un inexperto a “mover” un títere sin un previo ensayo de sus cualidades, así como del desconocimiento de la técnica empleada, tampoco es perdonable en una obra el desmembramiento de algún objeto o títere así como de la escenografía y teatrino.

El Teatro de objetos no solamente entretiene y conmueve al público, también debe buscar la reflexión, buscar la catarsis Aristotélica, donde el público se interroga sobre su vida, sobre su quehacer, sobre su existencia. El público debe quedar maravillado una vez termine la función, debe salir con la sensación de haber aprovechado su tiempo y no con la incertidumbre de no haberse quedado en la casa con el control de televisión en su mano. El niño o la niña debe salir diciendo “quiero volver” ya que esta será la ventana por donde sus sueños se harán realidad.

Tal vez de esta manera, este arte sea des estigmatizado como arte menor y prevalezca en la eternidad como un arte mayor.

TRES ENFOQUES TEÓRICOS DE DIDÁCTICA

Con el anterior referente acerca del Teatro de objetos se hace necesario ahondar ahora en el tema concerniente a la didáctica.

Se hará una mirada sobre qué es la didáctica, permitiendo entender este concepto y sus usos en un sistema de enseñanza. El propósito será nutrir el marco de referente en pro de esta investigación y posibilitar así, un diálogo de saberes que permita entender sus implicaciones metodológicas y sus características fundamentales.

El primero en utilizar el término fue Comenius, (considerado por muchos el padre de la pedagogía) en 1640 para referirse al “arte de educar”, como “El conjunto de medios y procedimientos que tienden hacer conocer, a hacer saber algo, generalmente una ciencia, una lengua, un arte” (Brousseau, 1990, p.260).

Esta definición, que ha sido nutrida por las investigaciones de diferentes teóricos, hace pensar en un déficit al no tener en cuenta a los sujetos de la acción; al que enseña y al que es enseñado así como el objeto mismo que es el saber.

A lo anterior, desde la segunda mitad del siglo XX, se vienen desarrollando diversas investigaciones que han ampliado el espectro del cómo considerar el asunto de la didáctica, sacándola un poco de la exclusividad de las matemáticas y las ciencias exactas, para ser entendida y aplicada en los diferentes escenarios educativos.

Para este caso se abordarán tres miradas que ayudarán a entender mejor cuales son las

características relevantes y de qué manera se ha abordado el término.

En primer lugar, se encuentran los planteamientos hechos por Gerard Sensevy y Alain Mercier quienes sitúan a la didáctica precisamente como una relación ternaria entre el profesor, el alumno y el saber, es decir una relación conjunta. Entonces, aparece el término de contrato didáctico que se define como “Conjunto de comportamientos específicos del maestro que son esperados por el alumno y al conjunto de comportamientos del alumno que son esperados por el maestro” (Sensevy, 2007, p.9). En esta relación, donde el profesor debe producir estrategias ganadoras para que el estudiante adquiriera esos saberes propios surge el término “transacciones didácticas” definidas como “sucesión discreta de juegos de aprendizajes que se describen a nivel de sus finalidades e implicaciones, y en su sistema evolutivo de reglas de definición y de estrategias, por medio de las categorías precedentes” (Sensevy, 2007, p.24) y dependen siempre del nivel sociocultural y de la institución en las que se desarrolle la actividad de enseñanza- aprendizaje.

En esta categoría de análisis, se puede situar la “transposición didáctica” introducida por Yves Chevallard (1991), que vendría siendo básicamente el trabajo que existe entre el saber sabio es decir el que posee el profesor y la manera como éste se convierte en un saber a enseñar. En palabras del autor, transposición didáctica es “el conjunto de las transformaciones que sufre un saber con el fin de ser enseñado

Se puede decir entonces, que la didáctica y más específicamente la transposición didáctica, se sitúa en una situación donde un sujeto B adquiere una serie de

comportamientos, con el fin de apropiarse un tipo de conocimiento que A a través de otro tipo de comportamientos y estrategias, procura que este adopte. Así, la transposición didáctica es una relación dialéctica que sucede en la práctica, donde dos sujetos A y B están en constante diálogo con el saber que es el elemento que los une en un proceso de enseñanza. Este diálogo sucede en una institución específica que goza de unas características propias y que está inscrita por lo que Chevallard denomina, como la “noosfera” que es donde se prepara el saber a enseñar. Este concepto agrupa diferentes entes de carácter político, administrativo, cultural, institucional, entre otros, por lo cual es necesario pensar siempre el sistema educativo teniendo en cuenta que está inscrito dentro de un sistema económico para el cual fue diseñado y cuyos saberes están regidos por una reglamentación.

Para continuar con el análisis, Carolina Merchán Price plantea a propósito de su estudio en clínica didáctica que,

En la medida en que la transmisión cultural de la obra tiene lugar en el seno de prácticas situadas, la descripción y el análisis de estas prácticas de mediación deben considerar las interacciones y las funciones de tres instancias del juego: estudiante-obra-formador. En el marco de la educación escolar, incluso en la formación superior, el formador y el estudiante le asignan a la obra un estatuto y funciones particulares durante sus transacciones didácticas (Sensevy & Mercier, 2007). La descripción de estas transacciones permite dar cuenta de las significaciones que poco a poco toma la obra, y de manera conjunta, en las secuencias de enseñanza. (Merchán Price, 2014, p.30)

Es importante resaltar el valor que adquiere la obra como objeto del saber dentro de esta

relación también triádica. Estos estatutos y funciones particulares propuestos, son asumidos desde una mirada Meso, Topo, y Cronogenética. Desde el saber mismo a enseñar (la obra), desde el medio didáctico y las variaciones en el tiempo que estas relaciones asumen, exigiendo constantemente una reflexión y complejización en esos saberes planteados y en las transacciones que de allí emergen.

Teniendo un espectro más amplio sobre lo que es la didáctica y la importancia que esta tiene en los sistemas de enseñanza debemos situarnos en las situaciones didácticas. Donde una de las características fundamentales es que en algún momento de esta relación, entre los agentes, va a existir una reticencia que obligará la implementación de nuevas estrategias para el flujo de saberes.

ENTENDER LA RANA SABIA COMO UNA EXPERIENCIA ESTÉTICA Y SU APOORTE A LA FORMACIÓN DE PÚBLICOS

Como se pudo evidenciar, una de las problemáticas de la didáctica consiste precisamente en encontrar nuevas herramientas que permitan que los intercambios de saberes sean interesantes para todos los agentes que participan en un contrato didáctico. Desde esta perspectiva y proponiendo nuevos ambientes de aprendizaje, los profesores han acudido al arte de los títeres de una manera irresponsable, reduciendo al muñeco como un simple emisario de un saber y considerando al niño como una vasija vacía que hay que llenar de conocimiento. Es muy común escuchar en los pasillos de muchos colegios comentarios como “eso hágales una obrita de títeres y ya” cómo si la obra de títeres fuera el fin último y omitiendo su carácter transformador e innovador y como lo plantea Brousseau,

A priori, la innovación corresponde a lo que podríamos denominar actividad didáctica no enseñante del profesor (...) Pero la innovación es un mecanismo didáctico, social por tanto, y un objeto de inversión libidinal como la investigación. (Brousseau, 1991, p.16)

Entonces, en el presente estudio se concibe “La rana sabia” como experiencia (Sensevy, 2007), en tanto que este dispositivo posee unas características didácticas intrínsecas y extrínsecas, que permite ser utilizado como una herramienta dinamizadora en los procesos de aprendizaje y es un aporte importante en la formación de públicos en el teatro de objetos.

Los títeres constituyen sin duda una herramienta educativa muy interesante; así lo han entendido a lo largo de los años un número importante de educadores y educadoras de los diferentes niveles formativos, tanto en lo que concierne a la educación reglada como a la no reglada. Skulzin y Amado plantean que el taller de títeres como actividad escolar “es una herramienta que promueve el aprendizaje de diferentes conocimientos y habilidades a partir de situaciones de interacción social. (Oltra Albiach, 2013, p.165)

Las marionetas son fáciles de usar, económicas de hacer, y su utilización con la alfabetización puede cumplir con los mencionados objetivos curriculares. Las marionetas son eficaces para conectar con públicos de todas las edades. El uso de títeres tiene muchos objetivos, que se vinculan directamente a los objetivos curriculares y de formación. Las marionetas ya se utilizan en una gran variedad de entornos más allá del entretenimiento. El uso de títeres puede desarrollar habilidades claves de alfabetización, mejorar el acercamiento a la literatura y hacer que las experiencias de aprendizaje sean más significativas. (Oltra Albiach, 2013, p.167)

Así, se puede ver cómo las investigaciones han demostrado la trascendencia que tienen los títeres tanto en los teatros, como en los escenarios educativos. Al ser esta una manifestación cultural, entendemos el teatro de objetos no como un fin si no como un campo del saber, como un pretexto para investigar conceptos desconocidos, formas de solucionar problemas técnicos y prácticos, como una alternativa para fomentar la discusión, el trabajo en equipo, el trabajo físico y las habilidades comunicativas.

Entonces, después de una reflexión rigurosa y basada en la experiencia, en “La rana sabia” se considera que los niños y niñas desarrollan una identificación directa con los títeres, desarrollando juicios de valor, interlocutando con los personajes, poniendo su punto de vista frente a los conflictos que se desarrollan en escena, incrementando su interés, sus periodos de atención, su capacidad imaginativa y de reinterpretación de símbolos.

