



Scouts de Andalucía

Taller de Marionetas

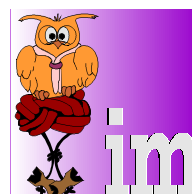


ANDREA PAVÓN RODRÍGUEZ

Grupo Scout 485 - Pinsapo - Scouts de Andalucía



Escuela de Tiempo Libre
y Animación Sociocultural
Insignia de Madera



Taller de Marionetas

Trabajo de fin de Etapa Básica Insignia de Madera, Sección Scout, realizado por Andrea PAVÓN RODRÍGUEZ.

Sección: Scout

Duración: 4 ó 5 días

Horas diarias: 2 horas

La realización del taller de Marionetas está desarrollado en 4 etapas, cubriendo distintos objetivos:

-  Desarrollo de la habilidad manual.
-  Desarrollo de la creatividad e imaginación.
-  Desarrollo de la capacidad espacial.



“Es la imaginación creadora o la facultad de la mente para formar imágenes o representar cosas inexistentes”...

Comencemos a destapar la FANTASÍA.

Se dice que ésta es cosa sólo de niños ¿no?, lo advertimos muchas veces. Incluso en nuestros Consejos, bajando a la gente a la realidad, sin pensar a veces que esta fantasía es la que puede mantener viva esa llama de entusiasmo, de creatividad, de viveza en los Grupos; para transmitir alegría has de estar alegre; para transmitir amor has de amar a la gente; para transmitir entusiasmo, creatividad, imaginación,... has de sentirlo y vivirlo en ti.

Por todo ello tendremos que fomentar nuestra “Fuente de Energía” destinada a los chavales, proveniente de nosotros mismos, nutrida a través de nuestros equipos de trabajo, nuestros Consejos, nuestro entusiasmo, nuestra forma de ver y vivir la realidad... Debemos mantener esa “llama” viva sin dejar que se apague, y la fantasía forma parte de ella.

Sin pensarlo a veces, o tal vez por costumbre, o quizás por miedo a no poseerla o haberla PERDIDO, la dejamos tan sólo para los más pequeños.

- ¡Sí, sí!, hay que lograr un ambiente de fantasía.

Se dice en el Castorcismo y el Lobatismo. ¿Qué dejamos para los demás? ¿Acaso no tienen derecho los demás a soñar, a fantasear? ¿Hemos perdido esa capacidad?.

Scouts, Escultas, Rovers, e incluso Scouters, no podemos vivir permanentemente un mundo fantástico, hay que ser conscientes de la realidad, pero cada “cosa” tiene su momento y de vez en cuando es conveniente “volar”.

No podemos introducir ese mundo de fantasía, ese desarrollo de la imaginación de igual forma en las distintas secciones, pero podemos hacerlo de una forma adecuada a cada uno.

Decimos “Intentemos desarrollar todas las facultades posibles del chaval entre ellas las distintas habilidades, pero ¿y la facultad de crear?. Creo que a veces damos las cosas demasiado hechas, sobre todo cuando se trata de imaginar, de “crear”.

El significado de la palabra crear puede ser tan abstracto que creo que a veces lo olvidamos, y lo dejamos tan sólo para los “Dioses”.

Un niño puede crear, todos podemos crear, partiendo de nuestra propia Fantasía. Fantasía en un mundo demasiado real.

"No seamos meros espectadores de nuestra propia realidad,... ni de nuestra propia fantasía".

Lo que intento con esto es incitar al Scouter a crear, a fantasear, junto con sus chavales, cada uno su propia fantasía, y una forma factible de hacerla es a través de materiales plásticos como por ejemplo el barro, y ver luego el trabajo convertido en un muñeco que puede llegar a tener "vida", como es una marioneta.

Así dejaremos de ser espectadores y pasaremos a convertirnos en actores, viviendo nuestra propia fantasía.

Marionetas

1ª ETAPA

Elaboración de la figura, cabeza de la marioneta utilizando para ello el Barro como materia prima.

2ª ETAPA

Realización del negativo de la figura, utilizando el positivo hecho anteriormente en barro. Emplearemos en escayola.

3ª ETAPA

Realización de la cabeza de la marioneta utilizando el negativo de escayola. Para ello se utilizará cartón.

4ª ETAPA

Policromado, decorado y acabado de la figura (cabeza de la marioneta). Utilizaremos temperas de colores variados, pelos, lanas, etc...

