



**Universidad Internacional de La Rioja**  
**Facultad de Educación**

---

# Títeres, cómic y magia como recursos de motivación y comunicación en el aula.

---

Trabajo fin de grado presentado por: Maria Monescillo Rubio

Titulación: Grado en Educación Primaria

Línea de investigación: Proyecto educativo

Director/a: Maria García Sánchez

Ciudad: Madrid

[Seleccionar fecha]

Firmado por:

CATEGORÍA TESAURO:

1.7.8 Métodos pedagógicos

1.7.5 Utilización educativa de otros recursos

## **RESUMEN**

Este proyecto educativo trata sobre los títeres, el cómic y la magia como herramientas de motivación y comunicación al servicio de la enseñanza-aprendizaje en todos los ciclos y áreas de Educación Primaria. Hasta ahora suelen ser vistos como modos de entretenimiento pero son muchas las posibilidades que nos ofrecen: medios para exposición de unidades didácticas y trabajos de los estudiantes, talleres socio-comunicativos, fuente de motivación y creatividad, mediadores para la resolución de conflictos,... siendo quizá la más importante de ellas la comunicación estética dual que ofrecen estos artes permitiendo acortar distancias entre la visión del maestro y la realidad de los alumnos, acercándonos y absorbiendo los unos de los otros y creciendo como seres humanos.

Como todo medio, estas tres artes también se rigen por un lenguaje estético y unas normas propias que el docente debe dominar para lograr una comunicación efectiva y, a su vez, ofrecer a los alumnos nuevos medios con los que poder expresarse, aprovechando al máximo el potencial que cada arte posee. Es en éste lenguaje donde centro la primera parte del proyecto, dejando la segunda para un experimento puesto en marcha en cuatro clases de 2º de primaria. En cada una de ellas el profesor usó un medio diferente (Títeres, Cómic, Magia, Oral) para exponer la misma unidad didáctica (Los movimientos de la Tierra, la Luna y el Sol). A continuación se pasaron unos cuestionarios para comparar cual de ellos había sido más efectivo y si realmente había una gran diferencia con respecto a la técnica tradicional oral ¿Cuáles fueron los resultados? ¿Fue alguno de los medios más efectivo que otro? ¡Que se abra el telón! Vamos a comenzar.

**Palabras clave:** títeres; magia; cómic; motivación; recurso

# INDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 OBJETIVOS .....</b>	<b>2</b>
Generales .....	2
Específicos .....	2
<b>PRIMERA PARTE</b>	
<b>MARCO TEÓRICO DE TÍTERES, CÓMIC Y MAGIA</b>	
<b>2. TÍTERES .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1 REVISIÓN HISTÓRICA .....</b>	<b>3</b>
<b>2.2 REPERCUSIÓN PSICOSOCIAL.....</b>	<b>5</b>
Títere como herramienta sociológica .....	6
Títere como mediador de conflictos .....	7
Títere como posibilitador de comunicación dual .....	7
Títere para desarrollar la creatividad .....	8
<b>3. LENGUAJE ESTÉTICO DEL TÍTERE .....</b>	<b>9</b>
<b>3.1 LOS TRES COMPONENTES DEL TÍTERE .....</b>	<b>9</b>
Personalidad .....	9
Apariencia física .....	10
Gestualidad y movimientos .....	11
<b>3.2 LA PUESTA EN ESCENA .....</b>	<b>11</b>
Inicio o planteamiento .....	12
Conflicto o nudo .....	13
Desenlace final .....	13
<b>3.3 MANIPULACIÓN .....</b>	<b>14</b>
La mirada .....	14
El movimiento .....	14
Diálogos.....	15
Técnica y mecanismos .....	15

<b>4 CÓMIC</b> .....	15
<b>4.1 REVISIÓN HISTÓRICA</b> .....	15
<b>4.2 REPERCUSIÓN PSICOSOCIAL</b> .....	17
Caricatura, un vacío que absorbe nuestra identidad .....	17
Cómic como medio de comunicación de masas.....	18
Cómic para desarrollar la creatividad .....	18
Cómic como potenciador de la lectoescritura .....	19
<b>5. LENGUAJE ESTÉTICO DEL CÓMIC</b> .....	19
<b>5.1 LAS CINCO ELECCIONES</b> .....	20
Elección del momento .....	20
Elección del encuadre .....	21
Elección de imagen .....	22
Elección de palabra .....	22
Elección de flujo .....	22
<b>5.2 PERSONAJES</b> .....	22
Diseño de personajes .....	22
Expresiones faciales .....	23
Lenguaje corporal .....	24
<b>5.3 EL PODER DE LAS PALABRAS</b> .....	25
Combinaciones de imagen y palabra.....	25
Bocadillos.....	26
Onomatopeyas .....	26
Crear una buena historia .....	26
<b>6. MAGIA</b> .....	27
<b>6.1 REVISIÓN HISTÓRICA</b> .....	27
<b>6.2 REPERCUSIÓN PSICOSOCIAL</b> .....	28
Magia, representante de la ilusión humana .....	28
Cómo vive el niño las experiencias mágicas .....	29
Magia como medio motivador .....	29
Beneficios de la magia .....	30
Magia y neurología .....	30
<b>7. LENGUAJE PLÁSTICO DE LA MAGIA</b> .....	31

<b>7.1 ASPECTOS BÁSICOS</b> .....	31
Diferencias entre magia y truco.....	31
Regla para todo mago.....	32
Pasos a la hora de preparar un juego .....	32
Tipos de efecto .....	32
Consejos durante la actuación .....	33
<b>7.2 TÉCNICA Y PRESENTACIÓN</b> .....	33
<b>7.3 EL AYUDANTE</b> .....	34
Sacar máximo partido a un ayudante infantil .....	34
Otorgarles poder .....	35
<b>7.4 EL CONTROL DE LA ATENCIÓN</b> .....	35
Control activo positivo .....	36
Control activo negativo .....	36
Control pasivo .....	36
<b>7.5 LO IMPORTANTE NO ES EL DESTINO</b>	
<b>SI NO LA TRAVESÍA</b> .....	37
<b>7.6 ALGUNOS RECURSOS</b> .....	37
Palabras absurdas .....	37
Exageración .....	38
Repetición .....	38
Pausas y ritmo .....	38
Efecto acumulativo .....	38
Personalidad .....	39
<b>7.7 INCORPORANDO RECURSOS</b>	
<b>NARRATIVOS</b> .....	39
Planteamiento .....	39
Trama o nudo .....	39
Desenlace final .....	39
<b>7.8 IMPROVISANDO</b> .....	40
Improvisación auténtica .....	40
Improvisación ensayada .....	40
Improvisación prevista en el guión .....	40
<b>7.9 MAGIA DISTINTA PARA EDADES</b>	
<b>DIFERENTES</b> .....	41
De 3 a 6 años .....	41

De 7 a 9 años .....	41
De 10 a 13 años .....	42

## **SEGUNDA PARTE**

### **PROYECTO EDUCATIVO EN PRÁCTICA**

<b>8. INVESTIGACIÓN EMPÍRICA EXPERIMENTAL ..</b>	<b>43</b>
<b>8.1 RESUMEN .....</b>	<b>43</b>
<b>8.2 HIPÓTESIS Y OBJETIVOS .....</b>	<b>43</b>
<b>8.3 METODOLOGÍA .....</b>	<b>43</b>
Población/muestra .....	44
Diseño .....	44
Instrumentos de recogida de información .....	44
Validez interna y externa .....	46
<b>8.4 ANÁLISIS Y RESULTADOS .....</b>	<b>46</b>
<b>8.5 DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES</b>	
<b>DEL EXPERIMENTO .....</b>	<b>47</b>
<b>9. CONCLUSIONES DEL PROYECTO</b>	
<b>EDUCATIVO .....</b>	<b>47</b>
<b>10. PROSPECTIVA .....</b>	<b>49</b>
<b>11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>49</b>

### **ANEXOS**

<b>ANEXO 1</b> Capacidad de creación .....	<b>51</b>
<b>ANEXO 2</b> Diseño de la unidad didáctica .....	<b>51</b>
<b>ANEXO 3</b> Yo se como se hace .....	<b>61</b>
<b>ANEXO 4</b> La técnica se adapta .....	<b>61</b>
<b>ANEXO 4.</b> Figuras .....	<b>64</b>
<i>Figura 1. Comparativa .....</i>	<i>64</i>
<i>Figura 2. Sopa de letras .....</i>	<i>64</i>
<i>Figura 3. Manuscrito precolombino .....</i>	<i>64</i>
<i>Figura 4. Tapiz de Bayeaux .....</i>	<i>65</i>

<b>Figura 5.</b> <i>Una semana de bondad</i> .....	65
<b>Figura 6.</b> <i>Grado de caricatura</i> .....	65
<b>Figura 7.</b> <i>El mundo a nuestra imagen</i> .....	66
<b>Figura 8.</b> <i>Elección del momento</i> .....	66
<b>Figura 15.</b> <i>Palabra e imagen</i> .....	67
<b>Figura 16.</b> <i>Estereotipos</i> .....	68
<b>Figura 17.</b> <i>Intensidad en expresiones primarias</i> .....	68
<b>Figura 18.</b> <i>Combinación de expresiones primarias</i> .....	69
<b>Figura 19.</b> <i>Expresiones contrarias</i> .....	69
<b>Figura 20.</b> <i>Invadir y evitar zona de contacto</i> .....	69
<b>Figura 21.</b> <i>Gestualidad con las manos</i> .....	70
<b>Figura 29.</b> <i>Onomatopeyas</i> .....	70
<b>Figura 30.</b> <i>Westcar papyruss</i> .....	70
<b>Figura 31.</b> <i>Solo técnica</i> .....	71
<b>Figura 32.</b> <i>Técnica más presentación</i> .....	72

## 1. INTRODUCCIÓN

Siempre me encantó aprender. Me emociono cuando destripo la verdad de las cosas y quiero saber más y más. Recuerdo que en la escuela cuando un tema me interesaba, estaba deseando llegar a casa para buscar información y leer más sobre ello. Algunos días deseaba ir al colegio porque sabía que iban a hablar sobre un tema en particular.

Algunos días.

Muy pocos.

En general, a pesar de mis deseos por aprender, nunca me gustó ir a la escuela. En clase siempre tenía la mente vagabundeando en otra parte. Los profesores parecían hablar de cosas que no tenían nada que ver conmigo ni con mi visión del mundo. Por encima, la manera que tenían de enseñarnos era aburrida y poco motivadora. Deseaba con ansia que llegaran las vacaciones y sin embargo, tiene gracia, gastaba los días de verano aprendiendo cosas por mi cuenta.

Ya hoy adulta, miro a los niños y veo en sus ojos la misma inquietud, la misma necesidad de algo que no acaba de llegar. Y es que la escuela, un lugar creado exclusivamente para la formación y el desarrollo humano, ha evolucionado hacia un ámbito donde se priorizan los contenidos y se deja poco espacio precisamente a la comunicación humana.

### 1.1 JUSTIFICACIÓN

Un estudio que recogió las impresiones de 820 familias sobre temas relacionados con la educación española llegó a la conclusión de que los niños españoles desean aprender, los docentes desean enseñar y los padres intentan dar todo el amor posible a sus hijos. (Pérez Díaz, 2009). Sin embargo, según el informe realizado por Pérez Esparrells y Morales Sequera, los estudiantes cada vez están más perdidos y desmotivados y el fracaso escolar aumenta, constituyendo uno de los principales problemas del sistema educativo español (2012).

Entonces, si todos los factores de la educación están poniendo de su parte, ¿porqué los resultados no mejoran? Rememorando mi pasado pienso que la cercanía, la motivación y sobre todo la humanidad entre profesores y alumnos, juega un papel importante en esta problemática.

Me considero una persona con suerte, pues el mundo me ha dado la oportunidad de trabajar con niños en ambientes muy distintos: como maestra, como madre, como maga, como titiritera y como ilustradora de cuentos. En los tres últimos casos, he podido observar como la expresión de los pequeños cambiaba, el vacío se llenaba, mi "yo" llegaba a tu "tú". *"Qué pena que fuesen únicamente actividades de entretenimiento"* pensaba para mis adentros. Fue entonces cuando una idea comenzó a tomar forma en mi cabeza. ¿Por qué no juntar los dos ámbitos en uno solo? Títeres, cómic y magia de la mano de la educación. Quizá la propuesta supusiera un cambio metodológico que permitiera un espacio de comunicación donde las realidades de alumnos y profesores convergieran. Tres artes en los que compartir un poco de mi "yo" y recibir un poco de tu "tú". En definitiva, tres mediadores estéticos para transmitir y desarrollar nuestra humanidad. Ello supone, a mi parecer, una respuesta urgente a la situación de desinterés y desmotivación de la que tantas

escuelas se quejan y de la que tan ligado al fracaso escolar y personal está. Cuanto más lo pensaba más me entusiasmaba la idea. Mi directora de proyecto me animó a investigar sobre el tema desde un marco histórico y psicosocial. Para mi sorpresa, en las aportaciones de Popper, Goleman, Vygotsky, Rizzolatti entre otros, descubrí las justificaciones científicas necesarias en las que apoyar el proyecto. Poner patas a la intervención no fue fácil, ya que hasta la fecha pocos han sido los que han usado estos tres medios de una forma que no fuera la lúdica. Con el fin de que pueda haber una guía que sirva a todo docente interesado en implantar en el aula alguno de estos recursos tan motivadores y cercanos al niño, he tratado de hacer un compendio desglosando minuciosamente las claves del lenguaje que rige cada uno de estos medios comunicativos.

Al ser un proyecto de gran envergadura (no está centrado para ningún área en particular ni ningún ciclo, sino más bien para ser incorporado al currículo), y este trabajo tiene un límite de extensión, he tenido que elegir una de sus muchas posibilidades a la hora de ponerlo en práctica, esperando que sean otros los que continúen investigando las otras líneas que quedan tan sólo sugeridas aquí.

La segunda parte del trabajo describe pues un experimento empírico donde se aplicaron el cómic, los títeres y la magia en la presentación de las unidades didácticas para probar la eficacia de su uso. La investigación fue realizada en un colegio de Educación Primaria de Askim, Noruega. Los 40 alumnos repartidos en 4 clases de 2º, fueron los protagonistas del experimento, exponiéndoles una misma unidad didáctica con recursos diferentes (títeres, cómic, magia y oral). Los resultados de su efectividad se midieron cuantitativamente por medio de dos cuestionarios. El segundo de ellos era un test donde predominaban los dibujos para medir además la repercusión del aspecto visual a la hora de evaluar. Los resultados en ambos casos fueron apabullantes, siendo la diferencia de resultados entre el método de exposición tradicional y los otros tres, muy contrastada.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **Generales**

Teniendo en cuenta el marco legislativo, los tres objetivos principales son:

- Alcanzar una mayor motivación y cercanía en la enseñanza-aprendizaje de todos los ciclos y áreas, usando los títeres, el cómic y la magia como principal herramienta.
- Entender estos artes como mediadores estéticos, autorreflexivos, duales por medio de los cuales nos transformamos y desarrollamos humanamente, abandonando la idea de que son únicamente formas de entretenimiento y de relleno que ocupan un segundo plano en la enseñanza.
- Ampliar nuevos lenguajes más plásticos para comunicar y expresar por parte de alumnos y profesores.

### **Específicos**

- Investigar como surgieron y evolucionaron estos medios, así como el uso que se les ha dado hasta la fecha.

- Analizar la repercusión psicológica y social que provocan estos medios en los individuos.
- Enumerar las distintas posibilidades y beneficios que ofrecen en el entorno escolar haciendo reseña a afirmaciones científicas que justifiquen su uso.
- Realizar un análisis exhaustivo del lenguaje plástico y las normas psíquicas y comunicativas propias que rigen cada uno de estos medios.
- Aplicar una propuesta del uso de estos medios en la exposición de una unidad didáctica para comparar resultados y eficacia.

## **PRIMERA PARTE**

### **MARCO TEÓRICO DE TÍTERES, CÓMIC Y MAGIA**

## **2. TÍTERES**

### **2.1 REVISIÓN HISTÓRICA**

Son muchos los cambios que el teatro de muñecos ha recorrido, evolucionando desde la antigüedad hasta configurar el teatro de títeres actual. No podría ser de otra forma, pues los títeres somos la humanidad disfrazada, ¡es un arte vivo! Vivo porque el ser humano le ha dado vida y espera que otro humano capte la vida que se ha depositado en él. Su historia está ligada a la del teatro, no es algo aparte. Nace para servir a la religión y paulatinamente abandona las iglesias para salir a las plazas de los pueblos con un público de lo más heterogéneo.