Es así cómo podemos inferir el valor y gran aporte que esta obra tiene en el ámbito educativo y cultural de nuestros contextos. Si realizamos una mirada a partir de las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media dispuesta por el Ministerio de Educación Nacional. Que define como competencias específicas la Sensibilidad, La Apreciación Estética y la Comunicación de la siguiente manera:

se puede definir la competencia denominada sensibilidad como un conjunto de disposiciones biológicas, cognitivas y relacionales, que permiten la recepción y el procesamiento de la información presente en un hecho estético, que puede ser una obra de arte, un trabajo artístico en proceso, un discurso, entre otros.(MEN, 2010)

La apreciación estética consiste en la adquisición del corpus de conceptos y reglas que pertenecen al campo del arte y dirigen la producción artística. Esta competencia se refiere al conjunto de conocimientos, procesos mentales, actitudes y valoraciones, que, integrados y aplicados a las informaciones sensibles de una producción artística o un hecho estético, nos permiten construir una comprensión de éstos en el campo de la idea, la reflexión y la conceptualización. (MEN, 2010)

Gráfica No. 1: Evidencias de aprendizaje de las competencias de la Educación Artística

Evidencias de Aprendizaje		
Sensibilidad	Apreciación estética	Comunicación
<ul style="list-style-type: none"> - Disfruto al relacionarme con las obras artísticas y ejercicios realizados en clase. - Descubro las posibilidades comunicativas que me permiten enriquecer mis cualidades expresivas y modifico la naturaleza de la técnica en la búsqueda de una expresión propia. - Relaciono y exploro las formas expresivas con proyecciones emotivas o anecdóticas propias o procedentes de mi entorno. - Apropio los ejercicios de sensibilización como forma de analizar, comprender y refinar mi percepción. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconozco y analizo los elementos formales y características específicas de los lenguajes artísticos. - Leo, interpreto y evalúo diversas obras artísticas y otras manifestaciones culturales. - Comprendo discursos artísticos, reconociendo sus diferentes finalidades, objetos y los ámbitos donde son generados. - Reflexiono sobre la finalidad de los lenguajes artísticos y otras manifestaciones culturales en el orden semiótico y formal en contextos sociales concretos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expreso a través de la producción artística y cultural mi individualidad, la relación con los demás y con mi entorno. - Soy consciente de la producción, transformación e innovación artística a partir del trabajo con las técnicas y herramientas de las disciplinas. - Controlo la calidad de la exhibición o presentación de mis obras para aprender a interactuar con un público. - Comprendo y respeto la diversidad artística y cultural desde la interculturalidad y la convivencia.

(MEN, 2010)

A partir de estos preceptos veremos de que manera la obra La rana Sabia puede ser concebida como una experiencia estética que posibilita el desarrollo de estas competencias en la Educación Artística y la manera como contribuye a la formación de públicos en el teatro de objetos y el público infantil.

Para ello entenderemos la labor del estudiante como espectador, quien realiza un proceso de recepción en el cuál debe reflexionar, generar conjeturas e hipótesis, proyectar acciones y tomar decisiones.

Dentro del marco de la apreciación estética, la experiencia de La rana sabia le permite al espectador realizar operaciones de abstracción, distinción, categorización y generalización, que serán ampliadas y ejemplificadas en el siguiente capítulo concerniente al análisis de datos

TÍTERES DEL DESTINO Y LA RANA SABIA EN LA FORMACIÓN DE PÚBLICOS.

Para entender lo anteriormente dicho, se hace necesario recalcar el contexto sociocultural de la obra la “Rana sabia “, así como del grupo Títeres del destino:

En el mes de abril de 2009 a la sombra del trabajo comunitario de la localidad de Bosa en Bogotá, en medio de un panorama donde las voces de niños y niñas es escuchado levemente, Títeres del destino nace del sueño de implementar el teatro de objetos como dinamizador en los procesos de aprendizaje y en detectar las implicaciones pedagógicas del arte en la escuela. Como profesionales y estudiantes en las artes escénicas con énfasis en teatro de objetos, se buscó la alternativa de trabajar colectivamente en pos de encontrar soluciones a problemáticas sociales, así como rescatar y reivindicar las tradiciones musicales y orales de la cultura universal, estimulando la imaginación y el acto presente. La búsqueda estética del grupo, está dirigida a la reutilización de

materiales y su re significación y la implementación de materiales orgánicos tales como la totuma, el fique, el canasto, el cuero, entre otros.

La “Rana Sabia” es un viaje por el mundo de las palabras, la música y la fantasía, en donde Anansi, evocando la magia del África ardiente y el poder de los hombre y mujeres africanos, relata la historia de Nwnsua, un joven africano que desea casarse con la hija del sol y la luna; pero, para que este sueño se haga realidad Nwnsua deberá enfrentar grandes retos y visitar a seres de gran sabiduría. Esta aventura se hace posible gracias a la colaboración desinteresada de una pequeña rana quien tiene que enseñarle una gran lección al joven antes que pueda alcanzar su cometido. Al final del viaje este manojo de soñadores pintará de colores su propio mundo y el de los espectadores.

El pensamiento y el lenguaje, que reflejan la realidad en distinta forma que la percepción, son la clave de la naturaleza de la conciencia humana. Las palabras tienen un papel destacado tanto en el desarrollo del pensamiento como en el desarrollo histórico de la conciencia en su totalidad.

Una palabra es un microcosmos de conciencia humana. (Vygotsky, 1998)

Siguiendo estos preceptos propuestos por Vygotsky en su teoría socio-constructivista, podemos aludir que la “Rana sabia” permite que el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, en tanto construcción social se fortalezca, a través de diferentes códigos visuales, dramáticos y musicales que se consolidaron a partir de la relación directa con el público, siendo así un aporte importante en la formación de públicos, brindando herramientas de sensibilización, apreciación estética y de comunicación.

Además, “Investigaciones realizadas por los psicólogos de la escuela de Würsburgo han demostrado que el pensamiento puede funcionar sin palabras (imágenes o movimientos del habla detectables a través de la propia observación)” (Vygotski, 1998).

Es así como la experiencia “La rana sabia” evidencia, sin duda alguna, elementos que permite que el desarrollo del pensamiento en los niños se estimule, a través de diferentes códigos visuales y dramáticos, analizados más adelante.

Para lo anterior se estudió el texto de Patricia Ariza “Recepción y Público en Las Artes Escénicas, así como los aportes realizados por el Observatorio de Culturas, de la Secretaría Distrital de Cultura Recreación y Deporte, de la mano de Margarita Rosa Gallardo.

En donde se expone claramente los planteamientos políticos y culturales que desde el estado y los entes artísticos y culturales del país se han venido implementando a partir de la reflexión de la formación de públicos. Consolidando así unas categorías dentro de las cuáles es posible continuar con este estudio.

Estas categorías están dadas a partir de la relación que tiene la obra con el público es decir a partir de la recepción, término ampliamente utilizado por los teóricos contemporáneos para referirse a la afluencia del público a las obras y la manera como este se relaciona con ellas.

Un punto clave que garantiza la formación de públicos es que depende de la calidad estética misma de la obra, por un lado, y por otro lado la consolidación de políticas públicas que garanticen el derecho a la construcción de la identidad cultural colectiva e individual.

La experiencia estética deberá así tener un fuerte valor e impacto con el propósito de

generar en el público un enriquecimiento en la apreciación estética, permitiendo el deleite y el placer de la misma.

Lo anterior garantizaría no sólo la fidelización del público sino también un incremento en el valor estético de la obra, permitiendo unos niveles de lectura cada vez más complejos y unos niveles de re significación distintos.

CAPÍTULO II

PAUTAS PARA ESTE PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE CONTENIDO

En este apartado, se hará un recorrido por las características fundamentales en un proceso de sistematización y de qué manera se ubica dentro de la experiencia de investigación, aportando elementos claves que ayudarán a fortalecer el marco teórico de la misma y evidenciando las categorías de análisis del planteamiento del presente documento.

Inicialmente, se parte de la definición de sistematización de experiencias que ofrece Oscar Jara Holliday.

La sistematización es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo. La Sistematización de Experiencias produce conocimientos y aprendizajes significativos que posibilitan apropiarse de los sentidos de las experiencias, comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia el futuro con una perspectiva transformadora. (Holliday, 2011, p.4)

Se puede observar que esta interpretación crítica de las experiencias, propone realizar un ordenamiento y una reconstrucción, es decir, un producto cualitativo y cuantitativo que permite orientar el curso de esta investigación a partir de responder las preguntas ¿por qué?, ¿cómo? y ¿para qué? sistematizar la presentación al público de la experiencia

“La rana sabia” en dos funciones cronológicamente distintas.

Lo anteriormente planteado se nutre con el aporte que existe desde la teoría de análisis de contenido.

El análisis de contenido se sitúa en el ámbito de la investigación descriptiva, pretende, sobre todo, descubrir los componentes básicos de un fenómeno determinado extrayéndolos de un contenido dado a través de un proceso que se caracteriza por el intento de rigor de medición. Noguero, F. L. (2002).

A su vez esta teoría nos posibilita abrir aún más el espectro de esta investigación, permitiéndonos ahondar sobre lo relativo a las herramientas didácticas que la obra representa y a la manera cómo esta aporta significativamente a la formación de público en el teatro de objetos.

Para ello, aparte de realizar una descripción detallada sobre lo vivido también se realizará un correspondiente desglose de la obra, permitiendo la visibilización de las herramientas didácticas que la misma posee; la manera como estas se comportaron en las dos versiones de la obra y de qué manera dichas transformaciones dan cuenta de un proceso de autorreflexión consiente por parte de los actores involucrados en dicha experiencia.

Este proceso de autorreflexión constante fue dado a partir de las múltiples presentaciones que la obra ha tenido desde su creación en el año 2009 hasta el momento, tejido principalmente por una metodología basada en el ensayo y error, donde se disponían los elementos técnico expresivos a favor de la experiencia, asumiendo una responsabilidad de Actores titiriteros que se fue definiendo como la de un facilitador o mediador en la construcción de conocimiento.

De esta manera es cómo podemos explicar la relación existente entre la didáctica y la formación de públicos, en la medida que el Actor titiritero es entendido como un facilitador o mediador del conocimiento en un proceso formativo como lo es la formación de públicos.

Así pues se pretende demostrar mediante este estudio que en la experiencia estética La rana sabia del grupo Títeres del destino existen ciertos elementos didácticos que posibilitan la formación de públicos en teatro de objetos y público infantil.

ANTECEDENTES

Es necesario precisar que el motivo por el cual se abordó este objeto de estudio, es porque en el país los procesos desarrollados por los grupos de teatro de objetos, en su mayoría no son soportados con un proceso de sistematización que evidencien sus hallazgos y evoluciones en el campo de acción.

Además, el trabajo realizado con esta obra está sustentado en más de doscientas funciones a partir de su creación en el mes abril del 2010 y hasta el mes de marzo de 2016. En este trabajo continuo que ha tenido el grupo Títeres del destino a lo largo de su trayectoria con “La rana sabia”, se ha permitido afianzar unos hallazgos de orden pedagógico, que son necesarios verificar a través de un análisis crítico como el que se propone en este estudio, posibilitando así, tanto al grupo como a la comunidad en general, un documento que permita ser utilizado como una herramienta didáctica en procesos de aprendizaje.