5ª ETAPA

Confección del cuerpo y las manos. Usaremos telas y fieltros variados.

MATERIALES NECESARIOS



Figura 1

Barro
Escayola
Cartón fallero
Cola de carpintero
Temperas
Aguaplast
Grasa (jabón verde derretido)
Telas, fieltros, lanas...

Brocha ancha
Pinceles
Palillo de modelar
Espátula
Barreño pequeño
Placas de radiografía, acetato o plástico duro
Tijeras, aguja, hilo

MODELADO

Para comenzar sólo necesitaremos el barro, los palillos de modelar, nuestra creatividad y nuestras manos.

Lo primero será poner en funcionamiento la imaginación del niño. Para ello podemos recurrir a personajes de cuentos, de la tele, animales imaginarios, etc., abriéndoles así el camino hacia el empleo de la imaginación. Es importante no hacer uso de modelos, pues acabarán copiándolos.

VOLUMEN Y FORMA:

Daremos unas pequeñas nociones acerca del volumen y la forma del rostro: más grande, menos grande, más o menos alargado, ovalado, cuadrado, triangular, etc. aunque siempre con acabados redondeados.

Marionetas

PROTUBERANCIAS:

Barbilla, nariz, mofletes, la frente -algo menos-, y los ojos.

HENDIDURAS:

El hueco de los ojos, agujeros de la nariz. Menos hundidos el espacio entre la nariz y los mofletes y el espacio entre el labio inferior y la barbilla.

Haremos al niño tocarse el rostro para detectar en ellos mismos estas nociones; que se fijen y palpen sus rostros y los de los demás.

En el proceso de modelado no hay que ser demasiados exigentes ni perfeccionistas. En la definición de los volúmenes es conveniente ser exagerados, marcando mucho más los rasgos para que no se pierdan en el negativo de escayola. Hay que evitar "recovecos" que luego no puedan ser captados por el cartón o imposibles de extraer. Tampoco debemos hacer detalles demasiado pequeños que puedan llegar a perderse. Así que procederemos a moldear nuestra figura de barro. (Fig. 2)



Figura 2

REALIZACIÓN DEL MOLDE



Figura 3

Dividimos en dos partes la cabeza hecha en barro (sin cortarla) con los trozos de radiografía (acetato o plástico duro) de unos 5 cm. de largo y unos 3 cm. de ancho, aproximadamente. Estos trozos los introducimos en al barro aproximadamente 1 cm., realizando así la división de la cabeza en dos partes, la frontal y la posterior. (Fig. 3).

Ponemos un poco de grasa (jabón líquido) sobre el plástico y sobre la mesa alrededor de la figura, para que la escayola, una vez seca, no se quede pegada. No es necesario aplicar la grasa sobre el barro.

Una vez hecho esto, procedemos a preparar la escayola. Para ello hay que seguir un proceso muy fácil. Verter agua en el fondo de un barreño pequeño, añadiendo escayola espolvoreándola por el agua y dejando que se "asiente". Cuando veamos que se forman "montañitas" por casi toda la superficie la removemos. Hay que tener en cuenta que una vez mezclada la escayola no debemos continuar añadiendo más para evitar la formación de grumos. Una vez removida la escayola esta fragua muy rápidamente.

Marionetas



Figura 4

Mezclada la escayola, procedemos a verterla sobre la cabeza (Fig. 4) impregnando por todos lados la pieza con un poco de fuerza para que penetre en las hendiduras y no se formen burbujas.



Figura 5

Luego continuamos añadiendo escayola, poco a poco pero sin pausa, hasta llegar a formar una “caja” alrededor de todo el molde (Fig. 5). La caja de escayola no debe sobrepasar el plástico divisor y debemos procurar que por todos lados tenga el mismo espesor.

Hay que esperar que la escayola fragüe completamente, aproximadamente un día.