¿De dónde vienen sus orígenes? Muchos pensaron en Egipto y la India, donde se encontraron las figuras articuladas más antiguas que se conocen. Sin embargo, se supo más adelante que algunas de ellas se trataban de simples juguetes infantiles. ¿Podemos reducir al títere a un objeto decorativo? El títere es mucho más, es un medio de contar historias, es un lenguaje. Es, una vez más, algo vivo. ¡Somos nosotros! Y si en el escenario no demostramos las aptitudes del muñeco (que son las nuestras), podrá ser muy hermoso pero nada más que eso. En Japón, titiritero significa “apto para darle vida a la madera”. Así pues, si lo concebimos como elemento por el que desarrollamos una acción dramática, encontramos los orígenes del títere en los ritos mágicos del paleolítico donde se usaban objetos simbólicos, figuras y máscaras como muestra una pintura de la caverna de *Les trois freres*, donde un mago en actitud danzante aparece enmascarado en la piel de un ciervo con cornamenta. Ya desde entonces se veía una característica que perduraría en este arte. El ejecutante se despersonalizaba, se escondía, siendo el instrumento el que cobraba “poder” y transmitía por él parte de su propio ser. Esta forma de transformar la visión del objeto como un elemento expresivo fue lo que dio origen a las distintas técnicas de títeres de hoy en día.

Esta es la verdadera posibilidad que nos ofrece ,..., la de ser nosotros mismos y otros a la vez. Estos prototipos de simulación humana (títeres, robots, marionetas o muñecos, etc.),

proviene del esfuerzo del ser humano/individuo/creador, de liberarse de la amenaza del destino controlado por un Dios, ..., creando para sí, ..., un mundo a su medida por medio de sus ideas, conceptos, imágenes, personajes que le deben total dependencia. (María Gray, 2001, p.57)

Pero ¿cuándo apareció por primera vez la palabra “Títere”? Freddy Artilés (1998) sostiene que no aparece hasta 1524, cuando Bernal Díaz del Castillo, en su Historia verdadera de la conquista de la Nueva España, relata que en la expedición de Hernán Cortés a Honduras viajaban varios hombres destinados al entretenimiento de la tropa, entre ellos uno que “jugaba de manos y hacía títeres”.

Por otra parte, Sebastián de Cavarrietas (1611) en su libro *Tesoros de la lengua Castellana*, dice que cuando los titiriteros llegaban a un pueblo, anunciaban su llegada haciendo sonar una lengüeta en su boca que emitía un sonido chirriante y metálico “ti-ti”. Según él, este sonido sería el que luego daría origen al término “títere”.

Volviendo a la historia. En la edad media la Iglesia adoptó el teatro de muñecos como elemento difusor de la fe cristiana usándolo en el púlpito para contar historias bíblicas. Sin embargo los títeres no pudieron convivir de manera armoniosa y para siempre con el arte religioso. “La representación sagrada a cargo de hechiceros y sacerdotes fue adquiriendo características más solemnes, restringidas y dogmáticas” (E. Acuña, 1990, p.20). Los sacerdotes comenzaron a eliminar los elementos que consideraban profanos o plebeyos, y los titiriteros necesitando más libertad en sus representaciones, buscaron su espacio en las plazas y ferias populares, haciendo burla precisamente a esas historias religiosas. Dice Cervantes en *El licenciado Vidriera* sobre los titiriteros “era gente vagabunda y que trataba con indecencia las cosas divinas, porque con las figuras que mostraban en sus retablos volvían la devoción en risa.” (Cervantes, 1613, p.57).

Poco a poco fueron ocupando una posición estratégica y comenzaron a tratar temas de desigualdad y política, lo que causó la persecución de muchos de ellos y la reducción de sus instrumentos expresivos con figuras fáciles de transportar y guardar.

Otto Freitas (1962) describió la situación en Roma Imperial:

“Durante el imperio Romano, los títeres, con su lenguaje agudo y desenfadado, se convirtieron en terribles críticos de las costumbres, de las malas costumbres de la clase dirigente. El César fue generoso con ellos no prohibiendo los espectáculos. Se contentó con negarles el uso de la palabra” (Freitas, 1962, p.23)

No se lo pusieron fácil a los titiriteros a lo largo de la historia, pero ellos continuaron desarrollando su arte incluso durante la segunda Guerra Mundial en Europa, donde estos artistas enrolados en filas, valiéndose de lo “inofensivo” de sus espectáculos, aprovechaban para difundir mensajes de vital importancia para la resistencia.

Se desarrollaron y perfeccionaron numerosas técnicas. Una de las más famosas fue el títere de guante. Un obrero de la seda de Lyon, llamado Laurent Moutguet, se quedó sin trabajo en 1795 y decidió hacerse buhonero y dentista ambulante valiéndose de títeres para atraer a la clientela. Así nació Guignol, el cual tuvo tanta fama que permitió abrir un pequeño teatrillo estable dirigido

mayoritariamente al público adulto. Este personaje se hizo tan popular que se ha convertido en el títere más conocido de nuestra cultura. Parte de su fama la ganó gracias a la cotidianidad de sus historias y sus personajes, los cuales representaban a gente normal del pueblo con sus problemas y sus miserias. Los ciudadanos, claro está, se sentían identificados y ansiaban ver aquellos muñecos que por momentos dejaban de ser de tela y se convertían en "ellos mismos".

Fueron muchas otras las técnicas que se desarrollaron, desde siluetas, muñecos con varillas inferiores, con varillas superiores, marionetas de hilos, bocones, títeres de mesa o bunrakus, entre otras, de los cuales no entraremos en detalles.

A principios del siglo XIX el títere comenzó a estar en crisis. Había llegado a perfeccionar tanto la técnica (relojes, cajas de música, autómatas) hasta el punto que era lo único que importaba, olvidándose de la humanidad, espontaneidad y el mensaje. La llegada del cine también influyó en la decadencia de este arte, pues esta nueva técnica parecía superarla técnicamente con creces. El género se relegó al mundo de los niños como receptores pasivos de algo que sólo podía ser ofrecido a esos seres "indefensos" y un poco "tontos" que se ríen con cualquier cosa.

Tendemos a dividir, estructurar y clasificar todo, se juzga que los títeres y payasos son para niños, los periódicos para adultos, el teatro experimental para jóvenes..., se crean así compartimentos estancos poco higiénicos para una buena salud social, tópicos que nos vienen dados y que, si no permanecemos avisados y con espíritu crítico, consagramos como definitivos. (Pilar Amoros, 2000, p.17)

Hoy en día el panorama es alentador y el teatro de títeres va recuperando el lugar que se merece en las artes escénicas. Existen teatros de títeres permanentes en bastantes ciudades, se hacen festivales y no es considerado un arte solo para niños. "Hacemos teatro para los niños tratados como personas sensibles e inteligentes y para los adultos que aún encuentran un hueco para la ternura y para el juego festivo del teatro" (Amoros, 2000, p.13).

Sin embargo aún queda dar un gran salto que nos concierne a los educadores, responsables del desarrollo humano de nuestros alumnos; y es el abrir camino para que los títeres entren en las escuelas de una forma plena y no concebidos únicamente como una manualidad más, basada exclusivamente en la habilidad de construir el muñeco. El trabajo del títere está ligado a la creación de la historia, la creación plástica y la creación dramática. No debe faltar ninguna. Entramos pues en el siguiente apartado donde tratamos más el aspecto psicosocial enfocado especialmente en la visión que tiene la escuela con respecto al títere.

## **2.2 REPERCUSIÓN PSICOSOCIAL**

Como expuse anteriormente, el títere partió de una sociedad cerrada (ámbito religioso) y buscó camino en una sociedad abierta para poder expresar y representar libremente. Según el filósofo Popper (1986), el desarrollo del "Yo" solo es posible si abandona su status de súbdito (sociedad cerrada) y acepta la responsabilidad de ser un ciudadano en la nueva sociedad. ¿Por qué no transformar la sociedad de la escuela en una sociedad abierta también donde el títere pueda usarse

como medio natural de lenguaje tanto en alumnos como profesores y crear un espacio dual para el desarrollo humano?

### **Títere como herramienta sociológica**

Hay quienes sostienen que la institución escolar no es un lugar para los títeres, pues allí estos pierden toda su magia. Otros en cambio proponen un uso casi abusivo en términos educativos.

Según el grupo argentino *Entretelones* “el problema no está ni en los títeres y su esencia, ni en la escuela en tanto institución educativa, sino en la concepción pedagógica que fundamenta la inclusión del teatro de títeres en el ámbito escolar.” (Carlos Szulkin, Bibiana Amado, 2003, p.26)

Este grupo usó los títeres como herramienta socio-pedagógica en escuelas rurales y encontró resultados muy positivos. Una de las maestras tras participar en uno de los talleres comentó:

“Los niños a la hora de armar la obra llegaban a acuerdos, opinaban e iban cambiando la historia. Cada uno participaba de manera muy activa. Ellos se sintieron dueños de la escuela. La escuela pasaba por ellos de una manera que yo no lo había visto antes. En ese sentido el títere le dio poder a los chicos.” (Szulkin, 2003, p.34).

...y los chicos dieron poder al títere. El títere nace de lo humano y va dirigido a los humanos. Es por eso por lo que no deberíamos prescindir de él. Además de motivar nos transmiten aspectos humanos, y por supuesto, median el aprendizaje de nuevas habilidades, nuevos conocimientos y nuevos lenguajes. Representan los saberes ocultos en la vida cotidiana, abren un juego de sublimación de identificaciones y de proyecciones. Los muñecos entablan vínculos, son amigos, son aquello que a cada uno le gustaría o no le gustaría ser. ¡Y qué poder tienen para atraer la atención de aquello que fue acallado por la colectividad! ¿Cómo es posible? Quizá sea la manera de abordar la realidad desde un lugar diferente. Esto lo llevamos dentro desde pequeños, cuando jugamos con muñecos y les transferimos nuestra propia personalidad, nos identificamos con ellos. Es el inicio del juego dramático que surge en nuestra realidad verdadera. A medida que tomamos conciencia de nuestro propio yo y nos distanciamos del objeto, del muñeco, el juego es total, pues entonces es cuando sabemos que los muñecos son otra realidad distinta a la nuestra, pero les otorgamos poder para que ellos seamos nosotros mismos.

El títere en tanto objeto en movimiento, supone la aceptación de una paradoja: un objeto que es real y ficticio al mismo tiempo. Por ejemplo ante un títere-león, todos sabemos que no vemos a un león verdadero, sin embargo el público se comporta como si realmente estuviera frente a un león. Es esta contradicción paradójica la que da sentido al lenguaje metafórico del teatro de títeres. (Szulkin, 2003, p.24)

Para que el “juego” de esta metáfora sea aún más creíble y el muñeco tenga vida propia, siempre se busca ocultar al actor total o parcialmente. Las personas nos aprovechamos de esto para volcar nuestra humanidad en el muñeco y transmitir al fin lo que mi yo no ha sido capaz de contar como persona en el mundo real. El muñeco queda así como metáfora del ser humano. El actor que lo

manipula configura ese ser superior que mueve los hilos de su destino. Henryk Jurkowsky decía: "..., estaba bastante atraído, por la metáfora antigua que comparaba el destino de la marioneta en las manos del titiritero-manipulador, con el destino del hombre en las manos de Dios." (Jurkowsky, H. , 1990, p.44).

Ya sólo por el hecho de que los títeres permitan ese espacio donde volcar y recoger humanidad por parte de alumnos y profesores, el ámbito escolar debería poner este arte en el lugar que merece. Otros beneficios más "académicos" que los títeres potencian son:

- La percepción espacial (lo lejos, lo cerca, arriba y abajo);
- La percepción temporal (pasado, presente futuro);
- y la percepción rítmica (rápido, lento).

Sin embargo no deberían tratarse solo de un taller que se realizase esporádicamente, sino de una actividad interdisciplinar y pedagógica, un laboratorio de experimentación tanto para alumnos como maestros. La escuela suele dar prioridad al intelecto y a la adquisición de conocimientos, pero debería también cuidar la inteligencia emocional. Ya lo decía Daniel Goleman (1996), el éxito de una persona no depende un 100% de su coeficiente intelectual ni de sus estudios académicos. Este científico descubrió que en el desarrollo personal lo más importante era, precisamente, el nivel de inteligencia emocional, es decir, la capacidad de reconocer los sentimientos propios y los de los demás para así manejar las emociones y tener relaciones más productivas con quienes nos rodean, saber tolerar presiones, frustraciones, trabajar en equipo, etc. Los títeres pueden ayudar a descubrir y manejar dichas emociones a través de los personajes y sus acciones que no son otras que las de otros humanos. Goleman, sin duda, estaría a favor de este arte en la escuela.

### **Títere como mediador de conflictos**

“El pobre maestro Bonanno, que enseñaba en la escuela Badini, de Roma, y murió jovencísimo, había incorporado a su guñol de clase, un títere-maestro. A él, los niños le decían todo aquello que jamás habrían osado decir al maestro de verdad, que se sentaba delante del teatrillo, y así sabía lo que los niños sabían de él. Bonanno me dijo una vez “Aprendo mis defectos” (Rodari, G., 1979, p.129).

El títere en manos del profesor puede convertirse en un personaje importante de la clase, participa en los conflictos del aula, da su opinión y se le consultan dudas.

### **Títere como posibilitador de comunicación dual**

Además de poner a disposición a niños y docentes una herramienta educativa, también puede favorecer los procesos de comunicación, conocer que piensan y sienten nuestros niños acerca de la realidad donde viven. Es precisamente esta comunicación directa lo que lo diferencia del cine y la TV, donde el espectador sólo recibe y su actitud es más bien pasiva. El títere hace participe al público, en primer lugar porque es una actuación en directo, no le damos a un "play" que reproduce exactamente lo mismo una y otra vez, no. Los espectadores hablan, gritan, responden,

intervienen,... es siempre la misma historia y no lo es, reaccionando de una u otra forma según la intervención de nuestros espectadores.

Szulkin comenta las opiniones de profesores después de realizar el taller de títeres en una escuela rural de Argentina:

Es fundamental que los chicos sientan que sus problemas son importantes en la escuela... Una piensa que sabe todo de ellos... Esto nos acerca a su realidad, es su vida de todos los días y ellos no la viven como un conflicto, la viven como su vida. Después del taller y de poder expresarse con los muñecos ellos sintieron: Lo que me pasa a mi es importante, no es que pasó solamente. (Szulkin, 2003, p.34)

Si, el niño, igual que el hombre primitivo, utiliza títeres para protegerse contra sus miedos y fantasmas. Es un espacio intermedio entre él y sus necesidades. No se trata de que por medio de los títeres las resuelva, pero sí que a través de ellos se posibilite la reflexión y el sentido que el niño le da a cada una de sus necesidades. ¿Y qué es lo que hace tan fácil comunicar esos “miedos” por medio de un títere? Quizá sea el mundo grotesco del que pertenecen, esa exageración de movimientos y de los objetos que manipulan. Lo grotesco siempre provoca risa y asombro, permitiendo acceder a realidades que permanecerían incuestionables de otra manera. Personalmente pienso que a la hora de transmitir siempre será más fácil desde otra realidad, quizá porque al ser aparentemente ajena a la nuestra, parece que no se nos juzgará tan severamente por ello. Como me dijo una vez María García Sánchez, directora de este proyecto: "No te puedo contar lo que pienso del universo porque pensarías que estoy loca. Así que te regalo un cuadro. " Con los títeres igual. Ellos somos nosotros disfrazados. Su mensaje lo que mi alma realmente ansía contar.

### **Títere para desarrollar la creatividad**

Para terminar, no hay que olvidar el poder del títere en el desarrollo del proceso creador en el aula. Desde nuestra perspectiva de educadores, un aspecto que nos puede interesar es el aspecto expresivo. No pretendemos hacer actores ni artistas, pretendemos introducirlos en un mundo fantástico en el que puedan dar rienda suelta a su imaginación y puedan expresarse con lenguajes variados. Nos preguntamos: ¿Qué relación existe entre la realidad y fantasía? ¿Es posible crear desde la nada? ¿Todos los sujetos son creativos o algunos destacan sobre otros? ¿La actividad creadora es mayor en los niños que en los adultos? ¿Qué relación existe entre juego y creatividad?