Sumado a lo anteriormente expuesto, se hace necesario evidenciar de qué manera la experiencia La rana sabia aporta a la formación de públicos a nivel distrital y nacional, propiciando una institucionalización en el discurso práctico y teórico de las manifestaciones artísticas en el campo del Teatro de objetos y permitiendo un diálogo constante en las particularidades de este tipo de experiencias estéticas con unas herramientas didácticas propias.

METODOLOGÍA

La manera como se abordará este trabajo será a partir del análisis sistemático de la experiencia didáctica “La rana sabia” del grupo Títeres del destino con el propósito de evidenciar los elementos didácticos y sus transformaciones, permitiendo un planteamiento teórico claro sobre los aportes a la didáctica que la obra representa, así como los aportes que representa para la formación de públicos.

Las herramientas con las cuales se trabajarán, será a partir de la descripción, la

organización y la comprensión de la información. El instrumento de análisis de esta investigación son dos videos de la experiencia: El primero es una presentación en el mes de octubre del año 2012 en el teatro Hilos mágicos con una asistencia de 40 espectadores entre niños, niñas y padres. El segundo video es una presentación en el mes de agosto del año 2015 en el Teatro Público Martínez Ardila, ubicado en el Portal de Usme, con una asistencia de 45 espectadores entre niños, niñas y padres.

A partir de la transcripción textual de los videos, se reconstruirán los libretos de la obra en sus tres versiones para tener un material base de estudio y que servirá de insumo para aplicar una matriz de análisis que permita ver de una manera más clara y ordenada, los elementos didácticos y sus transformaciones a partir de las categorías de análisis propuestas en este estudio.

Una vez hecho esa transcripción se procederá a realizar un análisis de contenido identificando claramente los momentos de la obra en los cuáles existen:

Definición: Es el momento en el cuál se expone el conocimiento y se instaure las reglas del juego. Este momento sucede previamente al inicio de la presentación y puede prolongarse y manifestarse en diferentes momentos de la puesta en escena. El momento de definición se analizará desde dos instancias; una la que sucede a partir de la relación objeto-espectador y la relación actor titiritero- espectador.

Para efectos metodológicos en esta investigación, los momentos de definición que suceden a partir de la relación objeto- espectador serán codificados con el color rojo y su abreviatura será (Def-ob). Los momentos de definición que suceden a partir de

la relación actor titiritero- espectador se les asignará un color amarillo y su abreviatura será (Def-at).

- Participación: es el momento que permite la interacción con el saber es decir una participación directa con el contenido de la obra. Esto sucede a partir de la interacción en precisos instantes del público con momentos dramáticos de la experiencia. Este momento será asignado con el color verde y su abreviatura será (Dev).
- Regulación: momentos en los cuales hay una orientación por parte del objeto y por parte del actor titiritero en la experiencia “La rana sabia” hacia el espectador y por parte del espectador hacia la experiencia misma. Para efectos metodológicos este momento de regulación, se codificará a partir de dos variables: una la que sucede en la relación objeto-espectador y otra la que sucede en la relación actor titiritero – espectador.

Los momentos de regulación que suceden a partir de la relación objeto- espectador serán asignados con el color azul y su abreviatura será (Reg-ob). Los momentos de regulación que suceden a partir de la relación actor titiritero- espectador serán asignados con el color violeta y su abreviatura será (Reg-at).

- Institucionalización: es el momento en el que se realiza una valoración de la experiencia, recuperando los aportes que la experiencia dejó en el público. Debido que el registro audiovisual no da cuenta las impresiones del público una vez se

termina la obra ni tampoco se tiene un instrumento con el cuál se pueda medir esta variable, se omitirá del presente estudio.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS DE CONTENIDO:

El siguiente análisis se plantea de la siguiente manera.

Matriz de análisis: Se propone implementar la siguiente matriz para analizar la información. Para ello se tuvo en cuenta la descripción de los diferentes momentos, su durabilidad y el nivel de significación.

Código	Tiempo		Duración	Descripción del momento	Nivel de significación. (3) Muy significativo (2) Significativo (1) Poco significativo.
	INICIAL	FINAL			

Se procede entonces a aplicar la matriz al instrumento de análisis que son los dos videos de la obra “La rana sabia”. Los colores y abreviaturas para el estudio son los siguientes.

1. Los momentos evidenciados por Definición y que parten de la relación objeto-espectador se reconocerán con el color Rojo y su abreviatura será (Def-ob).

2. Los momentos evidenciados por Definición y que parten de la relación Actor titiritero- espectador se reconocerán con el color amarillo y su abreviatura será (Def-at).
3. Los momentos evidenciados por Participación se reconocerán con el color verde y su abreviatura será (Dev).
4. Los momentos evidenciados por Regulación y que parten de la relación objeto- espectador se reconocerán con el color azul y su abreviatura será (Reg-ob).
5. Los momentos evidenciados por Regulación y que parten de la relación actor titiritero- público se reconocerán con el color violeta y su abreviatura será (Reg-at).

Cada momento irá acompañado de un número que indicará el orden de aparición y servirá para asignar un código que será ingresado en la matriz para así tener un conteo y hacer un análisis cuantitativo de los resultados. Aparte de este código, cada momento será valorado con un número, del uno al tres, que medirá el nivel de significación del momento, es decir, que tan significativo o no, fue el momento. Esta variable se mide a partir del sentido objetivo y crítico del investigador, teniendo como referente los siguientes preceptos: Si el momento aporta significativamente a la historia, si la duración del momento es pertinente al desarrollo de la historia.

Análisis Video 1.

Presentación de la experiencia “La rana sabia” del grupo Títeres del destino en el mes de Octubre del año 2012 en el teatro Hilos mágicos, con una asistencia de cuarenta (40) espectadores entre niños, niñas y padres.

Duración del video: el video se encuentra anexo y tiene una duración de 50'00'.
(Cincuenta minutos).

Link del video: <https://www.youtube.com/watch?v=CcpvdNoZGrg&t=2785s>

Código	Tiempo		Duración	Descripción del momento	Nivel de significación. (3) Muy significativo (2) Significativo (1) Poco significativo.
	INICIAL	FINAL			
Dev1	20''.	47''.	27''.	Presentación por parte del actor y respuesta por parte del público	2
Def-at1	47''.	1'57''.	1'10''.	El actor realiza una explicación sobre el contexto de la historia, presenta al circo de los sueños soñados	1
Dev2	1'57''.	2'25''.	28''.	El actor pide al público que aplauda. El público aplaude sin energía.	1
Def-at2	2'25''.	3'13''.	48''.	El actor sigue haciendo la presentación del circo	1
Def-ob1	3'13''.	5'20''.	2'07''	Dos marionetas de pañuelo realizan un acto acompañado de efectos con los instrumentos.	2
Def-at3	5'20''	6'51''.	1'31''	Presentación de actor titiritero 2 y 3	1
Dev3	6'51''.	7'03''.	12''	Juego con voz imaginaria. Una persona del público saca una voz imaginaria y se la da al actor.	1
Def-at4	7'03''.	7'20''.	17''	Juego con voz imaginaria	1
Dev4	7'20''.	7'38''.	18''	Juego con voz imaginaria	1
Def-at5	7'38''.	10'12''.	2'34''	Stramplun se comunica con la flauta travesa y dirige la historia. Re-significación del objeto.	1
Reg-at1	10'12''.	10'25''.	13''	El Actor titiritero hace una transición de espacio con la palabra y la luz refuerza esta acción.	2
Def-at6	10'25''.	10'43''.	18''	Con ayuda de la iluminación se genera la atmósfera de una cueva. Los personajes realizan con el cuerpo una transición de tiempo.	1
Dev5	10'43''.	10'49''.	6''	Juego con popó de elefante imaginario.	2
Def-at7	10'49''.	13'47''.	2'58''	Aparece el personaje de Carcingala (Personaje cantante), hay un juego dramático del encuentro de los personajes.	2
Dev6	13'47''.	14'30''.	43''	Juego del botón de la fantasía. Es la llave del contrato didáctico. Este momento es de suma importancia ya que a través de él tanto el público como el elenco adquieren un contrato y se plantean las reglas de dicho contrato. Se realiza un acto simbólico como lo es darse la vuelta al Orejóbulo. Punto detrás de la oreja y sacar la	3

				lengua. Adquiriendo así un compromiso por dejarse permear en el mundo de la fantasía.	
Def-at8	14'30''.	14'48''.	18''	El Personaje Paparulo se queda dormido. Se corrobora la información del botón de la fantasía y el botón del sueño.	2
Dev7	14'48''.	15'29''.	41''	Una mujer del público acepta despertar al personaje con un beso en la mejilla.	2
Def-at9	15'29''.	15'54''.	25''	Secuela de la participación del público sin ninguna repercusión dramática	1
Reg-at2	15'54''.	17'00''.	1'06''	Los Personajes a través de la palabra, la música y el despliegue del telón sobre el teatrino inducen al espectador a un ambiente Africano.	2
Def-ob2	17'00''.	18'48''.	1'48''	A través de la música y la danza se propone un duelo coreográfico entre los personajes títeres	2
Dev8	18'48''.	19'06''.	18''	El público repite instrucciones del actor.	1
Reg-ob1	19'06''.	23'02''.	1'56''	Canción tradicional Africana, Jambo Wana. Canción del sueño. Ayuda a ubicar al público sobre el objetivo del héroe.	3
Reg-at3	23'02''.	23'16''.	14''	Réplica por parte de los actores de la canción. No aporta al desarrollo dramático de la obra.	1
Reg-ob2	23'16''.	23'42''.	26''	Nwnsua indica que no tiene quien le ayude a llevar la carta al cielo.	2
Dev9	23'42''.	23'45''.	3''	El público llama al Pájaro loco.	3
Def-ob3	23'45''.	24'51''.	6''	Entra Títere de Pájaro, no le ayuda a Nwnsua, entra títere canguro detrás del teatrino	3
Dev10	24'51''.	25'05''.	14''	El público adivina quién es el personaje, comentarios.	1
Reg-ob3	25'05''.	25'16''.	11''	Comentarios sobre respuesta del público, nada significativa.	1
Def-ob4	25'16''.	25'54''.	38''	El Canguro intenta saltar alto pero no puede ayudar a Nwnsua	2
Reg-ob4	25'54''.	26'01''.	7''	Regulando lo que acabó de pasar.	1
Def-ob5	26'01''.	26'53''.	52''	Entra la Rana sabia, Nwnsua no la entiende discute con ella. La menosprecia por ser pequeña.	3
Def-at10	26'53''.	27'42''.	49''	Una canción que cuenta sobre la ayuda incondicional de la rana.	3
Def-ob6	27'42''.	28'23''.	41''	Nwnsua sigue sin entender a la rana	3
Reg-at4	28'23''.	28'52''.	29''	Carcingala entra y ayuda explicando que ella sabe "Ranés" el idioma de las ranas y que además las ranas no hablan, las ranas cantan.	3
Dev11	28'52''.	28'54''.	2''	Pregunta si las ranas cantan, el público dice al unísono sí.	2
Reg-at5	28'54''.	29'28''.	34''	A través de una canción se explica de un ama de llaves.	3
Dev12	29'28''.	32'32''.	3'04''	Una mujer del público es invitada a realizar el personaje de ama de llaves, le ponen un vestido muy incómodo, una máscara y la participante con el atuendo acompaña la escena con movimientos al ritmo de la música y la canción.	2
Def-ob7	32'32''.	32'51''.	19''	La mujer del público regresa a su sitio, continúa la historia con la Rana y Nwnsua.	1
Def-at11	32'51''.	34'08''.	1'17''	Carcingala irrumpe en la escena se muestra indignada porque la han utilizado. Hace un hechizo para que Nwnsua entienda a la rana.	2
Def-ob8	33'52	35'01''.	1'09''	Continúa la acción dramática de la escena, la rana ayuda a Nwnsua, juego escénico con una canasta que desciende donde se deposita la carta.	3
Reg-at6	35'01''.	35'09''.	8''	Actor titiritero anuncia transición al cielo.	1
Def-ob9	35'09''.	38'01''.	2'52''	Los personajes del sol y la luna definen el viaje del héroe mandándolo a buscar el tesoro de obloblongo. Nwnsua duda de la rana, quien ratifica ayudar a Nwnsua y lo dirige donde el	3