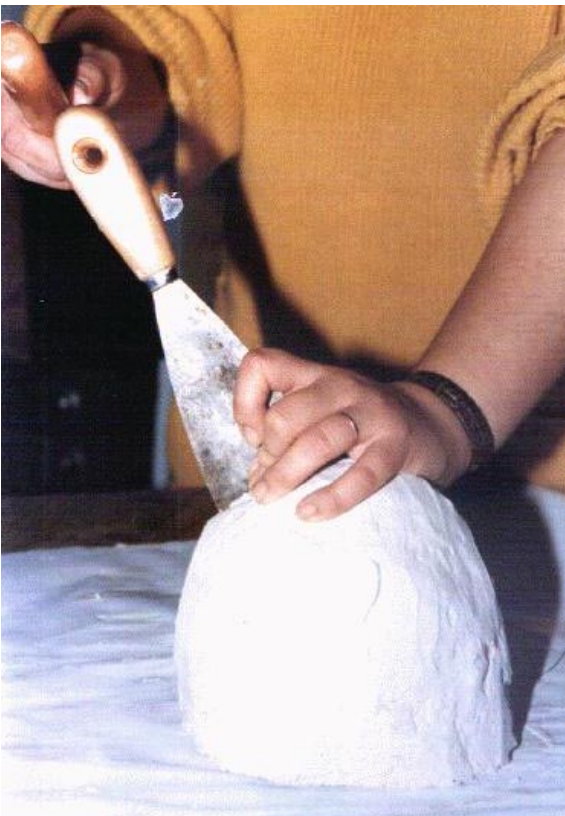


Figura 6

Una vez seca la escayola, introducimos una espátula entre las placas radiográficas y la escayola para abrir las dos partes del molde. (Fig. 6)

REALIZACIÓN DE LA FIGURA EN CARTÓN



Figura 7

Procedemos entonces a extraer el barro, pieza primitiva, que perderemos. Para ello basta tirar de éste con las manos. Si quedara algo adherido al molde podemos ayudarnos con un trozo grande del propio barro haciendo presión sobre los restos. Al tirar de él nos traeremos adheridos aquellos. También podemos usar un palillo de moldear teniendo cuidado de no dañar el molde. (Fig. 7)

Seguidamente untamos con grasa, utilizando un pincel, todo el molde cuidando no emplear un exceso de grasa.



Figura 8

Cortamos el cartón fallero con las manos, nunca con las tijeras para evitar luego el pegado en escalones, en cuadraditos o trozos no muy grandes ni muy pequeños (del tamaño de una caja de cerillas aproximadamente). Los dejamos en remojo en un barreño pequeño con agua unos diez minutos. Los secamos y dejamos escurrir durante tres minutos, aproximadamente. (Fig. 8)



Figura 9

Colocamos el cartón sobre el molde de escayola ayudándonos con una brocha, con la que damos golpecitos sobre los trozos del cartón para que penetren en las hendiduras dejando el cartón sobresaliendo un poco por fuera del molde. (Fig. 9)

Marionetas



Figura 10

Una vez cubierto todo el negativo damos un poco de cola de carpintero sobre el cartón, tras lo que procedemos a colocar una segunda capa (Fig. 10).

Para finalizar, y siguiendo el mismo proceso, colocamos una 3ª capa de cartón y la dejamos secar.

Realizadas las dos partes del molde las dejamos secar durante dos o tres días.

DECORADO



Figura 11

Procedemos a la extracción del cartón de los dos negativos de escayola (Fig. 11).



Figura 12

Obtenemos entonces dos piezas de cartón que unimos por la "corona" que las rodea. Pegamos las uniones, por el interior, utilizando cartón y cola (Fig. 12).

Marionetas



Figura 13



Figura 14



Figura 15



Figura 16

Una vez seco recortamos la corona sobrante (Fig. 13) y por la ranura exterior colocamos cartón y cola (Fig. 14).

Seco todo el cartón, hacemos una mezcla de aguaplast y cola que untamos sobre toda la pieza, que una vez seca quedará blanca. Para un mejor acabado lijamos, con una lija fina, las imperfecciones. Terminamos dando una mano de cola aguada (Fig. 15).

Para pintar la pieza usaremos tempera a la que añadiremos un poco de agua y cola para evitar que una vez seca el color se desprenda. Una vez pintada y seca la pieza, damos una mano de cola aguada que dará protección a la pintura desempeñando el papel de un barniz mate. Si se desea, se puede barnizar pero siempre con barniz mate (Fig. 16).

CUERPO Y MANOS

Por medio de un patrón hecho en papel, recortamos los cuerpos y as manos en tela. Dos piezas para el cuerpo y dos para cada mano. Unimos con hilo y aguja las dos piezas del cuerpo, dejando el hueco de las manos y del cuello, así como la parte inferior.



Figura 17

Hacemos lo mismo con las manos, uniendo las respectivas piezas y las cosemos a los brazos. Por último, pegamos la cabeza al cuerpo y añadimos el resto de accesorios: pelos, gorro, etc... (Fig. 18)



Figura 18