Carlos Szulkin y Bibiana Amado responden a estas preguntas basándose en las teorías de Lev Vygotsky (para leer estas teorías ver [anexo 1 Capacidad de creación p.51](#)) y llegando a las siguientes conclusiones:

- La actividad creadora no es una cualidad ni una destreza de algunos sujetos sino que es una actividad que surge como resultado de un largo proceso evolutivo. Esta actividad creadora puede ser favorecida por el ambiente social del niño pero nadie nace con mayor capacidad creadora que otro.
- Toda producción de la fantasía siempre se funda en la realidad.

- La actividad creadora de la imaginación en el niño es menos que en el adulto por dos razones:  
El niño se encuentra en un estadio evolutivo inferior.  
El niño ha acumulado menos experiencia.  
(Szulkin, 2003, p.44)

Entendemos entonces que la experiencia es importante en la producción creativa de los niños. El adulto por medio del títere está traspasando, de una forma directa, su experiencia por él vivida reflejada en los personajes y al final sentida y vivida por los alumnos. Cuando un profesor hace títeres para sus alumnos, le está aportando experiencia y por lo tanto brindando más material para la actividad creadora del niño y de su imaginación. El grupo *Entretelones* (2003) sugiere que el títere se use para representar la experiencia cotidiana de los alumnos, pues es su contexto socio-cultural el que dominan diariamente y a partir del cual podremos facilitar la posibilidad de que imaginen nuevas realidades para ellos y para su comunidad.

### **3. LENGUAJE ESTÉTICO DEL TÍTERE**

Ya hemos visto que son muchos los usos que se le puede dar al títere. En este apartado no expondré la manera de construir un muñeco, pues son muchas los estudios donde encontrar esa información. De lo que pretendo hablar es sobre los códigos y lenguajes plásticos, profundizar en lo esencial de este arte, desentrañando aquello que es específico y sustancial en el género con el fin de que tanto maestros como alumnos puedan hacerlo patente y sacar el máximo partido a este espacio de encuentro dual. Mayor parte de la información está basada en las ideas que realizaron los Titiriteros de Binefar en su libro *Títeres y titiriteros. El lenguaje del títere*, donde recogen la experiencia, hallazgos y equivocaciones de compañías teatrales a lo largo de 25 años. Espero que sea tan útil como lo ha sido para mí.

#### **3.1 LOS TRES COMPONENTES DEL TÍTERE**

El títere es un *elemento plástico (apariencia física)* construido para ser un personaje (*personalidad*) en una acción dramática, manipulado por un actor titiritero que lo dota de voz y movimiento (*gestualidad*). Nace de estas tres partes y cada una influye en la otra.

#### **Personalidad**

La personalidad y forma de actuar de los personajes es lo que configura su papel dramático. Es en realidad la metáfora de nosotros mismos y de la humanidad. Muchas veces entramos de lleno en la construcción del muñeco sin haber definido previamente ni su función, ni su carácter. Es importante concretar:

- Carácter y personalidad.
- Su forma de actuar, sus reacciones, tics, gestos...
- Relación con los demás personajes y la actitud de éstos hacia él.
- Su evolución a lo largo de los acontecimientos.

- Las consecuencias que para él y los demás tiene su comportamiento.

En general, dada la brevedad de una función de muñecos, no hay lugar para un complejo desarrollo psicológico de los personajes.

Podemos hablar de dos tipos de papeles dramáticos:

- Los lineales (como el lobo que siempre es malo).
- Los que evolucionan (bien en su actitud hacia las cosas, bien en su personalidad).

Los personajes suelen ser arquetipos, es decir, tienen desarrollada hasta la exageración una única parcela de su personalidad, un rasgo que los define:

- La astucia de la Zorra
- La maldad del Diablo
- La generosidad del caballero
- La estupidez del Agente del Orden
- La belleza de la Dama

### **Apariencia física**

La apariencia física del personaje entra en el lenguaje plástico con un sinnúmero de corrientes artísticas, matices y posibilidades. Antes de escribir o adaptar la historia, hay que documentarse. Encontraremos mucha información que después seleccionaremos, clasificaremos o desecharemos según convenga. Para crear una imagen plástica ocurre lo mismo. Para los niños y profesores es desolador enfrentarse sin ninguna información al papel vacío, logrando únicamente caer en los tópicos que no atraen a nadie. Debemos conocer estilos, lenguajes plásticos, técnicas... Después comparar, mezclar, extraer lo que nos interesa.

Es aconsejable realizar sobre el papel un boceto del muñeco que queremos construir para discutir y modificar con los demás compañeros.

Tenemos que tener en cuenta que la estética ha de dar juego dramático al personaje, pues puede ser muy hermoso pero hundirse con pesadez en el teatrillo. Al contrario, muñecos que observados sobre la mesa parecen sosos e ineficaces, resultan vivos y dinámicos en el retablo.

Apoyarse en la caricatura, en la síntesis tanto a nivel estético como psicológico puede ser muy efectivo. Como más adelante veremos que también ocurre en el cómic, este arte nace del humano y va dirigido al ser humano, el cual siempre buscará verse reflejado en alguno de los personajes. Cuanto más sencillo, a más gente representará y serán más los que se sentirán identificados.

El hecho de que cada uno tiene un rasgo diferenciador (la forma de la nariz, el bigote, unas gafas, el peinado,...), facilitará la identificación rápida por parte del espectador entre unos personajes y otros. Una vez definidos por separado, es útil compararlos colocándolos todos juntos. Así veremos si hay suficientes contrastes o necesitamos hacer nuevos cambios.

(Ver en [Anexos Figura 1. Comparativa](#), p.64)

## **Gestualidad y movimientos**

Aunque parezca una obviedad, no debemos olvidar que detrás del muñeco hay una persona como nosotros. Esto suele ocurrir cuando la gestualidad corporal se canaliza tan bien hacia el objeto animado que el titiritero deja de existir para el espectador. Cuando se comienza, es frecuente ver que tras el parapeto hay un derroche de gestualidad y movimientos del cuerpo y la única mano que asoma enfundada en el títere ante la mirada de los espectadores, permanece estática y sin expresión alguna. Así pues, el expresar con las manos y brazos (en el caso de los títeres de guante), supone una gran destreza a practicar.

Tradicionalmente el titiritero ha permanecido oculto tras el teatrillo intentando avivar la ilusión de que sus muñecos tienen vida propia. En nuestro siglo, y bajo la influencia de los movimientos de renovación, los titiriteros han ido apareciendo ante los ojos de los espectadores. Unas veces están justificados como personajes, otras pidiendo indirectamente al espectador que los olvide, que los acepte como mal necesario o que participe del doble juego.

También hay que tener en cuenta la distancia técnica. Cuanto más largos, complejos y rebuscados sean los mecanismos que use el titiritero para manejar el muñeco, menor margen dispone para la reacción directa y espontánea. El flujo de energía que fluye del actor al muñeco encuentra mayores barreras que franquear. Por el contrario, esta distancia puede ayudar a recrear ese microcosmos independiente del actor, donde se simula mejor la ilusión de vida autónoma de los muñecos.

No hay técnicas mejores o peores, sólo existen técnicas más o menos adecuadas para una u otra puesta en escena.

### **3.2 LA PUESTA EN ESCENA**

“¿De dónde salen las historias? Surgen de diversas formas de ver la realidad, aceptándola tal como es, transformándola a nuestro antojo, respondiendo a nuestros deseos, avanzando en cómo pensamos que serían si fuese de otra manera. Las historias surgen de lo que nos rodea, de nuestra experiencia, de nuestro mundo cultural, de aquello que nos preocupa, de aquello que añoramos o soñamos... Podemos aplicar miles de lógicas distintas en una misma situación y obtener relatos distintos.” (139, Carlos Angoloti, p.139)

Desde luego hay que tener algo que contar, algo que merezca la pena de verdad todo el trabajo y esfuerzo que supone la aventura de la actuación. Y ese algo debemos conocerlo bien, tenerlo claro, interiorizarlo, pues no se puede transmitir aquello que no se lleva dentro.

La historia que se cuenta es lo fundamental de todo teatro. Estas preguntas pueden ser de utilidad para definirnos y no perdernos durante el camino:

- ¿Por qué lo hago? ¿Qué le quiero decir al público?, ¿Cuál es el mensaje último del montaje?
- ¿Qué hago? ¿Qué harán los personajes? ¿Qué pasará durante la historia? ¿Cómo se desarrollará?
- ¿Cómo lo hago? ¿Qué técnica utilizaré? ¿Por qué? ¿Qué tono general convendrá al espectáculo: poético, humorístico, trágico? En este punto de la historia, ¿queremos realmente hacer reír?, o ¿hacer pensar?, o ¿convencer?

Severubi Pallaruelo comenta:

Las leyendas y los cuentos son los que iluminan los rostros de quienes escuchan mientras permanecen absortos, unidos al que narra la historia por unos hilos invisibles que transmiten a la mente del oyente las imágenes, las acciones, y hasta los sentimientos...; un hilo flexible que debe aflojarse para de nuevo volverse a tensar en los momentos álgidos. El hilo debe estar sujeto por ambos lados y dividido en estos tres estadios: Planteamiento-Conflicto-Desenlace. (Pallaruelo, 1990, p.69)

## **Inicio o planteamiento**

Los espectadores van a conocer por primera vez la escenografía y el carácter de los personajes, como se relacionan unos y otros, la relación entre los titiriteros y los muñecos, y entre los muñecos y el público. Se tiende a presentar al títere saliendo con él directamente a hacer algo. Los espectadores desean saber cómo es. Sin embargo, cuando aparece por primera vez, el público necesita unos segundos para conocerlo, visualmente hablando.

De una manera inconsciente, se percibe el ambiente lógico y coherente, regido por reglas propias. ¿Qué código estético regirá nuestra puesta en escena? El Grupo *Els Aquilinos* de Barcelona en su montaje *Sopa de letres*, cubrieron absolutamente todo los elementos (títeres, decorado y vestuario) con papel de periódico.

(Ver en Anexos [Figura 2. Sopa de letres](#), p. 64)

Indirectamente estaban sugiriendo:

- Los personajes parecen salidos de libros.
- Reivindican el valor de la palabra escrita, de las publicaciones en general, de los juegos de palabras.
- Al obviar el color, tanto en los muñecos como en los decorados, desplazaron la atención del público hacia la forma y hacia el texto.

¡Hay tantas posibilidades! Exploremos distintos lenguajes o corrientes artísticas, pensemos en una puesta en escena barroca, surrealista, expresionista, pop, minimalista,...

Otra ley que debemos tener en mente es que lo sencillo y simple es más sugerente, el público con su imaginación completa los detalles que apenas están esbozados por el titiritero. Por el contrario, la escenografía perfilada hasta los más ínfimos detalles no suscita la participación creativa del espectador. En este punto llegamos a una de las diferencias entre el cine y el teatro de muñecos.

La austeridad, la sencillez típica de este género es un elemento de complicidad con el público. Así como en el cine hay constantes cambios de decorados movimientos de masas, nuevos vestuarios, efectos especiales, etc., el teatro utiliza los mínimos elementos para expresar lo máximo. Se apoya en la metáfora, en el símbolo, en la síntesis. Un árbol representa todo un bosque, una casa contiene el pueblo entero. Debemos apasionarnos en la búsqueda de las mejores metáforas, puesto que son un excelente modo de resumir y evocar de forma hermosa y cargada de significados.

El hecho de sintetizar también ayuda a que el diseño del fondo no compita con los muñecos. Al igual que los artistas románicos y góticos aumentaban el tamaño de las figuras importantes en sus

pinturas y esculturas, en los títeres hemos de centrar nuestro trabajo y energías en la dirección adecuada. ¿Para qué perfilar hasta sus últimos detalles un fondo que ha de pasar casi desapercibido?

### **Conflicto o nudo**

El conflicto o nudo es la parte más delicada y escurridiza. A veces se manifiesta en los primeros momentos y va progresando en nuevos aspectos y matices hasta el desenlace. Otras veces se hace esperar; o varios pequeños conflictos se amontonan para producir otro más grande y definitivo. El conflicto es el esqueleto de cualquier arquitectura teatral, y este momento culminante debe tener su correspondiente apoyo visual. La dramaturgia en el teatro de texto son frases y silencios. En el mimo o la danza son movimientos. En el teatro de títeres se escribe con imágenes.

Por otra parte es aconsejable no mostrar en el primer tercio del espectáculo todos los elementos plásticos (títeres, decorados,...) que va a ver el público. Reservar alguna sorpresa para después. Si solo tenemos un decorado, es mejor no enseñarlo nada más comenzar, pues cuando un elemento plástico, por grande y llamativo que sea, permanece durante algún tiempo estático en escena sin aportar alguna novedad, pierde fuerza, se hace tan familiar que llega a desaparecer. Lo que no evoluciona, muere.

### **Desenlace final**

La segunda mitad de un montaje requiere una dosis mayor de sorpresa, pues la capacidad de asombro disminuye y al espectador ya no le produce el mismo efecto que al principio. Es importante reservar un poderoso efecto visual ligado a la escenografía en la última parte del espectáculo, para el preciso momento en que el público decide que ya no podemos sorprenderle más. Los titiriteros de Binefar comentaban que no hay ninguna receta mágica para indicar cómo plantear un buen desenlace, pero que sin embargo, habían observado una curiosa coincidencia que al público solía encantar en varios de sus espectáculos. Se trataba de inmolar algún elemento escenográfico en el momento álgido de la representación (como un bosque pintado y quemado en cada sesión, un globo que volaba llevándose consigo los personajes que había que reproducirlos nuevamente en la obra siguiente,...). Para ellos era una manera de decirle al público que cada función era irrepetible y que su presencia merecía ese sacrificio.

Mientras se está preparando todo este trabajo es bueno alejarse de los muñecos y decorados para verlos desde cierta distancia, tal como lo contemplaría el público. Tendemos a creer que ellos pueden acercar la vista a los pequeños detalles como si tuvieran un zoom, lo cual no es cierto. La vista del espectador descansa y se relaja ante los movimientos amplios, pero al obligarles a concentrar su atención en pequeños detalles le pedimos que haga un esfuerzo suplementario. Las imágenes son poderosos elementos, pero no deben competir entre sí llamando nuestra atención en vano. Por lo tanto, si nos alejamos y omitimos detalles que serán difíciles de percibir realmente estamos facilitando las cosas al espectador.

### **3.3 MANIPULACIÓN**

Del teatro de siglos anteriores sólo se conserva el texto escrito, pero no las acotaciones, el movimiento de los personajes, las pausas, etc. A pesar de este irremediable vacío histórico, hoy en día no cabe duda de que parte importantísima del resultado de un buen espectáculo de muñecos se debe al movimiento de los personajes que la persona que hay detrás le otorga.

En primer lugar cada muñeco posee un lenguaje propio marcado por sus condiciones físicas. Su voz, su gestualidad y carácter deben estar reflejadas también en su físico. Por eso es importante que antes de construir el muñeco preveamos cuáles serán sus gestos fundamentales.

#### **La mirada**

Los títeres hablan con la mirada. En ella se refleja su intención y su interés. Es su característica física más importante como bien saben los artesanos de la India, los cuales creen infundirle el alma al muñeco cuando le dibujan los ojos. Por eso esta tarea la hacen en el último lugar.

Cuando el títere mira al público, busca la comunicación directa, la respuesta, el comentario, el asentimiento o el rechazo. Los principiantes suelen a veces dejar el títere con la cabeza inclinada hacia atrás, como mirando al techo, lo que debe evitarse para no perder la comunicación directa con los espectadores. No vale pensar que ya inclinaremos el muñeco de forma que mire adecuadamente a los espectadores, es mejor pintar la orientación de la mirada de manera que en su posición normal puedan sostenerla con la del público. Un truco que suele avivar la expresividad es darle brillo a los ojos mediante un barniz.

#### **El movimiento**

El movimiento sale del actor. No de su mano, sino de dentro. Implica a toda la persona. Una regla fundamental en el lenguaje del títere es ¡hazlo, no lo digas! Resulta redundante cuando el muñeco dice “Me voy”, y se va. Conocemos las verdaderas intenciones de un personaje por lo que hace, no por lo que dice. Si un personaje entra en escena precipitadamente, va de un lado a otro, se para de repente, cambia de dirección, vuelve a entrar y a salir,..., el público ya sabe con certeza que está ajetreado y nervioso. En cambio si apareciera en escena y dijera “¡Qué ocupado y nervioso estoy!” No resultaría tan convincente.