				Chamán	
Reg-ob5	38'01''.	38'12''.	11''	Los personajes títeres de la rana y Nwnsua saltan por el proscenio	2
Def-at12	38'12''.	38'17''.	5''	Réplica de la acción anterior sin importancia.	1
Def-ob10	38'17''.	40'14''.	1'57''	Encuentro de Nwnsua y el Chamán, como Nwnsua habla mucho, aprende hablar menos y a escuchar más. El Chamán guía a Nwnsua. (Encuentro con mentor)	2
Reg-at7	40'14''.	40'51''.	37''	Refuerzo de la acción anterior con una canción. El viaje del héroe continúa en formato de títeres planos apoyando visualmente la música.	3
Reg-ob6	40'25''.	40'51''.	26''	Títeres Nwnsua en formato plano detrás del teatrino apoyan la imagen del paso del tiempo, mientras cantan cumbia de la búsqueda del tesoro.	1
Dev13	40'51''.	41'51''.	1'00''	Con música de saxofones y patos y tambores los personajes de Nwnsua en formato bastón y la rana en formato tocado interaccionan con el público.	2
Def-ob11	41'51''.	43'23''.	1'32''	Cuando ya encontraron el tesoro, aparece una serpiente. Se pone en manifiesto la importancia del buen trato.	3
Reg-ob7	43'23''.	43'54''.	31''	Aparece otra dificultad y es que el tesoro está muy pesado. El títere de la rana y Nwnsua piden ayuda del público.	2
Dev14	43'54''.	44'21''.	27''	Un niño se levanta voluntariamente ayudar a la rana y a Nwnsua.	3
Def-ob12	44'21''.	45'19''.	58''	Nwnsua anuncia nuevos problemas, aparece nuevamente Chamán e indica a Nwnsua que debe usar el amor puro del corazón para poder meter el tesoro en él.	2
Reg-at8	45'19''.	45'44''.	25''	El actor refuerza la escena con un relato.	1
Reg-ob8	45'44''.	46'07''.	23''	Hay una transición a partir de la base rítmica y los títeres. Muy lenta.	1
Def-ob13	46'07''.	48'04''.	1'57''	El sol y la luna anuncian el éxito del héroe. Se prepara para el final.	3
Reg-at9	48'04''.	48'26''.	22''	Actor anuncia llegada de estrellita.	1
Def-ob14	48'26''.	49'08''.	42''	Danza final con objetos, el héroe cumple con el objetivo de su viaje y consigue su premio.	3
Reg-at10	49'08''.	50'00''.	52''	Actor cierra la historia, invitando a respetar, a luchar por los sueños y a tener prendido el botón de la fantasía.	3

Tabla 1. Matriz de análisis video 1.

Una vez se han sometido los libretos de los dos videos a esta matriz se puede dar cuenta de unas variables de orden cuantitativo y de orden cualitativo.

Dichas variables se pueden analizar efectuando un estudio del comportamiento de cada momento en las dos versiones de la obra.

Análisis comparativo de los Gestos Docentes en la obra La Rana Sabia versiones 2012 - 2016

Relación de cada gesto docente presente en la obra La Rana Sabia versión 2012

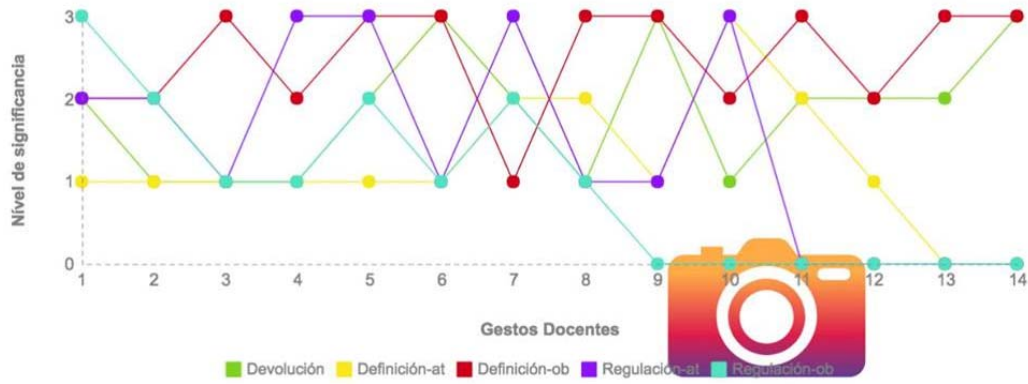


Relación de cada gesto docente presente en la obra La Rana Sabia versión 2016



Gráfico 1. Análisis comparativo de los momentos en la obra la rana sabia, versiones 2012 y 2016.

Comportamiento gestos docentes en la obra
La Rana Sabia versión 2012



Comportamiento gestos docentes en la obra
La Rana Sabia versión 2016

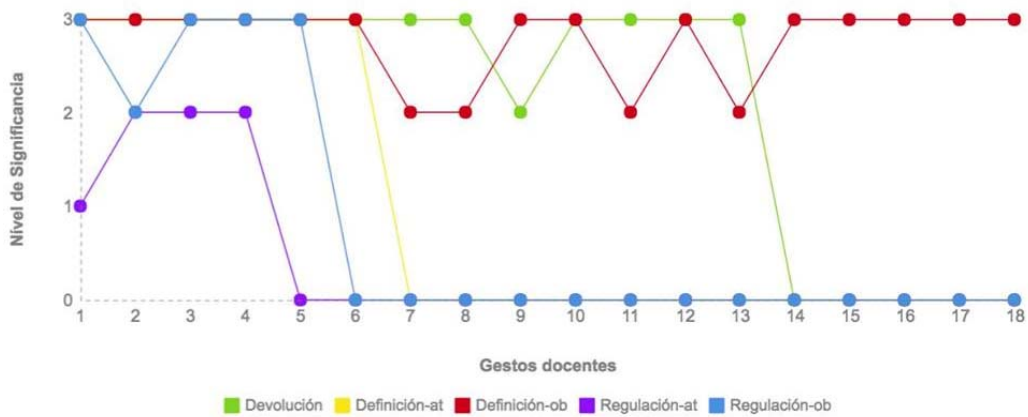
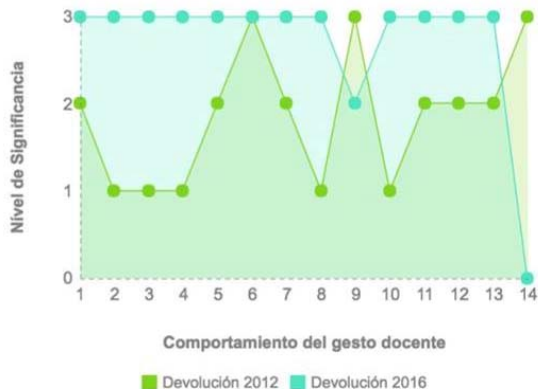


Gráfico 2. Comportamiento de los momentos en la obra la rana sabia, versiones 2012 y 2016

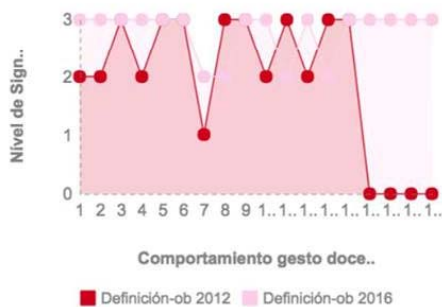
Gesto docente: DEVOLUCIÓN



Gesto docente: DEFINICIÓN ACTOR TÍRITERO-ESPECTADOR



Gesto docente: DEFINICIÓN OBJETO-ESPECTADOR



Gesto docente: REGULACIÓN ACTOR TÍRITERO-ESPECTADOR



Gesto docente: REGULACIÓN OBJETO-ESPECTADOR

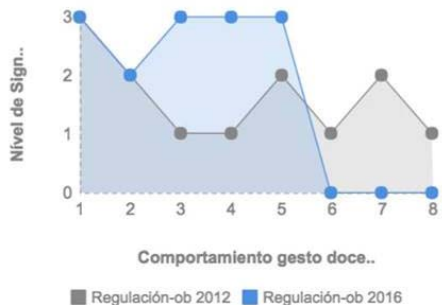


Gráfico 3. Desglose de los momentos en la obra la rana sabia, versiones 2012 y 2016.

ANÁLISIS DEL VIDEO 1

En el primer video se evidencian catorce (14) momentos en el transcurso de la obra donde hay una participación directa del público con el desarrollo dramático de la escena. Dichos momentos no son tan significantes en la primera parte de la obra, distrayendo la atención del público y desgastando el trabajo de los actores. Como se puede ver por ejemplo en (Dev2, Dev3 y Dev4), donde el comportamiento del público está muy condicionado por el actor titiritero. Por otra parte, se puede ver el momento (Dev6), donde el público participa del juego del “botón de la fantasía” es donde inicia realmente la historia del viaje del héroe. Este juego dramático donde el público es invitado a participar en activar el “*orejóbulo*”, punto detrás de la oreja, es uno de los más significantes en esta primera parte de la obra, pues permite tanto al actor como al espectador, entablar un diálogo directo y a resignificar el acto mágico de permearse por la fantasía.

El momento (Dev12) que tiene una duración de 3’04”, donde una mujer del público es invitada a participar en la escena como ama de llaves, se laxa demasiado debido al dispositivo del vestido, la máscara, los pasos. Es un momento de tensión dramática que no es aprovechado, quedándose en el chiste y la anécdota.

Al final de la obra en el minuto 40’51” aparece un momento muy interesante (Dev14) y es que un niño del público se levanta voluntariamente ayudar a Nwnsua a levantar el tesoro, siendo este un acto más natural adquiere una mayor significancia siendo trascendental en el curso dramático de la escena.

En consecuencia de lo anterior, se puede inferir que, primero, la frecuencia en la que se manifestaron los momentos de participación en el transcurso de la obra fue de un 17% con un total de 8'35''.

Segundo, los momentos de Definición se analizan desde dos procedencias. Por un lado las que provienen de la relación actor titiritero-espectador. De este tipo se evidenciaron doce (12) momentos en los cuales el actor titiritero expone el contenido de la obra, brindando al espectador un conocimiento pleno sobre lo que se está viendo. Estos momentos de definición en su mayoría son abordados a partir de la narración más que del diálogo y por esta razón la obra en la primera parte se marca un poco lenta y reiterativa, llevando a que el público disperse su atención.

Por otro lado, Los momentos en los cuales aparecen canciones ((Defat7) y (Defat10)), son muy útiles porque permitieron al espectador entender la historia de una manera diferente y no meramente explicativa con la narración. La frecuencia en la que se manifestaron estos momentos en el transcurso de la obra fue de un 23% con un total de 12'05'' en los cuales hubo momentos de Definición por parte de la relación actor titiritero-espectador.

Así mismo, los momentos en los cuales se evidencia la definición a partir de la relación objeto- espectador fueron catorce (14) teniendo un mayor grado de significación que los de definición a partir de la relación actor titiritero- espectador.

Del mismo modo, el carácter innovador del títere permite una mayor identificación del espectador con las cosas que cuenta el personaje. La acción dramática se soluciona a

partir de la relación entre los personajes con diálogos y acciones precisas que dan una fluidez y aportan significativamente al desarrollo de las escenas. Sólo un momento (Def-ob7) tuvo un poco significado debido a que el actor hace una réplica de la acción anterior a través del objeto, sin ninguna clase de repercusión dramática.

Se puede dar cuenta que los momentos de definición evidenciados por la relación objeto- espectador tuvieron un mayor grado de significación en el desarrollo dramático de la experiencia, en relación con los momentos de definición dados de la relación actor titiritero- espectador, permitiendo al público una mejor apropiación del contenido relevante de la experiencia. La frecuencia en la que se manifestaron estos momentos en el transcurso de la obra fue de un 35% con un total de 18'00'' en los cuales hubo momentos de Definición por parte de la relación objeto-espectador.

Los momentos de Regulación se analizan desde dos procedencias. Por un lado, los que provienen de la relación actor titiritero-espectador. De este tipo se evidenciaron diez (10) momentos en los cuales el actor titiritero orienta el contenido de la obra, brindando al espectador una contextualización sobre lo que se está viendo así como ratificando la información dada. Estos momentos de regulación en el caso de (Reg-at1, Reg-at2, Reg-at6, Reg-at7) aluden a cambios de espacio y/o transiciones temporales, los cuales son apoyados con la narración y efectos de luces y música. Son también momentos que permiten hacer puentes entre una situación a otra reforzando el contenido dado en momentos de definición. La frecuencia en la que se manifestaron estos momentos en el transcurso de la obra fue de un 9% con un total de 5'00'' en los cuales hubo momentos de Regulación por parte de la relación Actor titiritero-espectador. Esta frecuencia en comparación con su nivel de significación, denota que es un muy asertivo ya que

permite al público entender mejor el desarrollo de la obra de una manera más verás y concisa.

Por otro lado, los momentos en los cuales se evidencia la Regulación a partir de la relación objeto-espectador fueron ocho (8), en los cuales el objeto orienta el contenido de la obra brindando al espectador una contextualización sobre lo que se está viendo así como ratificando la información expuesta. En el caso de (Reg-ob1, Reg-ob2, Reg-ob6, Reg-ob7) existe una dominante hacia el apoyo visual de las transiciones de espacio-tiempo, permitiendo al espectador a entender mejor el conflicto dramático de las escenas. El objeto adquiere un valor comunicativo y de regulación a través de los diálogos, canciones y acciones dramáticas que permiten que el espectador oriente su mirada al desarrollo dramático de la obra.

Se evidencian también unos momentos aislados de bajo nivel de significación en relación con la frecuencia de estos momentos, en su mayoría son consecuencias de la acción anterior que no aportan significativamente al desarrollo de la escena, desviando la atención del espectador. La frecuencia en la que se manifestaron estos momentos en el transcurso de la obra fue de un 15% con un total de 8'00'' en los cuales hubo momentos de Regulación por parte de la relación objeto-espectador. Que en relación con su nivel de significación no denota su trascendencia en la acción dramática. Lo anterior es debido a que a que la estructura dramática de la obra está todavía muy ligada a la palabra del actor titiritero, descuidando un poco la poética misma del objeto, su plasticidad y su expresividad.

En los momentos en los que el objeto tiene bien definido su carácter y surge la animación la escena trasciende y la relación objeto-espectador se marca con un tinte único ligado a la intimidad del momento. Como se puede ver en el (Reg-ob7), donde Nwnsua y la rana intentan cargar el tesoro este momento denota libremente en la interacción de un niño que va y ayuda a cargar el tesoro 44'54''.

ANÁLISIS DEL VIDEO 2

Video 2. Presentación de la experiencia “La rana sabia” del grupo Títeres del destino en el mes de Agosto del año 2015 en el Teatro Público Martínez Ardila, ubicado en el Portal de Usme, con una asistencia de cuarenta y cinco (45) espectadores entre niños, niñas y padres.

Duración del video: el video se encuentra anexo y tiene una duración de 43'48' (Cuarenta y tres minutos con cuarenta y ocho segundos).

Link del video: <https://www.youtube.com/watch?v=YGLUp3nWaKM>

Código	Tiempo		Duración	Descripción del gesto docente	Nivel de significación. (3) Muy significativo (2) Significativo (1) Poco significativo.
	INICIAL	FINAL			
Dev1	00'00''.	3'17''.	3'17''.	Juego del botón de la fantasía. Es la <i>llave del contrato didáctico</i> . Este momento es de suma importancia ya que a través del tanto el público como el elenco adquieren un contrato para entrar en el juego y se plantean las reglas de dicho juego. Se realiza un acto simbólico como lo es darse la vuelta al Orejóbulo. Punto detrás de la oreja y sacar la lengua. Adquiriendo así un compromiso por dejarse permear en el mundo	3

				de la fantasía.	
Def-at1	3'17''.	5'41''.	2'24''	Música en vivo, entra contadora de historias canta una canción tradicional africana. El telón de fondo alude a África. Narradora introduce la historia y la imagen es apoyada con dos fondos que se abren sujetos a dos sombrillas que son manipuladas por los dos actores titiriteros.	3
Def-ob1	5'41''.	5'52''.	11''	Un títere plano de Nwnsua, el protagonista de la historia, sobre el fondo que alude a la estepa africana presenta su angustia por querer a alguien.	3
Def-at2	5'52''.	6'07''.	15''	Actor alude al cielo, abre una sombrilla donde se ve un castillo sobre una nube. Se expone que allí vive el señor sol la señora luna y su hija estrellita.	3
Def-ob2	6'07''.	9'47''	3'40''	Un títere plano de Estrellita expone su tristeza y soledad por no tener a alguien a quien amar. Otro títere plano del Ama de llaves persuade a estrellita para que se vea con Nwnsua. Hay una transición a la escena 3 donde hay una persecución de casería. Un Actor titiritero con un tocado de Nimpala y el otro con un títere bocón de Nwnsua. Encuentro de Nwnsua con Estrellita quién aparece en formato mascarón. Se plantea la primera prueba del héroe, hacer llegar la carta al cielo.	3
Dev2	9'47''.	9'55''.	8''	El público llama al Pájaro Ololoco varias veces.	3
Def-ob3	9'55''.	12'23''.	2'28''	Títere sombrilla, Pájaro Ololoco intenta ayudar pero no puede porque es muy alto y se cae. Esto se logra a partir de un juego vocal y de movimiento con el objeto. Encuentro con Rino, Títere de mano, quién hace que el héroe se enoje debido a que le pregunta muchas veces los mismo, ¿Quién eres tú?, ¿Qué quieres?	3
Dev3	12'23''.	12'32''.	9''	El público le responde al Rino las preguntas, juntos dicen "Nwnsua", "Llevar una carta". Se evidencia una apropiación de la información hasta aquí presentada.	3
Def-ob4	12'32''.	12'56''.	24''	Nwnsua sigue su búsqueda preguntando al público si conocen a alguien con el cuello largo.	3
Dev4	12'56''.	13'22''.	26''	Varios niños y niñas del público responden a la jirafa. Ayudan al héroe avisándole sobre la llegada de la jirafa.	3
Def-ob5	13'22''.	14'54''.	1'32''	Encuentro con la Jirafa quién persuade al héroe para que se desmotive diciéndole que soñar no sirve para nada.	3
Reg-ob1	14'54''.	16'42''.	1'48''	Dos marionetas de pañuelo refuerzan la idea de la escena anterior. Haciendo un despliegue de animación que permite la interacción directa con el público. Estos dos personajes se burlan del sueño de Nwnsua.	3
Def-ob6	16'42''.	16'55''.	13''.	Entra Nwnsua formato mascarón aludiendo que se le creció la cabeza de tantos problemas.	3
Dev5	10'43''.	18'23''.	7'40''	El Actor titiritero invita al público a que acompañe a Nwnsua a cantar el coro de la canción. "Que yo tengo un sueño" (Bis) "Que yo tengo un sueño pero no es pequeño"... El público acompaña con las palmas.	3