Las acciones deben primar sobre la palabra, pero ¡cuidado! Cuando un movimiento se repite incesantemente llega a ser monótono y pierde todo su efecto. El ajeteo continuo se convierte igual que la quietud permanente, en una línea plana dramáticamente hablando.

Otra regla importante es el que habla es el que se mueve. Si hay varios títeres en escena y todos se mueven, el espectador no sabe quien de ellos habla. Cada sílaba debe reflejarse con un movimiento y el resto de títeres escucharán quietos o vueltos hacia el que habla, atrayendo de esta manera la atención del público sobre él.

¿Y Cómo debe de ser el movimiento de un títere en acción? En un muñeco grande un gesto suave es fácilmente visible, en cambio un muñequillo necesitará hacer grandes aspavientos para reclamar la

atención. El director de cine acerca y aleja la cámara creando primeros planos, grandes panorámicas y una larga serie de planos intermedios. Cada plano tiene sus connotaciones técnicas y psicológicas. En los títeres los planos los marca la propia dramaturgia, la composición de la escena, la coreografía, la iluminación,... Para percibir sutiles matices del gesto necesitamos guiar previamente su atención hacia él.

## **Diálogos**

El texto ¿Se aprende o se improvisa? Cada parte tiene su lado bueno así que no adoptemos posiciones rígidas. Cuando no se memoriza el texto se da pie a las improvisaciones y pueden jugar más libremente con los muñecos. También es verdad que las improvisaciones suelen dar lugar a textos llenos de repeticiones y pobreza léxica. Lo que si es mejor evitar es tener un texto escrito en alguna de las paredes del retablo, pues cuando se está leyendo, se descuida la manipulación del muñeco.

¿Y las voces? ¿Cómo hacer que suenen diferentes? El titiritero Biel Porcel, (2000) explicaba que se imaginaba un animal diferente para cada personaje. Así uno puede hablar con una voz pesada de elefante, otro con voz nerviosa y deformada de periquito,...

## **Técnica y mecanismos**

Por último hay que tener en cuenta la distancia técnica. La sencillez de los títeres, lejos de ser un inconveniente, es siempre una ventaja para su manipulación. Entre varias soluciones técnicas, la más simple será siempre la mejor. Cuantos más ejes y mecanismos utilicemos para animar un muñeco, más torpes serán sus reacciones, hasta el punto de que varios titiriteros tendrán que intervenir para moverlo.

Decía Deis Bordat de la peculiaridad de los movimientos exagerados y grotescos:

Nosotros pensábamos previamente con nuestra simpleza, que para andar, por ejemplo, es necesario colocar un pie delante del otro, y descubrimos allí, de repente, cómo lo que es verdadero para un actor de carne y hueso no lo es para un personaje de tela y madera. Descubrimos que una marioneta debe recrear la vida con los medios que le son propios y que debe inventar su propio repertorio de gestos, y que sus gestos no son los nuestros porque dispone de medios distintos de los nuestros. (Bordat, 1983, p. 48)

# **4 CÓMIC**

## **4.1 REVISIÓN HISTÓRICA**

El cómic, propiamente dicho, apareció por vez primera en 1896 en Estados Unidos, en los suplementos dominicales de los periódicos con el fin de captar más clientela. La nueva tecnología de impresión había conseguido que la cultura llegase no solo a unos pocos, sino a todo el mundo; y los chistes gráficos y caricaturas dieron pie a que un personaje protagonizara los suplementos

dominicales para finalmente estar en cuadernos independientes. El cómic en nuestro país, al igual que el arte de títeres, estuvo ligado a organizaciones religiosas o del régimen y se consideraba algo propio de niños y no para las élites intelectuales. El TBO es quizá la publicación que alcanzó más fama en España, llegando a calificar a todo cómic como “tebeo”.

Pero, ¿dónde están los orígenes que dieron lugar a este peculiar arte? Como dice Scott Mc Cloud en su libro *Entender el Cómic, el arte invisible*, ya en 1519 Cortés descubrió un manuscrito ilustrado precolombino de diez metros de longitud que mostraba un fragmento de una epopeya. ¿Era un cómic? Ya lo creo, hasta se podía leer un poco.

(Ver en anexos [Figura 3. Manuscrito precolombino](#) p. 64)

Cientos de años antes, Francia produjo un trabajo sorprendentemente parecido que conocemos como *Tapiz de Bayeaux*. Este tapiz con más de setenta metros de longitud nos cuenta la conquista de los normandos en Inglaterra que empezó en 1066 y se puede leer de izquierda a derecha todos los sucesos que tuvieron lugar en orden cronológico.

(Ver en anexos [Figura 4. Tapiz de Bayeaux](#) p. 65)

Al igual que en el manuscrito de Cortés, no hay viñetas cerradas, pero sí divisiones claras de escenas por temáticas. Encontrar cómics más allá de nuestro milenio es difícil. A primera vista muchos podrían pensar en los jeroglíficos, pero los glifos representan sólo sonidos que darían lugar a la palabra escrita. Sin embargo las pinturas egipcias sí que muestran una secuencia de imágenes contando una historia que puede ser leída de abajo arriba, en zig-zag.

Algunos otros ejemplos de nuestro pasado que se ajustan al concepto del cómic son las pinturas griegas, los relieves romanos, vitrales de iglesias, manuscritos iluminados, la biblia pauperum, etc. Avanzando un poco más en la historia, no podemos olvidar nombrar a Rodolphe Töpffer, profesor y caricaturista que para entretener a sus alumnos realizó a mediados de 1800 *Les Amours de M. Vieux-Bois*, donde concibió la primera combinación de palabras y imágenes aparecida en Europa.

A pesar de las muchas innovaciones que han aportado las distintas obras de este arte desde entonces, el medio ha sido infravalorado y se ha evitado incluso el uso de la palabra “cómic” por la connotación negativa que inspiraba. Así pues, *Una semana de bondad* de Max Ernst, es una obra de arte del siglo XX a la que ningún historiador se atrevería a denominarla cómic, a pesar de que estas 182 láminas están secuenciadas para ser leídas y no sólo miradas.

(Ver en anexos [Figura 5. Una semana de bondad](#) p. 65)

Hoy en día aún hay muchos que piensan que el cómic es un pasatiempo para niños y jóvenes, y sin embargo es un medio más, un medio que incluye todas las edades de lectores, todas las temáticas y géneros posibles, todos los materiales, estilos, técnicas y movimientos. Un medio donde el creador y el lector conectan en un espacio para compartir ese mensaje, esa parte de mí, de tí, de los hombres y mujeres. Es por eso por lo que, al igual que los títeres, este arte hipnotiza. ¡Están hablando de nosotros! Quiero contarte lo que llevo dentro y quiero saber lo que tú llevas dentro. Por algo se publican tantos cómics, tantos que se requeriría un ejército de lectores para examinarlos todos. Es la humanidad la que habla. No ignoremos pues esta herramienta en la escuela, el lugar por antonomasia de la formación y el desarrollo humano. ¡Aprovechémosla!

Escuchemos a nuestros alumnos. Ellos tienen cosas que contarnos como personas que son y nosotros también conectaremos de una manera más cercana si nos animamos a usar esta herramienta y aprendemos el lenguaje plástico que la rige.

## 4.2 REPERCUSIÓN PSICOSOCIAL

### **Caricatura, un vacío que absorbe nuestra identidad**

De la caricatura partió el cómic, y es uno de los elementos esenciales del mismo. Al igual que ocurría con los títeres, también en este arte se resaltan los detalles simplificando y descomponiendo lo característico de las cosas. Cuanto más sencillo, más permitimos al lector imaginar el resto. Cuanto más caricaturizada una cara, a mayor número de gente representará.

(Ver en anexos [Figura 6. Grado de caricatura p. 65](#))

Así, cuando miras el dibujo realista de una cara, lo ves como la cara de otro, pero cuando entras en el mundo de la caricatura simplificada, te ves a ti mismo.

La caricatura es un vacío que absorbe nuestra identidad y nuestra conciencia, una concha vacía que nos permite viajar a otro reino. ¡No es que miremos la caricatura, es que nos convertimos en ella! (Mc Cloud, 1993, p.36)

Esta es una de las razones por la que nos gusta tanto leer cómics. Vivir, sufrir, amar, equivocarse, luchar, ... deseamos vivenciar lo que le pasa al personaje.

Los niños aprenden de lo que ven, y también de lo que leen. Hablábamos en el apartado de los títeres, sobre el juego dramático que desde niño comenzamos otorgando vida a objetos inanimados. Ese juego dramático también ocurre en la caricatura, viéndonos reflejados en la expresión mínima de las cosas, buscando una cara (nuestra cara) involuntariamente en todo lo que nos rodea: un enchufe, una casa, unas manchas de café,...

(Ver en anexos [Figura 7. El mundo a nuestra imagen p. 66](#))

Ahora bien, ¿cómo podemos sacar provecho de este arte en el trabajo escolar?

En términos científicos, Rizzolatti (2006) explicó como funcionaba el mecanismo por el cual sabemos lo que hacen, piensan y sienten los demás. Esta investigación es esencial a la hora de explicar la necesidad y beneficios que aportarían los cómics en la enseñanza. Este científico descubrió a las que denominó *neuronas espejo*. ¿Por qué nos emocionan las películas? ¿Por qué lloramos o reímos ante determinadas escenas? Resulta que las neuronas espejo del cerebro recrean para nosotros el dolor o la alegría que vemos en pantalla. Y esto es igual de aplicable en el cómic y en los títeres. Tenemos empatía con los personajes, sabemos como se sienten porque literalmente experimentamos los mismos sentimientos que ellos. Las neuronas espejo se están encargando de que realmente experimentemos esa emoción como si fuera nuestra. "... así el propio teatro se apropia de las vidas de quienes lo ven, mucho más allá de los escenarios, invadiendo hasta su vida íntima." (Rubio Jiménez, 2004).

La investigación realizada por Rizzolatti fue un gran avance pues por fin se ofrecía una explicación neurofisiológica a algo considerado demasiado mental para poder ser estudiado científicamente. Por ello, cuando en la educación usamos el cómic estamos dotando al niño de experiencias nuevas y trabajando su inteligencia emocional, la cual la escuela tiene obligación de cuidar.

De esta manera asistimos al espectáculo del ser humano fabricándose a si mismo, en un proceso autorreflexivo/autoconsciente por medio del que se observa, se explora, se altera y se modifica. (María Gray, 2011, p. 28)

Además de esta explicación científica, el cómic puede cumplir otras funciones. Según Carlos Angoloti (1990) sus tres objetivos son:

- 1- Medio de comunicación de masas ligado al entorno del propio niño.
- 2- Desarrollar la creatividad y el aspecto artístico.
- 3- Potenciar la lectoescritura.

### **Cómic como medio de comunicación de masas**

Si el texto y la imagen pueden ser poderosos por separado, imagina lo que pueden llegar a hacer en compañía mutua y con un mismo fin: Expresar una idea. Y las ideas son poderosas, ya lo creo que si. En esta sociedad que produce frenéticamente tanta información por segundo, necesitamos ser educados para no dejarnos llevar fácilmente por la corriente.

Nuestro mundo está íntimamente ligado a esa forma industrial de producción cultural que es el cómic -como lo es el cine o la música moderna-. No tiene sentido hacer una acción cultural y educativa al margen de nuestro mundo, huyendo de él por considerarlo algo despreciable o chabacano. Nuestros alumnos -y nosotros mismos- somos consumidores de esas formas culturales que son los medios de masas, ... el único planteamiento correcto es ver y preguntarse qué acción cultural puede hacerse para que estos medios de masas sean vehículos de valores. (Angoloti, 1990, p.45)

No malgastemos pues el tiempo pensando si el cómic es algo bueno o algo malo... ¡El cómic existe! ¡El alumno va a leer cómics! Eduquémosle para que esté preparado. Educar para conocer. Conocer para tener criterio y distinguir, seleccionar, crear, comunicar. De esta manera, haremos que el alumno participe de la sociedad a la que pertenece, permitiéndole aprender de ella, crecer en ella y dejar su propia huella mientras descubre su propio ser.

### **Cómic para desarrollar la creatividad**

"No se trata simplemente de utilizar un recurso motivador para que resulte más fácil el aprendizaje de determinada materia seria, sino de crear la conciencia de que es posible la utilización de determinados tipos de lenguajes plásticos, como es posible utilizar lenguajes literarios" (Angoloti, 1990, p.46).

El cómic posee su propio lenguaje artístico que hace posible expresarse de una manera más accesible al niño por el simple hecho de que le resulta más cercano. Sería estupendo que pudiera

ser visto como una forma más de expresión y que nadie se escandalizara cuando el niño presentase sus trabajos (de cualquier materia) en este medio. Como dijimos anteriormente, el cómic incluye todas las temáticas y géneros posibles, todos los materiales, estilos, técnicas y movimientos, está en continuo movimiento al servicio de nuevas ideas y nuevos experimentos.

Si en la escuela dotamos el conocimiento de dicho lenguaje al igual que enseñamos a leer y escribir, estamos abriendo las puertas a un nuevo camino lleno de posibilidades creativas y comunicativas.

### **Cómic como potenciador de la lectoescritura**

Cuantas veces hemos oído "Estos chicos no saben expresarse. Hablan de las cosas de todos los días pero no saben contarte un cuento." Según los estudios de Labov (1972), el niño no fracasa por las diferencias entre las variedades lingüísticas sino porque las variedades dialectales son consideradas como inferiores en relación con la variedad estándar. Así pues, el potencial de desarrollo del lenguaje es universal. Son los diferentes grupos sociales y culturales los que permiten ciertos aprendizajes y no otros. "Los niños aprenden en la casa un lenguaje oral, con características socio-dialectales particulares, ..., por el contrario, en la escuela los maestros propician el aprendizaje de un lenguaje escrito, estándar y relacionado con fenómenos y modos distintos de entender el mundo de los niños." (Szulkin, 2003, p.53)

El cómic puede ser un puente entre el lenguaje cotidiano que los alumnos conocen y el lenguaje académico de la escuela. Los personajes recuperan la forma de hablar del niño, permitiéndole expresarse con confianza. Para los más pequeños, incluso aun cuando el cómic no disponga de texto, ya estamos introduciendo la dirección de lectoescritura arriba-abajo, izquierda-derecha; y el concepto de temporalidad (lo de la izquierda pasa antes que lo de la derecha). Junto con el cuento, es quizá una de las mejores vías para iniciar en el hábito de la lectura, pues la poca cantidad de texto que se explica gracias a la imagen lo hace muy accesible y apetecible.

## **5. LENGUAJE ESTÉTICO DEL CÓMIC**

Hemos estado insistiendo en el cómic como medio generador de un espacio en el que converjan las realidades duales entre profesores y alumnos. Son muchas las maneras de iniciar su uso en el ámbito escolar, desde hacer una revista-tebeo escolar, usarlo para presentar unidades didácticas, para presentaciones de trabajos por parte de alumnos, para adaptar una obra ya existente o crear un guión entre todos y repartirnos las viñetas después... También puede surgir un cómic sin tener una historia previa, simplemente a partir de unos personajes. Se puede trabajar independientemente, en grupo o por parejas, se puede trabajar a partir de una música sugerente o cada alumno crear imágenes basadas en unos personajes comunes y luego conectarlas y ordenarlas inventando la historia que nos sugieran. Las posibilidades son infinitas. Ahora bien, sea cual sea la manera de usarlo, una vez más, necesitamos saber el lenguaje propio de este arte. Los siguientes apartados están basados en las ideas de Scott Mc Cloud de su obra Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica (2007) el cual recomiendo mucho.

## 5.1 LAS CINCO ELECCIONES

Son muchas las decisiones que debemos tomar a la hora de escribir/dibujar un cómic. Según Scott Mc Cloud (2007) reduce estas decisiones a cinco tipos básicos:

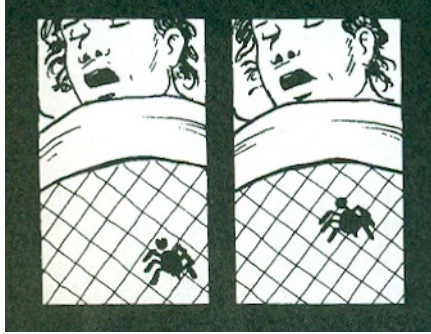


- Elección del momento: cuáles incluimos, cuales dejamos fuera.
- Elección del encuadre: distancia, ángulo y corte.
- Elección de imagen: personajes, objetos y entornos en esos encuadres.
- Elección de palabra: qué palabras añaden información valiosa.
- Elección de flujo: cómo guiamos la mirada del lector a través de viñetas.