Def-ob7	18'23''.	20'32''.	2'09''	La canción refuerza la acción dramática y ubica al público sobre el cómo va la historia. Entra Mandril, Títere articulado. El encuentro con este personaje acusa a Nwnsua de estar loco por luchar por sus sueños.	2
Reg-at1	20'32''.	20'52''	20''	Enfatiza sobre la tristeza de Nwnsua	1
Def-ob8	20'52''.	21'23''.	31''	Encuentro de la Rana sabia, Nwnsua no le entiende a la rana.	2
Dev6	21'23''.	21'26''.	3''	Un niño del público responde esporádicamente "La rana sabia"	3
Def-ob8	21'26''.	21'42''.	16''	Respuesta del héroe al público denigrando a la rana por ser pequeña y no entenderle nada.	3
Dev7	21'42''.	21'44''.	2''	Un niño del público resalta que los sapos no hablan	3
Def-ob9	21'44''.	22'05''.	21''	Se da a entender por parte de Nwnsua que la rana no sabe nada por ser pequeña.	3
Def-at3	21'44''.	22'08''.	24''	La contadora de historias alude a que las ranas no hablan sino que cantan	3
Dev8	19'06''.	22'17''.	3'23''	Esponáneamente un niño del público defiende el postulado de la contadoras de historias aludiendo a que "Las ranas tienen una boca"	3
Reg-at2	22'17''.	22'27''.	10''	Contadora de historias pregunta la intención de Nwnsua por casarse con Estrellita.	2
Reg-ob2	22'23''.	22'29''.	7''	Nwnsua refuerza su intención de casarse con estrellita.	2
Def-ob10	23'06''.	23'27''.	21''	Nwnsua no entiende lo que quiere decir la rana.	3
Def-at4	22'29''.	23'40''.	1'11''	Canción para dar cuenta de que por un hilo de araña baja el ama de llaves del señor sol. Posibilidad para cumplir la misión.	3
Reg-ob3	23'40''.	23'54''.	14''	El personaje entiende lo que quiere decir la rana. Anagnórisis.	3
Def-ob11	23'54''.	24'12''.	18''	El héroe accede a dejarse ayudar	2
Def-at5	24'12''.	24'35''.	23''	La narradora hace un elixir mágico para que nwnsua entienda a la rana.	3
Def-ob12	24'35''.	25'19''.	44''	El héroe escribe la carta y se la da a la rana	3
Reg-at3	25'19''.	25'44''.	23''	El Actor titiritero hace una transición con la palabra narrando la acción.	2
Def-ob13	25'44''.	26'28''.	44''	Música y canción apoyan acción dramática. La rana deposita la carta en una jarra.	2
Reg-ob4	26'28''.	26'33''.	5''	Transición de espacio. Cielo. Títeres sol y luna.	3
Def-ob14	26'33''.	29'37''.	3'04''	El Sol y la luna conocen las intenciones de Nwnsua leyendo la carta. Ponen segunda prueba al héroe. Buscar el tesoro de Obloblongo El héroe se entera de la prueba. El héroe duda.	3
Dev9	29'37''.	30'50''.	1'13''	Nwnsua formato marot se encuentra con el elefante, títere de casco. Interaccionan con el público preguntando cosas sobre la historia.	2
Def-ob15	30'50''.	33'28''.	2'38''	Los personajes de Nwnsua y el elefante interactúan entre si. Encuentro con el viento, resignificado con dos Chinas (Objetos para hacer viento) y la voz del viento es la flauta. La enseñanza que le deja este encuentro al héroe es aprender a oír con atención y hablar menos.	3
Def-at6	32'45''.	33'40''.	55''	Juego dramático, el músico interpreta la flauta y se convierte en la voz del personaje del viento.	3
Dev10	33'40''.	34'27''.	47''	Una extensa tela azul es extendida desde el escenario y pasa por encima del público,	3

				teniendo la posibilidad de tocarla y jugar con ella.	
Def-ob16	32'32''.	38'39''.	6'07''	El encuentro con el río le enseña al héroe a fluir como el agua. Entra un feroz león hambriento, Nwnsua aplica lo que aprendió con el viento y el río. Combate al león con el arma más poderosa del mundo "el amor y el buen trato". Nwnsua encuentra el tesoro de Obloblongo.	3
Dev11	38'39''.	39'04''.	25''	El público ayuda a cavar la tierra imaginaria que cubre el tesoro, gritando, "Cava, cava fuera", en repetidas ocasiones y aumentando la velocidad.	3
Def-ob17	39'04''.	39'42''.	38''	Descubren que el tesoro de oblloblongo es el amor que habita el corazón de los niños, niñas y padres.	3
Dev12	39'42''.	39'57''.	15''	El público manda besos que la rana recibe abriendo su boca.	3
Def-ob18	39'57''.	41'03''.	1'06''	Nwnsua envía tesoro al sol y la luna. El sol y la luna se enteran del tesoro y hacen preparativos para la boda.	3
Reg-at4	38'01''.	41'35''.	3'34''	Actor titiritero narra que así fue como Nwnsua logró su sueño y comprendió que la rana era muy sabia.	2
Reg-ob5	41'35''.	43'37''.	2'02''	Con una canción y música, Estrellita formato marot se encuentra con Nwnsua, juntos danzan animados por el mandril, quien realiza una coreografía con la canción más rápida.	3
Dev13	43'37''.	43'48''.	11''.	El público aplaude.	3

Tabla 2. Matriz de análisis video 2.

Los momentos de participación se ven reflejado en la obra en trece (13) momentos en los cuales el público participa activamente en la construcción de la acción dramática de la escena. Dichos momentos son muy significantes en su totalidad, ya que aportan a la experiencia dinamismo y una relación mas cercana y directa con el público. El comportamiento de estos momentos en el transcurso de la experiencia deja ver claramente la importancia que tiene involucrar al público de una manera activa y planeada. Así el momento adquiere un valor más significante que cuando es un hecho fortuito.

Lo anterior se puede ver evidenciado en los momentos (Dev1, Dev2, Dev3, Dev4, Dev5, Dev11 y Dev12) donde se puede observar que el público es influenciado por

parte del actor titiritero o del objeto a que intervenga en el desarrollo dramático de la obra.

Experiencias dirigidas como activar el botón de la fantasía, llamar a un personaje, ayudar al héroe con una indicación, acompañar el coro de una canción, ayudar a cavar la tierra con la palabra, enviar besos de amor, son acciones significativas que se manifiestan en la experiencia en los momentos arriba señalados.

Otra manera en la cuál se evidencian estos momentos en la experiencia es de orden sensorial, donde los momentos están dados por la interacción de un dispositivo escénico que permite el intercambio de sensaciones en los espectadores. Da cuenta de lo anterior los momentos (Dev9 y Dev10), donde el público interacciona con el viento, simbolizado en la acción con dos abanicos que mueven los actores titiriteros y la voz del viento es metaforizado con el sonido de la flauta. Por otro lado, el momento donde se extiende una larga tela azul entre el público permitiendo tocarla y sentirse debajo del agua, metaforizando el río.

Se hace necesario aportar como resultado de este análisis la participación esporádica del público en tres momentos precisos de la obra. Son ellos los (Dev6, Dev7 y Dev8), donde por un lado tras que Nwnsua acaba de encontrarse con la rana y este no le entiende un niño dice que ella es la rana sabia. Seguido a esto y ya que Nwnsua denigra la condición de la rana, otro niño alude diciendo "*Los sapos no hablan*" (Dev7). También seguido a esto y debido que Nwnsua no entiende a la rana y la Contadora de Historias expone que las ranas no hablan sino que cantan un niño aporta - *Las ranas tienen una boca* (Dev7).

Es preciso decir que al comenzar la obra con el botón de la fantasía, se le permite al público generar una identificación temprana con la experiencia, lo cual acciona una serie de apropiaciones que estimulan el desarrollo del pensamiento en los espectadores.

La frecuencia en la que se manifestaron estos momentos en el transcurso de la obra fue de un 29% con un total de 17'09'' en los cuales hubo momentos de Participación, evidenciando una pertinencia absoluta en relación duración y nivel de significación del gesto. Existe pues, una planeación de la *transacción didáctica*, en el cuál se plantean unas condiciones y se esperan unos resultados por parte del público, que también fueron evidentes.

Del mismo modo, los momentos de Definición fueron abordados desde dos procedencias: Por un lado las que provienen de la relación actor titiritero-espectador, de este tipo se evidenciaron seis (6) momentos en los cuales el actor titiritero realizó una exposición del conocimiento para un total de 5'53'' de frecuencia para estos momentos en el transcurso de la obra. Estos momentos tuvieron un alto valor de significación en la experiencia debido a que son relevantes para el desarrollo de la acción dramática, se logra a partir de la acción apoyada de imágenes y canciones. Se puede ver, por ejemplo, en los momentos (Def-at1, Def-at2 y Def-at4), donde se realiza exposición del contenido de la obra de una manera muy digerible para el público, dejando a un lado la narración y acudiendo más a la imagen y a la acción. Las canciones y la música fortalecen estos momentos. La frecuencia en la que se manifestaron estos momentos en el transcurso de la obra fue de un 9% con un total de 5'53'' en los cuales hubo momentos de Definición por parte de la relación actor titiritero-espectador.

Lo anterior hace pensar que la estructura dramática de la obra es mucho más sólida, teniendo unas líneas de acción muy claras, lo que le permite al actor titiritero saber hacia donde va su súper objetivo, en términos Stanislavskianos, y no perderse en situaciones pasajeras que desvían la atención del público y el rumbo de la historia.

Por otra parte, hubo un total de diez y ocho (18) momentos de Definición, en los cuales hubo una exposición del conocimiento por parte del objeto con una frecuencia del 47% en el transcurso de la experiencia. Cifra importante ya que es casi la mitad de la obra la que está permeada con esta tendencia, para un total de 27'58'' durante los cuales se convalida que los momentos de este tipo son mucho más significantes.

La obra acude a momentos en los cuales la exposición del conocimiento es dada a partir de la relación objeto- espectador, propiciando un desarrollo sólido y conciso de los conocimientos así como del ritmo dramático de la obra.

No se evidencian momentos de relleno en los cuales los actores acudan a los objetos para justificar un vacío de tiempo, la obra es fluida y propone al espectador viajar de una manera activa en la sucesión dramática.