### Elección del momento

Tenemos que comunicar el mensaje con claridad así que habrá que decidir los momentos que importan y dejar fuera los que no. Cada viñeta suma alguna información que hace avanzar la historia, de tal manera que si quitáramos la viñeta el mensaje se alteraría. Si al quitarla no ocurre nada, es porque sobra.

(Ver en anexos [Figura 8. Elección del momento](#) p. 66)

Una herramienta que nos puede ser de utilidad es conocer los seis tipos de transiciones:

<p>Momento a momento</p>	<p>Una sola acción representada en una serie de momentos. Frenan la acción, aumentan suspense, muestran cambios pequeños.</p>	
<p>Acción a acción</p>	<p>Un solo sujeto en una serie de acciones. Se dibuja una viñeta por acción por lo que hace avanzar la historia con ritmo vivo.</p>	
<p>Tema a tema</p>	<p>Una serie de sujetos cambiantes dentro de una sola escena. Se cambia el ángulo para dirigir la atención donde sea necesario.</p>	

Escena a escena	Transiciones a través de distancias de tiempo y/o espacio significativas. Útiles para avanzar en el tiempo y viajar de un lugar a otro comprimiendo bastante el volumen del cómic.	
Aspecto a aspecto	De una idea a otra, dejando que el ojo vagabundee por algún rincón del escenario. Nos permiten adentrarnos en el ambiente.	
Non sequitur	Serie de imágenes aparentemente sin sentido ni relación alguna. Suelen usarse en cómic experimental y proporcionan gags absurdos.	

*Figuras 9, 10, 11, 12, 13 y 14 Transiciones.  
(Entender el cómic, el arte invisible, 1993, p. 72)*

## Elección del encuadre

Hay que mostrar a los lectores lo que necesitan ver y crear una sensación de espacio, posición y atención a partir de lo que están viendo. No es fácil, pero con un poco de práctica puede ser muy entretenido. Tampoco hay que abusar y elegir encuadres extraños continuamente sin ningún motivo, pues lo único que harán es distraer más que ayudar a seguir la narración. Por ejemplo, si el personaje apenas varía de posición entre viñeta y viñeta, quizá sea mejor usar siempre el mismo encuadre para dar facilidad al lector en centrar su mirada en aquello que si ha cambiado. Podemos jugar también con el tamaño y forma del marco; o los ángulos de "cámara". Una vista de ojo de gusano puede dar peso y grandeza, mientras que un punto de visión elevado revela mucha información del escenario y transmite control. Por otro lado, el lugar dónde coloquemos el personaje también es importante. Si está centrado denota importancia, mientras que a un lado puede transmitirnos movimiento, ausencia, distancia a recorrer o ya recorrida,...

Por último no hay que olvidar nombrar el plano situación, que suele ser una imagen general que se muestra al principio de cada nueva escena con el fin de situar al lector.

## **Elección de imagen**

Lo más importante es que la imagen que realicemos pueda evocar clara y rápidamente la apariencia de personajes, objetos, entornos y símbolos. Hay que buscar una vez más documentación y no conformarse con los tópicos que recordamos de cabeza, pues es lo que da riqueza y realidad al mundo que estamos creando. Documentarnos para que los personajes no parezcan todos iguales, para que sus posturas y expresiones reflejen sus actitudes. Podemos también probar con estilos más abstractos o expresionistas para transmitir emociones.

## **Elección de palabra**

"El secreto de comunicar claramente con palabras es dejar que éstas hagan lo que hacen mejor y cuando un dibujo es la mejor solución, entonces quitarlas de en medio" (Mc Cloud, 2007, p.31)

(Ver en anexos *Figura 15. Palabra e imagen* p. 67)

Las palabras pueden ser un gran aliado para comunicar ideas, voces y sonidos de forma clara y persuasiva en combinación fluida con las imágenes. A veces pueden servir para comprimir una historia como las transiciones escena a escena. Debemos buscar también referencias literarias y lingüísticas, "las palabras solas llevan milenios contando historias con claridad. Les ha ido muy bien sin dibujos, pero en el cómic, las dos tienen que trabajar juntas e integradas de forma que los lectores apenas noten cuando cambiamos de una a otra" (Mc Cloud, 2007, p.31).

## **Elección de flujo**

¿Cómo dirigimos el ojo del lector entre viñetas y dentro de éstas creando una experiencia de lectura transparente e intuitiva? Pensemos en dos cosas:

- La disposición de viñetas en una página y
- la disposición de elementos dentro de una viñeta.

Evitemos disposiciones que puedan generar confusión por el sentido de lectura a la que estamos acostumbrados y que lo único que provocarán será sacar al lector de la historia. También evitemos demasiadas rupturas en los bordes de las viñetas con personajes que se salen de ellas.

## **5.2 PERSONAJES**

Para dar vida a los personajes y hacerlos creíbles debemos tener en cuenta tres aspectos:

Diseño de personajes, expresiones faciales y su lenguaje corporal.

### **Diseño de personajes**

Sea cual sea el estilo que elijamos, todo personaje debe tener:

- Una vida interior con deseos propios;
- Una distinción visual de cuerpo, cara, ropa;
- Unos rasgos característicos en su manera de comportarse y hablar.

¿Dónde se criaron tus personajes? ¿Qué padres tenían? ¿Qué es lo mejor que les pasó nunca? ¿Y lo peor? ¿Quiénes eran sus héroes? ¿Cuáles fueron sus batallas? Todas estas cosas y más pueden ayudar a dar forma a quiénes son. Piensa en tu propia historia y como te ha dado forma a ti (Mc Cloud, 2007, p.64).

Nuestra historia afecta a cómo vemos el mundo. Cómo vemos el mundo afecta a lo que queremos y esperamos del mundo. Cuando esos deseos y expectativas colisionan con los deseos de otros, aparecen las mejores historias. Poner parte de nosotros en cada personaje puede dar mayor credibilidad pero hay que tener cuidado en no abusar, pues los personajes podrían parecerse demasiado entre sí. Para evitar caer en esto, puede ser útil dotar a cada uno de una personalidad del *eneagrama*. El *eneagrama* es un antiguo estudio psicológico de la personalidad basado en las vivencias de la infancia que divide a las personas en 8 categorías distintas de personalidad, cada una con sus reacciones, deseos, miedos, gustos, y visiones del mundo. Si sabemos el eneatispo de cada personaje, podremos predecir como reaccionará cada uno en cualquier situación, dando además de riqueza y variedad, mayor posibilidad para que los lectores se sientan identificados en alguno de los personajes.

En la faceta externa también hay que aportar variedad, evitando pintar a todos los personajes bellos con cara y cuerpo ideales. "La belleza es más eficaz cuando tiene una base para la comparación" (Mc Cloud, 2007, p.70). Al igual que en los títeres, son las diferencias y el contraste lo que hace que recordemos al personaje y le reconozcamos de un vistazo.

(Ver en anexos [Figura 16. Estereotipos](#), p.68)

Es útil que una vez elaborado tu personaje realices una *hoja modelo* del mismo. Las *hojas modelo* son dibujos donde se ve el personaje de frente, perfil y tres cuartos con las proporciones correctas; detalles de expresiones faciales y posturas corporales típicas; ropa que suele llevar, y demás desgloses que veamos necesarios y a los que nos remitimos cuando estamos dibujando. Pueden ser realmente necesarias cuando se trabaja en equipo, para así evitar que el personaje varíe enormemente de viñeta a viñeta, y que todos puedan dibujarlo lo más fielmente posible.

## Expresiones faciales

Debemos exprimir al máximo el sentido de la vista, pues en el cómic no podemos oír, ni oler, ni palpar. Si jugamos correctamente con los elementos plásticos, el lector olvidará que realmente no está oyendo, ni oliendo, ni sintiendo, sino leyendo. Curioso. Hacer olvidar para poder recordar.

Las expresiones faciales serán las principales para transmitirnos los sentimientos de los personajes. Mc Cloud (2007), habla de seis emociones básicas:

Rabia	Disgusto	Miedo
Alegría	Tristeza	Sorpresa

El resto de expresiones son o bien variación de intensidad o combinación de estas primarias.

(Ver en anexos *Figura 17. Variación de intensidad en expresiones primarias* p. 68

*y Figura 18. Combinación de expresiones primarias* p. 69)

Si a esto le añadimos la posición de la cabeza, la dirección de la mirada y la opción de asimetría, las posibilidades se disparan. También podemos ayudarnos buscando referencias en películas, analizando expresiones de otros, ya que conscientemente es difícil sacar nuestras expresiones y más si tenemos que miramos al espejo y dibujar al mismo tiempo.

A veces jugar a transmitir expresiones contrarias al sentimiento real del personaje puede resultar muy interesante. Por ejemplo, que diga que está bien pero su cara muestre todo lo contrario, o que un villano muestre una cara bondadosa mientras dice algo horrible.

(Ver en anexos *Figura 19. Expresiones contrarias* p. 69)

## **Lenguaje corporal**

La posición del cuerpo manda mensajes directos sobre como se encuentra emocionalmente el personaje, como es su actitud y personalidad, e incluso afecta a como oímos su voz.

La silueta juega un papel importante y para que la expresión corporal sea más eficaz, podemos hacer la prueba de rellenar al personaje de negro. ¿Se ve lo que está haciendo aunque no tengamos detalles? ¿Podría exagerarse más la posición? Desglosar en siluetas nos centra para ver si la pose es lo suficiente comunicativa o necesitamos reforzarla sin distraernos en detalles.

Hay posiciones bases, como la de estar encorvado o elevado, las cuales comunican "humillación" o "poder" respectivamente. Esta idea de altura como poder todavía puede verse en la actualidad (como en los pódiums y catedrales). Nos inclinamos cuando somos tímidos, nos sentimos derrotados, cometemos fallos, somos débiles... A su vez la postura erguida nos transmite fuerza y confianza, por eso los superhéroes suelen dibujarse así, con el pecho hacia adelante.

Además de las alturas, las distancias también comunican. Cuanto más cerca unos de otros, mayor relación personal existe entre ellos; cuanto más lejos, menor interacción.

Sólo unos pocos seres amados pueden invadir la zona de contacto físico, pero hay centenares de formas en que pueden hacerlo,... ,de la misma manera que hay centenares de formas de mostrar como un personaje se resiste a la intimidad con otro, a través de las formas en que se dan la vuelta, retroceden, evitan sus ojos o levantan barreras para crear distancias simbólicas o incluso literales. (Mc Cloud, 2007, p.108).

(Ver en anexos *Figura 20. Invadir y evitar zona de contacto* p. 69)

El equilibrio frente al desequilibrio también transmite en la expresión corporal. Una posición simétrica transmite estabilidad y confianza, mientras que sin esa simetría (como cuando arqueamos una ceja o nos doblamos hacia un lado), la figura está más desequilibrada y transmite debilidad, inquietud, desconfianza.

Las manos también pueden ser muy expresivas. Los políticos y vendedores suelen mantener las palmas hacia arriba para que la afirmación parezca sincera y amistosa. Por el contrario la palma hacia abajo transmite elevación, autoridad, control.

(Ver en anexos [Figura 21. Gestualidad con las manos](#) p. 70)





### 5.3 EL PODER DE LAS PALABRAS




Es cierto que lo primero que se nos viene a la mente cuando oímos la palabra "cómic" son las imágenes. Pero la palabra es parte importante en él, hasta el punto de haber desarrollado recursos gráficos singulares como son el bocadillo de diálogo, el texto de apoyo y las onomatopeyas.

Las palabras evocan sentimientos, sensaciones y conceptos abstractos que las imágenes apenas pueden empezar a atrapar. Si las palabras y las imágenes trabajan de forma independiente, pueden crear nuevas ideas y sensaciones más allá de la suma de sus partes. Es importante encontrar el equilibrio adecuado. Si tienes demasiado texto, no lo dejes para una sola viñeta, o piensa como decirlo más sencillamente.

#### Combinaciones de imagen y palabra

Mc Cloud (2007) desglosa las distintas combinaciones entre palabra e imagen en siete categorías:

Palabras específicas	Las palabras te proporcionan todo lo que necesitas saber, mientras que las imágenes ilustran aspectos de la escena que está siendo descrita. Reducen mucha información y tiempo en pocas palabras.	
Dibujos específicos	Los dibujos te proporcionan todo lo que necesitas saber, mientras que las palabras acentúan aspectos de la escena que se está mostrando. Producen sensación de experiencia directa e inmediatez.	
Duales	Tanto las palabras como los dibujos mandan básicamente el mismo mensaje. Son redundantes y pueden ser útiles si buscamos la máxima claridad.	
Intersectiva	Palabras y dibujos trabajan juntos en algunos aspectos, mientras que también aportan información independiente. Añaden detalles y perspectivas distintas sobre un mismo aspecto.	

Interdependiente	Palabras y dibujos se combinan para transmitir una idea que ninguno de los dos transmitiría solo. Ensamblar el significado a partir de piezas distintas produce un efecto estimulante para el lector.	
En paralelo	Palabras y dibujos siguen caminos aparentemente distintos sin conectarse. Aunque en viñetas posteriores puedas encontrar su significado.	
Montaje	Palabras y dibujos están combinados pictóricamente. Las palabras saltan las barreras al territorio visual (incluidas las onomatopeyas).	

Figuras 22, 23, 24, 25, 26, 27 y 28. Combinaciones imagen-texto.  
(Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, 2007, p. 130)

## Bocadillos

Todo el mundo los conoce, visualizan un elemento etéreo: el sonido. Son muchas las variantes que existen para realizar bocadillos. Unos dibujan los bordes muy gruesos, otros muy finos o directamente no los dibujan. Las posibilidades de formas son también infinitas. Sea cual sea el estilo, lo importante es que cada bocadillo represente una emoción, y no abarcar demasiado texto en uno solo. Siempre el equilibrio es importante, para que en el momento que queramos dar un énfasis se pueda percibir. Los énfasis pueden conseguirse con el tamaño y grosor del texto, cursiva, símbolos gráficos, etc.

## Onomatopeyas

"Las onomatopeyas se convierten gráficamente en lo que describen y dan a los lectores una rara ocasión de escuchar con los ojos." (Mc Cloud, 2007, p.146).

Con las onomatopeyas puedes indicar el volumen por el tamaño, el grosor y signos de admiración. También varias el timbre del sonido, su aspereza, agudeza, suavidad,.. La forma de las letras también pueden recordarnos al sonido que la producen (como el salpicar), o integrarlas en el dibujo considerando su forma, línea y color. (Ver en anexos [Figura 29. Onomatopeyas p. 70](#))

## Crear una buena historia

Como cualquier otro medio para contar historias (como los títeres, la tele, los libros,...), los cómics poseen los mismos objetivos y deseos de hacer una buena trama aunque las herramientas sean distintas. "No creo que haya un tipo de historia que sea "adecuada" para el cómic. Es un error

limitar el tipo de historias que contamos en un intento de hacernos hueco en la estantería de alguien." (Mc Cloud, 2007, p.151).

¿Cómo crear una buena historia, pues? Busquemos siempre experiencias propias en las que los lectores puedan encontrarse también reflejados; busquemos conflictos entre personajes, o entre individuos y el mundo que les rodea. Llevémosles a sitios donde nunca han estado; causémosles emociones como la risa, el horror, la tristeza mediante experiencias comunes. Hagamos que los personajes sean inolvidables, que los lectores se interesen por ellos, que deseen ser ellos y quieran saber lo que les va a pasar.

## **6. MAGIA**

### **6.1 REVISIÓN HISTÓRICA**

La magia, el arte de lo imposible, el arte que consigue imitar capacidades fantásticas, increíbles y sobrenaturales. La propia palabra parece decirlo: "*magia*" del antiguo persa *maghus*, que contiene la raíz *magh-* (ser capaz, tener poder).

Los primeros grabados encontrados sobre esta actividad muestran como se usaba para causar miedo aprovechando la ignorancia de la gente y lograr así dominarla y someterla. El primer escrito sobre magos se encontró en el papiro *Westcar*, Egipto, en el cual se relata la actuación de un mago llamado Dedi que trabajaba en el palacio de piedra de Menphis, la residencia de los faraones. En él, describe su acto mágico que consistía en cortar la cabeza de un ganso y tras unas palabras mágicas el ganso volvía a caminar.

(Ver en anexos [Figura 30. Westcar papyruss p. 70](#))

En la edad media los magos comenzaron a recorrer ciudades junto a actores ambulantes, juglares y titiriteros, mezclando canciones, fábulas, acrobacias y magia de apariciones. Aún sin saberlo, estaba naciendo un arte que derivaría en lo que hoy conocemos como circos.

Más tarde, durante el renacimiento, se encontraron documentos donde carteristas, buhoneros y sacamuelas encontraban en la magia la excusa perfecta para cubrir sus actividades reales. Es a partir del S. XVII donde aparecieron los primeros testimonios de magia profesional enfocada a la distracción del público, donde los magos no eran vistos como charlatanes de feria o farsantes, y se empezaba a cobrar entrada en los teatros por ver sus números. Robert Houdin, considerado el padre de la magia moderna, fue uno de los primeros. Comenzó como relojero e inventor en París, y terminó usando sus conocimientos para realizar sus maravillosos trucos, combinando mecánica, electricidad, destreza manual y presentación efectiva. Gracias a su éxito, la magia se popularizó internacionalmente. En Estados Unidos Harry Houdini, para hacerle honor, adoptó como nombre artístico el apellido de Robert añadiéndole una "i" al final. Este escapista se convirtió en uno de los ilusionistas más famosos del mundo por sus peligrosas e increíbles proezas, marcando un antes y un después en el arte de la ilusión.

La magia ha ido evolucionando hasta nuestros días alimentándose de ella misma. En los 90 el ilusionismo alcanzó grandes audiencias con artistas como David Coperfield, David Blaine, Criss

Ángel o Juan Tamariz en nuestro país, permitiendo a los adultos fantasear, ilusionarse, ser niños otra vez. Y hablando de los niños, ¿qué hay sobre la magia infantil?

Una vez más, la iglesia comparte camino. A comienzos del siglo XX, los curas descubrieron que la magia era una herramienta excelente para ilustrar parábolas y hacer el evangelio más atractivo para los pequeños. La primera persona que lo empleó fue el Reverendo Charles H. Woolston. Fue tal su éxito que otros ministros sintieron interés en sus métodos para inspirar a los niños y aumentar la asistencia en la iglesia. Como ya hemos visto, los magos son practicantes de una forma artística muy antigua, pues la magia tradicional para público adulto lleva existiendo desde hace mucho tiempo. Sin embargo la magia para niños es relativamente nueva y los únicos textos antiguos disponibles para los magos sobre magia infantil eran de los años 20, tratándose todos de libros de inspiración cristiana. Esto le confería un rasgo distintivo: la magia estaba ligada a una moraleja, puesto que era magia evangélica, concebida como herramienta para la enseñanza de la religión. Quizá por eso en la actualidad las funciones para niños tienen esa estructura de "*cuento*". La magia infantil puede y debe ser entretenida, pero al igual que los títeres y el cómic, puede ser mucho más. David Kaye, considerado el *rey* de la magia infantil en Estados Unidos decía: "Estamos en los albores de la profesión. Es una época fantástica para ser mago infantil. Nosotros estamos poniendo los cimientos para las generaciones de magos infantiles que vendrán". (David Kaye, 2007, p.26).

Yo a eso añadiría, es una época fantástica para decidir donde queremos que la magia esté enfocada. Si queremos que siga siendo solo espectáculo, así será. En nuestras manos está marcar un antes y un después.

## **6.2 REPERCUSIÓN PSICOSOCIAL**

### **Magia, representante de la ilusión humana**

La magia existe desde que el mundo es mundo. Es la delgada línea que separa la realidad y la ficción. Por eso nos atrae. La magia representa la ilusión, la ilusión representa la humanidad, es propia de ella y nos diferencia del resto de especies. La magia o el ilusionismo es, pues, humanidad, y por ello ha formado parte de la vida del hombre desde su existencia de alguna forma u otra.

En nuestros días, estamos rodeados de experiencias mágicas pero las aceptamos como normales. Aunque no sepamos exactamente cómo funcionan las cosas, las damos por supuestas. Si en 1960 hubiéramos metido una comida congelada en una caja, apretado unos cuantos botones y dos minutos después la hubiéramos sacado completamente cocinada, habríamos pensado que se trataba de un truco de magia. Hoy, sin embargo, sabemos que es el uso normal de un microondas. En la década de 1830 Robert Houdin se valió de un principio poco conocido en aquel entonces llamado electromagnetismo para producir la ilusión de que privaba a un hombre corpulento de toda su fuerza.

## **Cómo vive el niño las experiencias mágicas**

Ahora bien, hay muchas cosas en nuestro mundo que un niño no comprende. Para él todas sus nuevas experiencias son francamente mágicas: mezclar pintura azul con amarilla para obtener verde, hacer palomitas de maíz, inflar un globo con helio,..., pero puesto que se le presentan como corrientes, automáticamente y sin cuestionarlo, interpreta la experiencia como normal, no mágica. David Kaye se plantea el sentido de hacer un juego de magia a un niño con experiencias que no comprende o accesorios que no reconoce:

Un mago muestra una caja pintada de amarillo con letras chinas. Enseña la caja vacía, la cierra, la vuelve a abrir y dentro hay una bolsa de caramelos. ¿Por qué no podría interpretarla un niño como una "caja de fabricar caramelos"? Después de todo, es la única vez que ha visto la caja en funcionamiento. Puesto que lo han condicionado para que acepte las cosas como normales, cuando ve algo que no reconoce, el niño da por supuesto que el mecanismo puede hacer cualquier cosa que tú le digas que puede hacer. Acepta el teléfono móvil como un aparato para hablar sin cables, el microondas como un aparato para cocinar sin calor, y ya ha visto una máquina de algodón de azúcar, que en efecto, hace que el dulce aparezca de la nada. (David Kaye, 2007, p.34).

Si queremos introducir la magia en la escuela debemos tener en cuenta este aspecto. Para que la magia sea efectiva, para que el niño se ilusione, es fundamental conocer su manera de percibir el mundo y realizar magia con ideas sencillas que puedan comprender por completo. Si en lugar de enseñar al niño esa caja china, le enseñamos una caja de plástico vacía, del mismo tipo que la que suele emplear para guardar sus pinturas o juguetes y hacemos que aparezcan caramelos, el niño lo entendería como magia, pues está familiarizado con ese tipo de caja y entiende sus características. Por eso la niña de cuatro años alucina cuando sacas una moneda de su oreja. Ella cree conocer las cualidades de su oreja y con toda certeza, fabricar dinero no es una de ellas. Un niño sabe que si coges una cera y la frotas sobre una superficie deja una marca, que un vaso de agua si lo giras se derrama, que pequeños objetos en un recipiente siguen estando aunque mueves dicho recipiente de lugar... Estas son alguna de las ideas sencillas que los niños dominan y de las que pueden basarse nuestros juegos de magia infantil.

## **Magia como medio motivador**

Otro aspecto a tener en cuenta es la motivación que despierta. Si, los nuevos medios están cambiando a los pequeños. Sus expectativas son distintas, exigen que las cosas se muevan a un ritmo más rápido, sus lapsos de atención son más cortos (quizá debido a los anuncios); todos los medios, libros, pelis, videojuegos, etc., han sido creados exclusivamente a su medida, a su edad exacta. Los profesores muchas veces nos quejamos de la poca atención y desmotivación de nuestros alumnos. Necesitamos nuevas herramientas para los nuevos tiempos. Y aquí la magia puede jugar su papel.

## **Beneficios de la magia**

Ya hemos comentado que la magia mantiene viva la ilusión del hombre. ¿Qué otros beneficios aporta? En primer lugar, los niños desarrollan la creatividad, la imaginación, la memorización, la destreza manual. Se incrementa también la concentración y desarrolla la improvisación. Puede ser un punto estratégico para la socialización entre ellos. También desarrolla la autodisciplina, pues se necesitan ensayos sólidos para dominar cualquier truco de magia y una vez que comiencen a realizarlos para sus compañeros de clase, familia profesores, verán los frutos de su esfuerzo, persistencia y práctica.

La autoconfianza es otro punto fuerte que aporta esta actividad. Hacer magia por primera vez puede ponerle a uno nervioso. Cuanto más practique y más actúe, menos timidez y más confianza irá ganando, y así estará más seguro de sus capacidades, no sólo en la magia, también en la vida.

Otros beneficios que aporta la actividad mágica según Jose Antonio Godoy, gran mago Mexicano, son:

**Coordinación:** Esta es una de las más importantes habilidades que se fortalecen, ya que es necesario coordinar lo que se piensa, lo que se dice y lo que se hace, aunque no siempre se haga lo que se diga y simultáneamente se esté haciendo lo que no se dice.

Existen en algunos hospitales como terapia de rehabilitación, el Project Magic, proyecto que lidera el mago David Cooperfield con resultados sorprendentes en pacientes que habían perdido cierta coordinación en sus manos.

**Liderazgo:** Al ser tú el centro de atención, aprendes a manejar actividades de grupo, control de la situación, capacidad de reacción ante posibles dificultades que surjan de improviso y aprovechar las situaciones ventajosas que se presenten imprevisiblemente.

**Organización:** Cuando realizas una presentación ante el público, todo debe estar cuidadosamente planeado y organizado para tener éxito, se deben prever las posibles dificultades que surjan durante la actuación y estar preparados para resolverlas rápidamente. De la misma forma, es necesario obtener una adecuada estructura del espectáculo, en general, para que resulte entretenido y agradable.

**Psicología:** Este es uno de los pilares en los que se basa el éxito de una buena presentación de la magia, como dijo Arturo de Ascanio: "un juego o truco psicológicamente mal presentado no es ni la sombra de la obra de arte que hubiera podido ser".

El mago debe saber, en todo momento, qué reacciones psicológicas producen sus manipulaciones o sus palabras en el público, obrando siempre de acuerdo con aquellas reacciones, conduciéndolas por donde estime conveniente, o refutándolas con otros pases y con el arte de saber decir y sobre todo, callar antes que hablar de más.

(Godoy, 2005, recuperado de <http://cancinelli.jimdo.com/beneficios-de-hacer-magia/>)

## **Magia y neurología**

Estos beneficios ocurren al ejercer magia, pero también cuando somos espectadores se activan funciones racionales y creativas beneficiosas en nuestro cerebro. María Gray, investigadora del metateatro y las estrategias metateatrales, comenta:

Estas funciones ejercidas por el espectador, ya han sido nombradas por el neurólogo Elkhonon Goldberg como el *cerebro ejecutivo*,..., constituido por los lóbulos derecho e izquierdo encargados de realizar las funciones creativas y racionales.... El Yo creativo activa

fundamentalmente el lóbulo derecho,... El Yo racional activa el lóbulo izquierdo. (Maria Gray, 2011, p.106).

Al parecer, la parte frontal de estos lóbulos son los que albergan los aspectos más humanos del proceso evolutivo, tales como la intencionalidad, la previsión y la planificación. Ya que la escuela juega un papel importante precisamente en el desarrollo humano del niño, incorporar magia en la educación solo puede suponer un apoyo a dicho desarrollo, sea como espectador o mago actuando.

## **7. LENGUAJE PLÁSTICO DE LA MAGIA**

Los libros de magia infantil están frecuentemente llenos de rutinas. Es información maravillosa y valiosa, sin embargo lo que pretendo escribir en este apartado no son tanto la explicación de los trucos, sino la filosofía, la psicología y la teoría de como producirlos para ilusionar, e ilusionarnos, para motivar, por supuesto entretener, y en definitiva para lograr ese punto de encuentro y cercanía en el desarrollo humano de maestros y alumnos. Una vez más, no me cansaré de decirlo, esta información podrá ser aplicable a cualquiera de las actividades donde queramos incluir la magia, ya sea para presentar una unidad didáctica, o para que ellos la incluyan en algún trabajo, actividad teatral, presentación, etc.

Basándome en las ideas de David Kaye en su obra *Serio de remate, como hacer magia para niños*, haré hincapié en como adaptar este arte a las diferentes edades, pues los cerebros y la percepción que tienen cambia según crecen, y es importantísimo tenerlo en cuenta para que la magia sea efectiva.

### **7.1 ASPECTOS BÁSICOS**

#### **Diferencias entre magia y truco**

Según Alfonso Moliné (2005), cuando hacemos una ilusión, el presentador y los espectadores deberían estar de acuerdo en que los hechos exhibidos son producidos por medios naturales y que son los sentidos del propio espectador los que desvirtúan los hechos. En definitiva, han sido víctimas de una ilusión. Pero cuando el público se deja arrastrar por la personalidad y la técnica del presentador, hasta el punto de olvidar la anterior convención y pierde la conciencia de que está siendo ilusionado, el misterio vuelve a ocupar el primer plano. La razón no manda en el espectador, es la emoción. El público está siendo engañado, ellos lo saben, pero desean creer que lo hecho es posible, desean mantener su ilusión intacta, emocionarse. ¿Por qué? Porque la ilusión es necesaria para el hombre, es algo propio de la humanidad. Gracias a esto, la magia se ha convertido en Arte. En el lado opuesto están los denominados "trucos", los cuales se limitan a presentar una serie de artimañas sin preocuparse de la presentación y cuyo mayor atractivo reside en el ingenio de quien las inventó. A primera vista parece que un truco debe ser por sí mismo entretenido. Esto no es cierto, al igual que un chiste es divertido o no según quién y cómo lo cuenta. Es importante que nuestros alumnos entiendan (y nosotros mismos también), que adquirir el truco no es suficiente, y

que debemos poseer otros conocimientos para que las actuaciones ilusionen, sean agradables, divertidas y emocionantes; en otras palabras, hacer realmente magia.

### **Regla para todo mago**

Todo mago tiene que tener en cuenta algunas reglas básicas si queremos que la ilusión y emoción se lleve a cabo. Aquí van algunas de las que propone Moliné (2005):

- Nunca decir por anticipado lo que vamos a hacer, pues estarán avisados y más pendientes de cazar la trampa y destruimos el factor sorpresa y la ilusión. Ya veremos más adelante en qué pocos casos es conveniente hacer caso omiso de esta regla.
- No repetir nunca los juegos por la misma razón que la regla anterior.
- No utilizar juegos basados en la misma técnica, en una misma sesión.
- No divulgar jamás la trampa, pues la magia capta la atención a condición de que sea misteriosa o intrigante. Cuando a muchos magos nos insisten en contar como se hace un juego solemos responder "*Los magos estamos bajo juramento de no hacer jamás una revelación*". Quizá lo hayáis escuchado y podáis usarlo como respuesta a partir de ahora.

### **Pasos a la hora de preparar un juego**

Escoger un juego.

Leerlo y estudiarlo.

Hacerlo nuestro, adaptarlo a nuestra personalidad.

Ensayar las acciones varias veces.

Repasar la charla.

Ensayar acciones y charla simultáneamente.

Hacer una presentación de tanteo (a un amigo o familiar).

Presentarlo en público (para la clase).

Corregir los posibles fallos.

Ensayar de acuerdo con lo anterior.

Presentarlo otra vez (para otra clase o otro curso).

### **Tipos de efecto**

*Extraño comportamiento de los objetos:* Es el efecto más frecuente. Evitamos que se nos atribuyan poderes superiores y transferimos el poder mágico a los objetos manipulados.

*Habilidad personal:* Si no justificamos previamente el efecto por medio de un tema adecuado, lo más probable es que se nos atribuya una habilidad especial.

*Historias:* Presentamos un relato que ilustramos con acciones mágicas. Muy útil para usar en presentaciones de unidades didácticas.

*Fenómenos PSI:* Son los llamados efectos de mentalismo. En ellos se incluyen la telepatía, precognición, adivinación, visión a través de cuerpos opacos, etc.

*Magia cómica y gags*: Si un efecto tiene una conclusión cómica no necesita otro tipo de justificación.