Con apoyo de la imagen y de la acción los personajes presentan de manera clara y oportuna los contenidos de la obra sin perderse en diálogos innecesarios. Como se puede evidenciar en los momentos (Def-ob1, Def-ob2, Def-ob3, Def-ob5, Def-ob7, Def-ob8, Def-ob9, Def-ob10, Def-ob12, Def-ob13, Def-ob14, Def-ob15, Def-ob16, Def-ob17, Def-ob18) en los cuales se ve siempre una intención clara de exponer el conocimiento y el flujo de la acción dramática.

Respecto a los momentos de Regulación, fue abordado también desde dos procedencias: Por un lado los momentos en los que se evidencia a partir de la relación actor titiritero-espectador. En el desarrollo de toda la obra se evidencia en cuatro (4) momentos en los cuales existe una regulación de este tipo. Estas evidencias están dadas a partir de aportes precisos que los actores titiriteros realizaron en una frecuencia de tiempo baja, apenas el 8% de la experiencia estuvo permeada por estos momentos. Con un total de 4'45'' estos momentos se inscriben dentro de la evolución del texto dramático como una tendencia a utilizar reguladamente estos tipos de momentos.

Adicionalmente, los momentos de regulación de Regulación que surgen a partir de la relación objeto-espectador. Con un total de cinco (5) momentos que se evidenciaron a partir de esta relación, donde a través del objeto se orienta el conocimiento. A diferencia de los momentos de regulación dados desde la relación actor titiritero-espectador, los momentos que surgieron a partir de la relación objeto-espectador fueron mucho más significantes.

Lo anterior debido a que la experiencia es mucho más sólida en los roles de los personajes, teniendo que se quiere expresar y cómo se quiere expresar. Se evidencia así una mayor preocupación por parte de los creadores en el uso dramático del objeto. Esto permite que el objeto se convierta en un insumo expresivo contundente, con el cuál el espectador genera un mayor grado de identificación y el uso racional de este recurso permite abordar diferentes ejes temáticos de una manera innovadora y significativa. La frecuencia de estos momentos fue del 7% reflejado en 4'02'' de durabilidad dentro del transcurso de la obra.

RESULTADOS COMPARATIVOS DEL ANÁLISIS.

Se precisa recordar que el tiempo que existe entre las dos versiones de la obra es de tres años, durante los cuales la experiencia fue adquiriendo dicha madurez que permite ser planteada como una experiencia estética que posee unos elementos didácticos que pueden ser utilizados en la formación de públicos en el teatro de objetos y público infantil. Debido a su carácter artístico y pedagógico, en la experiencia “la rana sabia” se puede elucidar diferentes elementos que se conservaron para hacer el planteamiento de la segunda versión y otros que fueron omitidos debido a que tergiversaban el planteamiento y/o acción dramática de la obra.

La propuesta de incluir unos personajes juglares, Papparulo, Strimplin, Stramplun y Carcingala, así cómo las situaciones que surgen a partir de sus relaciones evidenciadas en 13’47’’ de acción dramática que no aportó significativamente en la primera versión, fueron omitidas en el planteamiento de la segunda versión.

Por otro lado es evidente que la obra también aclara de una manera más organizada los momentos y su alternancia. Esto es evidente en la estructura lineal de la primera versión donde existía una tendencia al uso indiscriminado de los momentos sin ponerlos a interlocutar. Algo que si sucede en la segunda versión, donde hay una alternancia mayor, justificada y pertinente de los momentos referenciados. Lo anterior se evidencia desde (Def-ob7) en el 18’23’’, hasta (Reg-at3) en el 25’19’’ donde aparecen varios momentos inter-locutando entre ellos.

Esta condición permite que los contenidos de las escenas sean mas digeribles por parte del público, haciendo un énfasis en lo que quiere transmitir la obra y no sólo lo que genera en el público a nivel sensitivo.

EL BOTÓN DE LA FANTASÍA COMO LLAVE DE LA EXPERIENCIA ESTÉTICA.

Juego dramático que se propone desde la primera versión en el (Dev6) y que es recuperado en la segunda versión en el (Dev1), hecho con el cuál el equipo artístico y los espectadores adquieren un acuerdo, convalidado a través de un acto simbólico donde ambas partes se comprometen a dejarse permear por la fantasía dando vuelta al *orejóbulo (punto detrás de la oreja)*.

A diferencia de la primera versión de la obra donde este momento aparecía al final del minuto trece con una duración de 43'', en la segunda versión este gesto es el que abre la experiencia y se prolonga durante 3'17.

El botón de la fantasía es una invitación para que el público reconozca que lo que va a pasar es ficción pero que de antemano, se compromete a no romper el delgado hilo que une la fantasía de la realidad a través de la *animación de los objetos*. Dicho hilo está en corresponsabilidad del actor titiritero quien a su vez, asume el compromiso de generar una sucesión de acciones dramáticas que sean significativa, y aporte a la construcción del pensamiento.

El acto simbólico es sellado levantando la mano derecha, tomando el orejóbulo, dándole la vuelta y sacando la lengua. Una vez el botón de la fantasía es encendido, el

dispositivo surge por sí mismo, permitiendo tanto al elenco como al espectador el disfrute de una experiencia estética diferencial.

EL TESORO DE OBLOBLONGO COMO FUENTE DE INSPIRACIÓN

Por otro lado, es evidente la importancia que tiene *el tesoro de obloblongo*, aunque siendo la prueba más difícil que debió superar el héroe, hay un acercamiento distinto en comparación de las dos versiones de la experiencia.

En la primera versión no se le da tanta importancia al viaje del héroe en la búsqueda de ese tesoro y es representado como un cofre imaginario donde hay muchos diamantes, zafiros y oro.

En la segunda versión por el contrario, se le da un valor muy grande al hecho de ir a buscar el tesoro, aumentando la dificultad con diferentes pruebas que el héroe debe superar y en esta versión el tesoro está simbolizado en el amor que habita los corazones de los espectadores, quienes a través de un acto simbólico envían con sus manos un beso a la boca de la rana.

Se puede ver que la segunda versión de la obra está mas llena de imágenes poéticas, a través de la metaforización del objeto y sus capacidades expresivas. Esta metaforización es de carácter intrínseco y extrínseco debido a sus propiedades polisémicas y a la relación que se da con cada mundo diverso, presente en los espectadores.

EVOLUCIÓN DEL TEXTO DRAMÁTICO

Los textos dramáticos evidencian unas características propias que se ven claramente referenciadas en la teoría de Joseph Campbell (1992) acerca del viaje del héroe y que son muy bien ejemplificadas en el link del video¹ tomado como referencia para proponer esta estructura de análisis dramático.

❖ Mundo ordinario: Se evidencia el mundo ordinario del héroe

Este momento se presenta en la obra en el minuto 13'47'' después de muchas secuelas de momentos poco significativos en la primera versión. Lo anterior es debido a que la estructura dramática no estaba clara y se generó un preámbulo en la historia haciendo la presentación de los personajes titiriteros, acudiendo a casos fortuitos que no aportaban significativamente al desarrollo de la historia. Estos momentos de definición por parte de los actores titiriteros desvían y agotan la atención del público.

El botón de la fantasía como detonante de la historia (Dev6). A partir de este momento, que en la segunda versión es desde el inicio es la que detona la presentación del mundo de Nwnswa. Nwnswa es un joven africano enamorado de Estrellita la hija del Sol y la Luna. Escena de casería, en la segunda versión hay una persecución de Nwnsua a un Nimpala.

❖ Anuncio de la aventura – Al héroe se le presenta un desafío o aventura.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>

El encuentro con Estrellita detona en que Nwnsua debe hacer llegar una carta al Sol y la Luna pidiendo la mano de Estrellita. Se ve más claro en la segunda versión de la obra.

- ❖ Rechazo al llamado: El héroe se niega enfrentarse al desafío por miedo a lo desconocido.

Nwnsua no sabe cómo llevar la carta. En la primera versión se lamentaba y luego iba donde el Pájaro loco, luego donde un canguro hasta que recibe la ayuda de la Rana sabia. En la segunda versión, Nwnsua se dirige donde el Pájaro loco quien no lo puede ayudar, luego va donde el rinoceronte que no sabe escuchar, luego donde la Jirafa quien lo desmotiva y ya sin esperanza y tras denigrar de la rana, decide aceptar su ayuda.

- ❖ Encuentro con el mentor: El héroe se encuentra con alguien que lo orienta, lo guía, puede ser también un acontecimiento extraordinario.

En la primera versión la Rana cumple un papel de corifeo, quien acompaña las vivencias del héroe. Aquí aparece el Chamán como ese mentor quien aconseja a Nwnsua. En la segunda versión, el papel de mentor es una labor compartida quien la cumple es la narradora de historias y el personaje de la Rana. También, el héroe se resiste a la ayuda ofrecida por la rana pero al final se convence y se deja ayudar. Lo anterior es reforzado con un encantamiento mágico que hace la narradora de historias para que Nwnsua pueda entender a la Rana.

- ❖ **Cruce del umbral:** El héroe se enfrenta a nuevos acontecimientos que descompondrán el esquema habitual.

Este momento se evidencia en cuando Nwnsua busca ayuda para poder llevar la carta al cielo. En la segunda versión de la obra esto se refleja con mayor claridad en repetidas escenas donde el héroe se encuentra con los personajes buscando algún tipo de ayuda.

- ❖ **Pruebas, aliados y enemigos:** El héroe enfrenta nuevas pruebas y en el camino conoce aliados y enemigos.

Es evidente en las dos versiones. En la primera el hecho de conseguir a alguien para subir la carta, en poder entender a la Rana, aprender a escuchar, hablar menos, a persistir por su sueño a pesar de las burlas y comentarios negativos de los otros. Encuentra alianzas con la Rana para poder cumplir su objetivo y aparecen personajes como la jirafa y el canguro, quienes intentan ayudar al héroe sin ningún resultado favorable. También se encuentra con personajes que ponen en riesgo sus intenciones. Cuando se encuentra con el mandril o los trapovskis, quienes representan el factor negativo de algunos momentos.