## **Consejos durante la actuación**

Algunos pequeños consejos durante la actuación para evitar fallos que solemos cometer cuando estamos empezando:

- No hagamos nada si no sabemos qué hacer o si no tenemos un motivo.
- Los ojos del público son nuestra guía. No pensar "estoy aquí, voy a la mesa, cojo la baraja,..."  
Mejor pensar: Ven como voy a la mesa, cojo algo,..."
- No recitar la charla, interpretarla. Preveamos posibles intervenciones del público y tengamos preparadas respuestas para las preguntas más frecuentes.
- Manejar el material con fluidez. Recordemos dónde tenemos cada cosa y a dónde debemos volver después del juego
- No nos miremos las manos, no es natural, parece que tememos hacer algo indebido.
- Dejar que los sentimientos y pensamientos afloren en el momento de la acción y que dirijan nuestras acciones visibles. Decía Allonso Moliné:

No se preocupe en pensar qué expresión debe dar a su rostro cuando está creando un campo magnético entre sus manos. ¡Usted límitese a crear un campo con todas sus fuerzas y su rostro cuidará de dar la expresión correcta. (Moliné, 2005, p.98).

## **7.2 TÉCNICA Y PRESENTACIÓN**

Veamos un ejemplo de lo que sería realizar un juego tan sólo teniendo en cuenta únicamente la técnica.

Pedimos a un espectador que nos de un reloj, lo guardamos en un sobre (el cual está preparado con una ranura para que realmente no se quede dentro) y con una botella lo machacamos. Tras unas palabras mágicas sacamos el reloj del sobre intacto.

(Ver en anexos *Figura 31. Solo técnica, p.71*)

Comparemos ahora el mismo truco transformado al añadirle la presentación. El mago pregunta al espectador si conoce la "*botellomacia*". Le explica que consiste en la adivinación por medio de las oscilaciones de una botella. Le pide que ponga su propio reloj a la hora que quiera para hacer el experimento. Lo mete en un sobre para que no se vea nada y tras varios intentos fallidos de adivinación, el mago se pone nervioso y acaba golpeando el reloj. Atormentado por lo que acaba de suceder, el mago lo arregla con magia"

(Ver en anexos *Figura 32. Técnica más presentación p. 72*)

En esta segunda opción el mago no presenta un truco, sino un experimento. Si analizamos el primer ejemplo, vemos como le falta lógica. ¿Por qué romper un reloj si luego tiene que recomponerlo? ¿Por qué tomarse la molestia de meterlo en un sobre? ¿Por qué no usar su reloj en vez de el de otra persona? En el segundo ejemplo el mago ha enfocado las cosas de una manera

totalmente distinta. En este caso actúa como adivinador que se propone acertar la hora de un reloj. Para evitar la posibilidad de un vistazo introduce el reloj e un sobre. La botella hace el papel de péndulo detector. El adivinador falla varias veces lo que le hace golpear la mesa cada vez con más fuerza a causa de un nerviosismo. Al espectador no le extraña que acabe golpeando el reloj.

Esta explicación visualiza la importancia de la presentación, que al fin de al cabo, no es otra cosa que el revestimiento del truco, la manera de perfeccionarlo.

Muchas veces, cuando comenzamos en el mundo de la magia, tendemos a querer conocer más y más técnicas sin llegar a profundizar en ninguna de ellas. Hay que saber que a partir de una técnica se pueden crear distintos juegos. Hay magos que saben un número muy reducido de técnicas pero que gracias a la presentación, la transforman provocando un sin fin de efectos.

(Para saber más sobre este apartado ver [Anexos 4, La técnica se adapta p. 61](#))

### **7.3 EL AYUDABTE**

#### **Sacar máximo partido a un ayudante infantil**

Es muy importante tanto para los alumnos como los profesor que hagamos magia, elegir al voluntario adecuado, pues puede levantar nuestro espectáculo o hundirlo. Los espectadores nos juzgarán por cómo interactuemos con nuestro ayudante. A la hora de pedir un voluntario es mejor decir que levanten la mano. Si nos limitamos a decir: *¿Quién quiere ayudarme?* Obtendremos una estampida y perderemos el control de nuestro público. Si decimos: *Voy a escoger a alguien que esté sentado, muy calladito y levante la mano, con una sonrisa muy grande en la cara;* el resultado será mucho mejor.

Nunca elijáis a un niño al que están señalando otras personas, probablemente son tímidos y saben mejor que nadie si quieren subir o no. Si no levantan la mano ellos mismos, no los elijamos.

Los niños de seis, siete años son generalmente un buen ayudante, pues son lo bastante mayores para comunicarse con eficacia y seguir instrucciones, pero no tanto como para ponerse a discutir contigo sobre el método. Una vez en el "escenario", es importante hacerle alguna pregunta o charlar un poco con él para que se sienta bienvenido. Si el mago es más alto que su ayudante, es mejor ponernos de cuclillas junto a él, o estar sentado en una silla a su lado, para así no intimidarle. Sin olvidar el aspecto lúdico, conseguiremos mayor efecto cómico si le disfrazamos con un sombrero o con un complemento que vaya a juego con nuestro disfraz.

Para los profesores y los niños más mayores que estén haciendo el espectáculo, es una gran experiencia si le hacemos creer a nuestro ayudante niño que fue él quien hizo la magia. *¡Mira, lo has hecho! Has conseguido levitar la pelota.* El ayudante se ilusionará más pensando que fue así y puede que nunca olvide la experiencia. Si además incluimos el recompensarle regalándole algún detalle (la carta elegida, una barita de mágica de cartón, etc.), recordará con mucho cariño el momento.

## Otorgarles poder

Además de otorgar poder a tu ayudante, se puede otorgar poder a todos los niños del público. Según Kaye (2007), hay dos maneras de otorgarles poder: por medio del conocimiento y a través de la destreza.

### *Por medio del conocimiento*

Hacemos que el niño sepa algo que está ocurriendo y que tú, el mago, no percibes. Es una sensación muy poderosa para ellos. Los niños se pasan todo el día dependiendo de adultos que les guían, les ayuda y les informan. Saben menos que los adultos y suelen necesitar nuestra ayuda. Así pues, cuando un niño se encuentra en una situación en la que de repente sabe algo que un adulto no, experimenta una sensación única y poderosa. Ha ganado poder por medio del conocimiento y ahora su labor consiste en explicar o enseñar al adulto. Otras maneras de otorgar poder es pedir información sobre algo. Si les preguntamos y ellos saben la respuesta, se sentirán más poderosos. En los colegios empleamos mucho esta técnica para reforzar el aprendizaje y fortalecer la autoestima, así que también podemos usarla para hacer magia y para que ellos la hagan, afianzando la relación con el público. "*Quién sabe el abecedario*" "*¿Cuántas cartas tengo en la mano?*" Son el estilo de preguntas que los niños pueden responder. También, el nombrar cosas erróneamente (por ejemplo, llamar a un aro patata), o pronunciar mal las palabras, son formas de otorgarles poder ya que te corregirán satisfechos. El mago Dave Risly en uno de sus espectáculos para niños, cogía un globo y lo llamaba "globó". Los niños le corregían y le decían que se pronunciaba "globo". Y entonces Dave decía: *No se decir globo, por eso digo globó*. Por supuesto, esto encendía a los niños aún más. Los pequeños volvían a corregirle y Dave explicaba otra vez su problema. A los niños les encantaba corregir al mago. Así pues, piensa en qué palabras de tu espectáculo podrían pronunciarse mal para producir ese efecto. Si es un objeto que usas a menudo, mejor. Puedes aprovechar para que lo que tengan que corregirte sea precisamente aquello en lo que quieres hacer hincapié para aprender (el nombre de un río, el resultado de una suma,...).

### *Por medio de la destreza*

Si los niños experimentan tener la capacidad de hacer algo que no podían hacer antes, se sentirán más poderosos. Ocurrirá lo mismo si les otorgamos la capacidad de hacer algo que nosotros, los magos con poderes, no podemos hacer. Además de que todos los niños digan a la vez las palabras mágicas para producir el efecto, podemos otorgar poder individualmente sacándoles al "escenario", como dijimos con anterioridad. Los otros niños de la clase, se imaginarán a sí mismos allá arriba con el mago y experimentarán la misma sensación.

## 7.4 EL CONTROL DE LA ATENCIÓN

Existen según Moliné (2005) dos tipos de control que podemos ejercer durante la actuación: El control activo y el control pasivo. En el control activo el presentador lleva las riendas y conduce la

atención, mirada y pensamiento de su audiencia a donde él desea. Por el contrario, el control pasivo consiste en aflojar la tensión del espectador y relajarle para que sus dotes de observación disminuyan. Vamos a verlos un poco más de cerca.

### **Control activo positivo**

Dentro del control activo existen dos vertientes: el positivo y el negativo. El primero es el que se ejerce en mayor grado en las artes teatrales. Consiste en llevar la atención de los espectadores a la zona de interés y evitar que se diluya por distracción hacia otros puntos inconvenientes. Para conseguirlo el mago debe usar su propia atención. Si él está atento a algo, el espectador también lo estará.

### **Control activo negativo**

El segundo tipo de control activo es el negativo, llamado también *misdirección*. Consiste en que el mago atrape la atención del público a un punto diferente de donde se está produciendo la acción secreta para que así pase desapercibida y no sospechen de ella. Para ello nos ayudamos de:

- Acciones externas (como la entrada de un ayudante o la caída de un objeto).
- Expresión y mirada del mago.
- Gestos llamativos.
- Diferentes velocidades en las acciones (El espectador mira aquello que ha empezado a moverse antes o aquello que va más rápido).
- Aparición súbita de algo.
- Hacer preguntas al espectador (están entretenidos elaborando una respuesta).

### **Control pasivo**

Como dijimos más arriba, en este control la atención de los espectadores no es conducida, sino amortiguada. Para conseguirlo usaremos:

#### *Final simulado:*

Si los espectadores creen que el juego ha terminado aplaudirán y desconectarán la contemplación activa. El mago también deberá aparentar estar relajado y agradecido por los aplausos, aunque esté aprovechando para efectuar la maniobra.

#### *Soltura despistante:*

Es decir, hacer las acciones "tramposas" con la misma facilidad, tranquilidad y desparpajo con que hace las acciones normales. Esta habilidad requiere mucho ensayo.

## **7.5 LO IMPORTANTE NO ES EL DESTINO SI NO LA TRAVESÍA**

Toda magia tiene un principio y un final. Si vamos a desaparecer un bote de mermelada, el principio de la rutina es: "*Tengo un bote de mermelada y voy a hacer que desaparezca.*" El final es: "*Ha desaparecido.*" Ahora bien, hay que añadirle una sección intermedia para dar interés y emoción al asunto. Por ejemplo, si mostramos el bote de mermelada, hacemos un pase mágico y decimos que lo hemos hecho desaparecer, el público no nos creerá. Si sacamos de la bolsa el bote confirmando sus sospechas, lo volvemos a meter y hacemos otro pase mágico, arrugamos la bolsa y mostramos que el bote ha desaparecido realmente, se sorprenderán.

Puesto que queremos que los niños participen de muchas formas, incluiremos muchos tipos de interacción. Además de reírse, queremos que los niños señalen, respondan a preguntas, muevan los dedos para hacer que la magia tenga lugar y digan palabras mágicas. Una mayor interacción, aumenta el interés y la participación activa. Después de todo, lo que más importa a los pequeños no es el momento mágico, sino todas las cosas divertidas, motivadoras que ocurren por el camino y encienden su ilusión. En el momento que el alumno o el maestro hace magia, no ha de concentrarse tanto en engañar a los otros, sino pasarlo bien y disfrutar del espacio dual que está teniendo lugar.

¿Y porqué es importante prolongar el segmento del medio para los niños?

Para los niños entre tres y seis años, es el más importante porque son pequeños y, como dijimos previamente, no están del todo seguros de qué se entiende por magia y que no. A los niños de este grupo no les impresiona demasiado que hagas milagros, prefieren reírse y pasarlo bien. Por tanto debemos cargar las tintas en todas las peripecias divertidas que ocurren mientras nos dirigimos al clímax. Seguro que nos suena ver a un mago que se le cae varias veces el pañuelo de las manos antes de hacerlo desaparecer. Grábalo a fuego en tu cerebro: los niños disfrutaban más la parte en que el pañuelo se le cae al mago una y otra vez que el hecho de que lo haga desaparecer. Por otro lado, si fallas varias veces intentándolo desaparecer y los preparas para esperar otro fracaso, la desaparición final resultará aún más fuerte.

En cuanto a los niños mayores (7-13), ya saben qué es posible dentro del mundo natural. Todo lo que quieren es pillarte el truco. Por eso para ellos es también bueno alargar la parte intermedia, hacerla interactiva. De esa manera, aunque crean saber cómo lo hiciste, al enfatizar la parte divertida, minimizas la importancia del método secreto.

## **7.6 ALGUNOS RECURSOS**

### **Palabras absurdas**

Otra técnica para hacer disfrutar a los niños es llamar a las cosas con nombres absurdos. Es fácil inventar nombres tontos y sin sentido. En vez de usar una varita mágica, usa una "chaca chaca lailo lailo". Es francamente ridículo, pero seguro que a los niños les gusta y cada vez que cojas tu "chaca chaca lailo lailo" se reirán. También podemos convertir las palabras mágicas en una tontería. Si les

pedimos que elijan ellos mismos las palabras mágicas o que boten entre las que les proponemos, les haremos partícipes y nos aseguraremos de que usamos la más graciosa para ellos.

## **Exageración**

La exageración es un elemento clave de todo el humor clásico. El mago reacciona con exageración y se apoya en el uso de accesorios gigantes. Un peine gigante, unas tijeras gigantes,... los alumnos pueden fabricar sus propios accesorios (con cosas recicladas, o en goma espuma por ejemplo).

Los accesorios son una parte importante en el espectáculo.

"A veces los accesorios hacen el trabajo por ti, porque los niños se reirán instantáneamente en cuanto los muestres. Es una lata tener que llevar auestas tanto aparatejo insólito, pero vale la pena. Eres un personaje insólito, y por tanto deberás tener objetos insólitos. Los niños esperan que así sea." (Kaye, 2007, p.34).

## **Repetición**

"La repetición es graciosa. La repetición es graciosa" Dijo Craig Sheman, guionista de *"Barrio Sésamo"*. Lo dijo exactamente así y yo me reí" (Kaye, 2007, p.74). La causa por la que las cosas hacen más gracia la segunda vez y la tercera, es que los niños aprenden a esperar la acción graciosa. Ven como se te cae algo y piensan: *"Me pregunto si se le volverá a caer"*. Entonces se te cae de nuevo y piensan: *¡Dios mío! ¡se le ha caído! ¡No se le puede caer otra vez!* Y entonces se te cae una vez más. No sólo hace gracia, ¡hace más gracia que antes! Condicionamos a los niños para esperar la acción que vamos a repetir, así que cuando pasa, se cumplen sus expectativas y resulta una experiencia intensa para ellos. Repetir tres veces un gag puede ser suficiente, pero si modificamos ligeramente la acción y subimos el nivel, podemos hacerlo más veces.

## **Pausas y ritmo**

Son dos aspectos del timing teatral que hay que saber administrar. Se fundamentan en el contraste y el cambio y sirven para regular la emoción, la risa y el interés dramático. Las pausas deben estar planificadas con antelación y ayudan poderosamente al control de la atención y enfatización de acciones y palabras, subiendo la tensión emocional según nos acercamos al clímax final.

¿Cómo saber cual es el timing adecuado? Juan Tamariz ha llegado a estudiar determinados juegos con un metrónomo para ver cual era el ritmo apropiado para él. Otros cuentan o tatanean una melodía mentalmente.

## **Efecto acumulativo**

El humor teatral y la magia tienen mucho en común. En ambas se van acumulando pequeñas bromas que aumentan la tensión cómica hasta llegar a un punto de rotura en el que se provocan los aplausos, el espectador se descarga y el ciclo comienza de nuevo.

## **Personalidad**

Debemos actuar siendo nosotros mismos, pero ¿cómo ser uno mismo al presentar por ejemplo un efecto PSI si no creemos en ellos? Debemos saber que cuando actuamos para un público, se quiera o no, se está haciendo una representación. Estamos haciendo de un personaje. Al intentar ser uno mismo lo que hacemos es interpretar la visión que tenemos de nosotros, cosa que puede ser bastante diferente de la realidad.

## **7.7 INCORPORANDO RECURSOS NARRATIVOS**

Todos los niños a la hora de hacer magia, deben saber que los elementos narrativos de una rutina incluyen un planteamiento, trama o nudo y un desenlace.