En la segunda versión, estas alianzas y pruebas son mucho más claras, se observan en los encuentros con personajes como el Pájaro loco, el viento y el río quienes dirigen al héroe a cumplir su objetivo, en contraposición con los personajes que van en contra del héroe y de sus propósitos. Estos encuentros con el Rinoceronte, con la Jirafa, con los trapovskis, con el mandril, con el león, evidencian valores de riesgo para las intenciones del héroe. Emergen tras estos encuentros enunciaciones acerca de valores como el

aprender a escuchar y no solo a oír, encuentro con Rino. El no denigrar al otro emitiendo juicios negativos, encuentro con Jirafa. A persistir a pesar de los comentarios de los otros, encuentro con trapovskis y mandril.

Experiencias de índole sensorial como la escena del viento y del río invitan a hablar menos y escuchar más y que ante cualquier problema y/o dificultad hay que fluir como el agua.

Otro aspecto positivo es el amor y el buen trato evidenciado en el encuentro del héroe con el León hambriento.

❖ Preparación para la gran prueba: El héroe y sus aliados se preparan enfrentar una gran prueba.

Nwnsua se entera que para poderse casar con estrellita debe subir al cielo “el tesoro de obloblongo”. Este referente es visible en las dos versiones de la obra y provienen de la misma fuente, el sol y la luna ponen prueba al héroe. En ambas versiones el héroe se niega a realizar la prueba pero es animado con la rana, quien lo dirige en la primera versión donde el Chamán y en la segunda donde el Elefante.

En ambas versiones el papel del ser con gran sabiduría se manifiesta, desarrollado de una manera más poética en la segunda versión.

❖ Gran prueba: El héroe deberá enfrentar la mayor de las pruebas.

Nwnsua emprende búsqueda del tesoro de obloblongo. En la primera versión va primero donde el Chamán quien lo orienta. En la segunda versión es a través de una relación con el Elefante y se soluciona solo a partir de la imagen en movimiento y el sonido.

Una canción refuerza esa búsqueda del tesoro y una serpiente trata de impedir el objetivo en la primera versión, en cambio en la segunda versión el personaje interacciona con el viento quien refuerza la importancia de hablar menos y escuchar más; un encuentro con el río le enseña a fluir como el agua; el encuentro con un león hambriento pone en riesgo la vida del héroe, pero este pone en práctica los consejos recibidos y da de su amor y buen trato al león.

Una vez encontrado el tesoro de obloblongo el reto es subirlo al cielo.

La solución de la primera versión es por medio del Chamán quien le dice a Nwnswa que el amor es lo más grande. El tesoro es empacado en el amor de Nwnsua quien se lo da a la rana con un beso. En la segunda versión la solución es mucho más interesante. Al no ser el tesoro de obloblongo un cofre lleno de joyas sino el amor que vive en los corazones de los espectadores estos con un beso en la su mano lo lanzan a la boca de la rana. En ambos casos la Rana es quien sube el tesoro al cielo.

❖ Recompensa – el héroe es recompensado por cumplir la gran prueba

En ambas versiones la recompensa es el amor de Estrellita. El personaje de estrellita desciende a la tierra y se casa con Nwnsua.

ANÁLISIS DE LOS PLANTEAMIENTOS PEDAGÓGICOS DEL GRUPO

El grupo Títeres del destino ha podido consolidar una obra de carácter estético que es el resultado de múltiples transformaciones dadas en la interacción con el público. Entendiendo a la misma como una experiencia que posee características que le son propias y que serán desglosadas de la siguiente manera.

Tener prendido el botón de la fantasía y nunca dejar de soñar es para nosotros el faro que dirige nuestra actividad artística. Poder brindar a niños, niñas, jóvenes y adultos una posibilidad distinta para ser encantados y permitir que el músculo poderoso de la imaginación se ejercite a través de un diálogo activo con las sucesiones dramáticas que la obra representa.

También ha sido nuestra búsqueda permanente la incorporación de nuevas técnicas de expresión, que permitan que el público se maraville y deseen volver al teatro una vez finalizada la función.

Para ello hemos desarrollado una exploración a fondo sobre las múltiples posibilidades de los materiales y de las diversas técnicas del lenguaje artístico plástico.

Es así como en La rana sabia siempre hay algo nuevo, ya sea un títere, una canción, un sonido, una situación, que permita que el público genere mayor identificación con lo que está pasando en la escena y que le permita al actor titiritero desencadenar una serie de acciones asertivas para la configuración misma de la obra.

Una pedagogía basada en el asombro, en el interés por re descubrir, por re significar aquellos elementos que están dados en la escena. Una pedagogía libre, que permita el acceso a la experiencia estética a cualquier persona sin ninguna distinción de raza, condición económica, política y/o cultural.

Nuestra pedagogía radica básicamente en las necesidades mismas del contexto, que sea capaz de mimetizarse en cualquier espacio- tiempo, sin importar las condiciones físicas. Una pedagogía que atraviese corazones y retumbe mentes, que le permita al público entrar en catarsis, cuestionarse, ponerse en el lugar del otro. Que le permita entenderse como un ser único, lleno de fortalezas y también hecho de sueños.

Una pedagogía que nos permita entender que soñar si es efectivo.

CONCLUSIONES

Una vez realizado el análisis de la información se pueden formular las siguientes conclusiones.

La rana sabia es una experiencia estética que evidencia diversas herramientas didácticas que permite ser entendida como un aporte significativo a la formación de públicos en el teatro de objetos y público infantil, debido a que genera en el público una identificación directa con la historia, permite una reflexión y potencia las habilidades comunicativas de los espectadores.

El comportamiento de los momentos de definición, regulación y participación dan cuenta de una reflexión didáctica y artística en el campo del teatro de objetos, motivando unas transformaciones metodológicas y procedimentales que se ven reflejadas en la segunda versión de la experiencia “La rana sabia”.

Dichas transformaciones fueron reguladas por prueba y error a lo largo de la trayectoria del grupo títeres del destino con la obra “La rana sabia” en las múltiples presentaciones en diferentes contextos del ámbito local y nacional, permitiendo generar un discurso pedagógico y metodológico innovador evidenciado en dos versiones digitalizadas.

El valor de la participación del público en las propuestas escénicas siempre está presente, sin embargo se hace necesario precisar de qué modo se abordan en la puesta en escena regulando el tiempo y el grado de significación de cada momento.

El uso de personajes que interactúen entre sí para contar una historia de títeres debe ser sumamente cuidadosa para no caer en lo que le pasó a la primera versión de la experiencia didáctica “La rana sabia”, donde la acción dramática de estos personajes distraían todo el tiempo la atención del público y sus conflictos no aportaban significativamente a desarrollo de la historia.

Se invita a tener prendido el botón de la fantasía y nunca dejar de soñar.

Los planteamientos pedagógicos del grupo títeres del destino posibilitan el fortalecimiento de la formación de públicos en teatro de objetos y público infantil, a partir de su invitación a nunca dejar de soñar. Como se puede ver en los diferentes momentos en los cuales el público participa de manera activa y libre dentro de la obra.

BIBLIOGRAFÍA

- Ariza, Nohora Patricia. (1993/94). *Recepción y Público en Las Artes Escénicas Colombianas*. Bogotá Colcultura.
- Barthes, R. (1993). Semántica del objeto. In *La aventura semiológica* (2nd ed., pp. 245–256). Ediciones PAIDOS.
- Brousseau, G. (1990). ¿Qué pueden aportar a los enseñantes los diferentes enfoques de la didáctica de las Matemáticas? (primera parte). *Enseñanza de Las Ciencias: Revista de Investigación Y Experiencias Didácticas*, 8(3), 259–267. Retrieved from <http://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/51335>
- Brousseau, G. (1991). ¿QUÉ PUEDEN APORTAR A LOS ENSEÑANTES LOS DIFERENTES ENFOQUES DE LA DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS? (Segunda parte). *Enseñanza de Las Ciencias: Revista de Investigación Y Experiencias Didácticas*, 10–21.
- Campbell, J. (1992). *El heroe de las mil caras*. Fondo de cultura económica.
- Chevallard, Y. (1991). *La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique.
- Eisner, W. Elliot. (1995). *Educación La Visión Artística*. Barcelona. Paidós Educador.
- Gallardo, Margarita Rosa, (2009). *El Público en la Escena Teatral Bogotana*. Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte – Observatorio de Culturas.
- Gómez Acevedo, C. L. (2015). *Antarquí, el hombre que podía volar. Un método de dirección escénica en el teatro de títeres*. Bogotá: Editorial UD. Retrieved from <http://editorial.udistrital.edu.co/contenido/c-880.pdf>
- Holliday, O. J. (2011). *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de*

- experiencias. Retrieved June 3, 2017, from www.alforja.or.cr/sistem
- López (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4: 167-179. Universidad de Huelva.
- Merchán Price, C. (2014, February 2). Hablar y escribir sobre la obra: una problemática inter-didáctica para la enseñanza artística y cultural. *Pensamiento Palabra Y Obra*, 1(11), 25–40. <https://doi.org/10.17227/2011804X.11PPO25.40>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Bogotá República de Colombia, Ministerio de Educación Nacional.
- Oltra Albiach, M. À. (2013). Los títeres: un recurso educativo. *Educació Social. Revista D'intervenció Sòcioeducativa*, (54), 164–179. Retrieved from <http://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/view/267203>
- Oltra Albichi, M. (2014, June). El títere como objeto educativo: propuestas de definición y tipologías. *Espacios En Blanco. Serie Indagaciones*, 35–58.
- Piaget, J. (2001). La representación del mundo en el niño. Ediciones Morata.
- Platón. (2016). El mito de la caverna. Retrieved June 4, 2017, from http://www.webdianoia.com/platon/textos/platon_caverna.htm
- Sensevy, G. (2007). CATEGORÍAS PARA DECRIBIR Y COMPRENDER LA ACCIÓN DIDÁCTICA. In *Agir ensemble: l'action didactique conjointe du professeur et des élèves* (pp. 5–34). Editorial PUR. Retrieved from [http://python.espe-bretagne.fr/sensevy/Categorias para decribir y comprender Sensevy-2007.pdf](http://python.espe-bretagne.fr/sensevy/Categorias%20para%20decribir%20y%20comprender%20Sensevy-2007.pdf)
- Sensevy, G., & Mercier, A. (2007). *Agir ensemble. L'action didactique conjointe du professeur et des élèves*. rennes.
- Villafañe, J. (2007). Títeres: origen, historia y misterio. Retrieved June 3, 2017, from

<http://www.imaginaria.com.ar/19/9/titeres.htm>

Vygotski, L. S. (1998). *Pensamiento y lenguaje: teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. fausto.