### **Planteamiento**

En el planteamiento se presenta al público los accesorios y a veces les decimos lo que vamos a intentar hacer. *"Aquí tengo una cazuela y vamos hacer un pastel en ella."* Es un error muy común en los principiantes plantear un planteamiento poco claro, por ejemplo cuando empezamos diciendo *"Escoge una cara con total libertad."*

### **Trama o nudo**

La trama de un efecto para niños debería ser sencilla. Un chiquillo tendría que poder explicársela a su madre con una sola frase: "Los dibujos estaban sin colorear y entonces se colorearon solos." Como ya hemos visto en el apartado "lo importante no es el destino, sino la travesía", es esta fase intermedia la que más recuerdan los niños. Cuanto mayor interacción haya, mejor.

### **Desenlace final**

Es la parte más importante de una rutina, así que tenemos que tratar que sea un efecto impactante. Hay dos formas de conseguir un final fuerte. Para explicar la primera voy a relatar una leyenda que ilustra muy bien lo que quiero contar:

Todas las mañanas la mamá de Wolfgang Amadeus Mozart despertaba a su hijo de una forma muy especial. Se sentaba en el piano que había en el cuarto y, con Mozart aún durmiendo, tocaba las siete notas de la escala de ocho: Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si... Y terminaba ahí, sin tocar el Do final. Para el pequeño Wolfgang resultaba tan perturbador no escuchar la escala completa que, sin poder soportarlo, se levantaba para tocar la última nota.

Pues bien, esta misma necesidad de una resolución se da cuando presentamos un juego de magia. Los efectos, como los cuentos y las escalas necesitan un final lógico y agradable. Si el efecto no tiene final el público siente que falta algo, lo cual provoca incomodidad. Si no puedes terminar un juego con un final lógico que guarde relación con el principio y el desarrollo, puedes optar por un giro

inesperado. Aquí entramos en la segunda forma de conseguir un final fuerte. Por ejemplo, en el juego *The Clatter Box*, el mago muestra una caja de madera vacía, hace desaparecer un pañuelo y afirma que reaparecerá en dicha caja. Cuando la abre, ésta se desenchaja y todas las piezas caen al suelo. Pero el mago se queda con la tapa en la mano, y mira tú por donde, el pañuelo está atado a ella. La resolución normal se limitaría a la reaparición del pañuelo en la caja, pero con este final hemos añadido una sorpresa disparatada.

## **7.8 IMPROVISANDO**

Hay tres tipos de improvisación: la auténtica, la ensayada y la prevista en el guión.

### **Improvisación auténtica**

En ella entran todos los chistes espontáneos que se nos ocurren en el momento, a menudo como respuesta a algo que ocurre. Los propios niños suelen provocar situaciones divertidas y podemos reaccionar ante ellas de la misma manera.

### **Improvisación ensayada**

Cuando hacemos con frecuencia un número mágico, pueden repetirse situaciones de las que en el pasado surgieron improvisaciones auténticas. Al estar ante la misma situación, recordamos el chiste que salió improvisadamente aquella vez primera y lo repetimos para la ocasión. El público creerá que es la primera vez y que estamos reaccionando de forma espontánea, aunque no sea así. Este tipo de improvisación surge de la práctica, de tener muchas oportunidades para improvisar y probar con chistes diferentes quedándonos con la respuesta más graciosa.

### **Improvisación prevista en el guión**

Puede que en lugar de esperar a repetirse la situación en la que te salió aquella improvisación tan graciosa, quieras provocarla para poder hacer el mismo chiste. De esta manera, entraría a formar parte del espectáculo. Hay un gag muy popular que he visto emplear a muchos magos y humoristas de la cual estoy segura que comenzó como improvisación auténtica. El mago quiere regular la iluminación para crear atmósfera y pregunta al tipo que se encarga de los focos si puede bajar un poco la luz. Las luces se apagan de inmediato inundando todo en oscuridad. El mago reacciona diciendo: *Perfecto*. El público cree que es un error genuino, seguido de la instantánea observación ingeniosa del mago. No es un error auténtico, es parte del guión y ocurre en cada actuación.

Como profesores, seguro que somos rápidos y tenemos talento natural, después de todo, tenemos que improvisar cada día con las situaciones que surgen en clase. Sin embargo, si ves que te resulta difícil, hay alguna fórmula que puedes aplicar. Para empezar, deja que los niños digan cosas desde sus asientos, (cosa que va a ocurrir, porque es lo que hacen los niños). Si en alguna de las interrupciones dicen algo gracioso, repítelo. Así, no sólo conseguirás que el resto de niños oiga la

ocurrencia, sino que además obtendrás otra risa con ella. Por otra parte, dependiendo de nuestra personalidad o personaje que estemos encarnando, podemos pedir a nuestro ayudante que no haga algo y él interprete justo lo contrario. A ningún niño le gusta mucho que les digan "no hagas eso". Lo único que suele conseguir esta frase es que aumente su deseo de hacerlo o decirlo. ¿Cómo conseguir animar a nuestro ayudante para que haga algo que queremos que haga, y que parezca que no queremos? Para que funcione di "No hagas eso" con un tono de voz suave y amable. Sin brusquedad ni furia. Si lo consigues puedes entrar en la situación de mago en apuros que tanto les gusta a los niños (aunque en el fondo, el juego está justo en el punto donde tú quieres que esté).

## **7.9 MAGIA DISTINTA PARA EDADES DIFERENTES**

He querido centrar este apartado en el aspecto lúdico que despierta mágica, algo que lejos de ignorar, hay que aprovechar para motivar y disfrutar.

Los libros infantiles están escritos para edades diferentes y en los juegos se indica siempre el intervalo de edad para el que van dirigidos. Muchos magos no se dan cuenta de que entre niños de distintas edades hay diferencias en el modo de pensar y procesar la información, y por tanto, en la forma en la que perciben un espectáculo de magia. Nosotros somos profesores y tenemos la ventaja de conocer un poco más la psicología de nuestros alumnos y los procesos evolutivos por los que pasan. Aún así, es bueno recordar algunas de las sutiles diferencias enfocadas a la magia para que en cada grupo de edad la ilusión tenga lugar.

### **De 3 a 6 años**

A los niños de este grupo de edad les encanta el humor tonto. Cuanto más tonto mejor. Son muchas las técnicas que podemos aplicar con facilidad para añadir más tontería a nuestra presentación: Dejar caer accesorios, pronunciar mal algunas palabras, pegarnos a nosotros mismos con nuestra varita mágica, intentar hacer desaparecer algo sin éxito, emplear accesorios de aspecto divertido y palabras mágicas graciosas, etc. Si encontramos algo que consigue una risa, lo hacemos de nuevo. Para este grupo la repetición hace que las cosas sean aún más graciosas. También es importante las tramas sencillas tipo "voy a hacer desaparecer esto". Si estamos haciendo una presentación a unos alumnos que no son los nuestros y no nos conocen, es bueno permanecer sentado durante toda la actuación para no intimidarles, hablar despacio y con más suavidad.

### **De 7 a 9 años**

Para conectar con los niños de este grupo y que no te vean como a un impostor, hemos de saber que les encantan las funciones corporales (pedos, mocos, etc.). Claro está, somos profesores y debemos medir hasta que punto sacar provecho de esto y dónde están los límites. A veces no hace falta ni nombrarlo, simplemente sugerirlo. David Kaye en sus espectáculos para estos niños, dejaba escapar un globo y tras el sonido gracioso que éste producía, miraba a uno y le preguntaba "¿has sido tú?" Los niños sabían a que se refería, se reían y conectaban con él.

A eso de los siete años, se enseña a los niños que ya son bastante mayores para ir dejando atrás algunos de los comportamientos que tenían cuando eran más pequeños,..., pero ahora tienen que crecer,... "Así es como se comportan los niños mayores", les dicen. Pero los niños a esta edad no quieren dejar atrás este tipo de comportamiento. No quieren crecer porque crecer implica más responsabilidad. Así que los niños se aferran a el en su única encarnación socialmente aceptable: el humor. No pueden tirarse un pedo, pero pueden bromear sobre ello. " (David Kaye, 2007, p.45).

Otro aspecto a tener en cuenta es la sensibilidad de género que se tiene a estas edades. A partir de siete años, niños y niñas empiezan a separarse a la hora de jugar. Aunque resulta más pronunciado en los niños que en las niñas, los chavales de este grupo tienen una conciencia exagerada del sexo opuesto y no quieren tener nada que ver con él. Los profesores podemos usar este conocimiento para bromear y reducir tensiones. En una actuación para niños de ocho años un mago le dijo a un niño que estaba siendo algo revoltoso: *Si no te portas bien te va a tocar hacer de princesa encantada luego*. Era el castigo más gracioso que le podían poner. Si por ejemplo estás dinamizando una unidad didáctica con magia, sacas al "escenario" a una de tus alumnas y le preguntas si tiene novio, sacudirá la cabeza violentamente y pondrá cara de asco. Si utilizas el viejo chiste *¿estás casado?* a un niño, este responderá un enfático NO, que provocará la risa de todos.

### **De 10 a 13 años**

Sin duda, el grupo más difícil al que hacer magia. Se sienten mayores y se rebelarán ante cualquier indicación de que intelectualmente siguen siendo niños. Cuando ven un juego de magia creen que deberían saber cómo se hace. De hecho, están seguros de que saben como se hace. Si no saben con certeza (y no lo saben), se inventarán cualquier cosa y la gritarán para no parecer tontos delante de sus amigos.

"Los efectos que presento para este grupo de edad generalmente provienen de mi espectáculo para adultos. No hago nada que tenga aspecto de "magia infantil", pero la presentación es distinta a la que utilizo con los mayores." (David Kaye, 2007, p.46).

(Leer más sobre el tema en [Anexo 3. Yo se como se hace p. 61](#))

Con este grupo de edad tenemos que eliminar toda explicación posible antes de alcanzar el clímax mágico. Si no demostramos que todos los métodos lógicos son imposibles, nuestros alumnos se agarrarán a la única posibilidad que dejamos y estarán convencidos de que es la explicación correcta. David Kaye comenta sus experiencias:

Tengo un pequeño muñeco vudú, ..., que se eleva sobre la palma de mi mano. La primera vez que lo hice, los chavales dijeron que lo había hecho con imanes. En la siguiente actuación, incluí en mi charla: "Mirad mis manos. ¿Hay algún imán?" Seguí con el juego y esta vez los chicos respondieron diciendo que lo había hecho con un hilo. Ahora, cuando presento el efecto, antes de colocar el muñeco vudú sobre mi mano, hago que los niños inspeccionen mis manos y mis brazos para ver si hay imanes o hilos. Entonces hago el truco y se quedan sin habla. (David Kaye, 2007, p.46).

Por último, debemos saber que a estas edades las chicas crecen antes que los chicos y si los alumnos para los que hacemos magia tienen diez años, podemos encontrarnos con niños que pertenecen al tipo de psicología y reacción del grupo anterior.

## **SEGUNDA PARTE**

### **PROYECTO EDUCATIVO EN PRÁCTICA**

#### **8. INVESTIGACIÓN EMPÍRICA EXPERIMENTAL**

Esta segunda parte del trabajo describe un pequeño experimento empírico donde se aplicaron los títeres, el cómic y la magia en la presentación de una unidad didáctica para así probar su eficacia. He centrado la puesta en práctica de este proyecto en una de las muchas posibilidades esperando que sean otros los que continúen investigando las demás líneas tan solo sugeridas aquí.

##### **8.1 RESUMEN**

Para la realización de esta investigación empírica experimental he adaptado una misma unidad didáctica (*Los movimientos de la tierra, luna y sol*), en cuatro medios distintos (Oral, Cómic, Títeres y Magia) para ser presentada por el profesor a cuatro clases de características similares (2º de primaria, 10 alumnos por clase). Por medio de unos test se ha querido comparar si existía una diferencia real con el método oral tradicional.

##### **8.2 HIPÓTESIS Y OBJETIVOS**

La hipótesis a probar es la siguiente: La introducción del cómic, los títeres y la magia en la presentación de las unidades didácticas es más efectiva para la asimilación de los contenidos que el método oral tradicional.

El objetivo principal del experimento es comparar si existe una diferencia real en la efectividad del uso de estos tres artes con respecto al método oral tradicional.

Como objetivo secundario queremos conocer también como repercute el aspecto visual a la hora de evaluar y si influye positivamente en los resultados.

##### **8.3 METODOLOGÍA**

Para la realización de este experimento he usado una Metodología cuantitativa. Por medio de dos test he querido evaluar la asimilación de los contenidos expuestos en la unidad didáctica. Los resultados numéricos permitieron mostrar mediante gráficos los datos más relevantes de la investigación.

## **Población/muestra**

El proceso de selección muestral fue asignado aleatoriamente en un colegio de primaria en Askim, Noruega. Los grupos donde se aplicó el experimento correspondían a cuatro clases con grupos ya formados de características similares. Cada uno estaba formado por 10 alumnos de ambos sexos con edades comprendidas entre 7 y 8 años y pertenecientes a familias de clase social media-alta (lo más común en este país).

Al ser clases ya formadas, la selección de los sujetos para el tratamiento estaba sujeto a las condiciones de cada grupo-clase. Sin embargo el criterio que el colegio usó para la formación de dichos grupos fue el alfabético, por lo que podemos decir que el tratamiento en los grupos fue aplicado aleatoriamente. También fue aleatorio la asignación de un grupo control donde no se aplicó ninguna de las metodologías visuales para la exposición de la unidad didáctica, dejando al maestro usar la metodología tradicional oral.

## **Diseño**

Para la adaptación de la unidad didáctica a los diferentes medio se han tenido en cuenta algunas de las normas lingüísticas plásticas descritas en la primera parte del trabajo. Su elaboración es bastante extensa así que las he incluido en el apartado de Anexos. En ella encontraréis la unidad didáctica adaptada por cada uno de los medios con todo detalle.

(Ver [Anexo 2. Diseño de la Unidad Didáctica p. 51](#))

## **Instrumentos de recogida de información**

Justo un día después de la presentación de la unidad didáctica, se repartió en cada clase un formulario sorpresa tipo test con las siguientes preguntas. Cada ítem valía 1 punto. La puntuación máxima del test era de 6 puntos:

*1- ¿Cual de las siguientes frases es la correcta?*

- a- El Sol, la Tierra y la Luna giran.
- b- La Tierra y la Luna giran. El Sol no gira.
- c-La Tierra y el Sol giran. La Luna no gira.

*2- ¿Qué es la traslación de la Tierra?*

- a- Es la vuelta que hace el Sol alrededor de la Tierra.
- b- Es el giro que hace la Tierra sobre sí misma.
- c- Es la vuelta que hace la Tierra alrededor del Sol.

*3- ¿Cuanto dura?*

- a- 1 año (365 días).
- b- 1 día (24 horas).
- c- 27 días.

*4- ¿Quién hace la Rotación y cuánto dura?*

- a-La Luna. 27 días.

- b- El Sol. Un año.
- c- La Tierra. Un día.

5- La Luna gira alrededor de...

- a- nadie.
- b- la Tierra y tarda 27 días en dar una vuelta completa.
- c- el Sol y tarda 1 día en dar una vuelta completa.

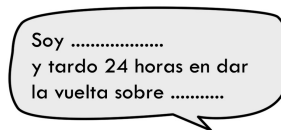
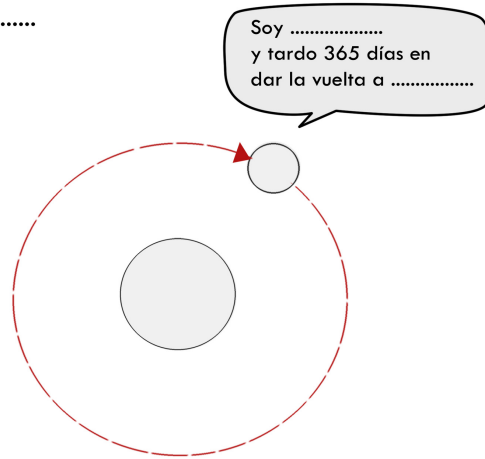
6- El sol gira alrededor de...

- a- Nadie.
- b- la Tierra y tarda 27 días en dar una vuelta completa.
- c- la Tierra y tarda 1 día en dar una vuelta completa.

Al día siguiente se repartió corregido y se repasaron las respuestas correctas.

Una semana después se realizó una prueba distinta, esta vez de carácter más visual. Cada hueco a rellenar valía un punto. La puntuación máxima era de nuevo 6 puntos:

Nombre: .....  
Clase: 2º .....



## Validez interna y externa

Hay que señalar que los test no fueron revisados por falta de tiempo y por lo tanto su validez es cuestionable. Aún teniendo en cuenta esta limitación, a los maestros les parecieron apropiados para obtener una primera impresión de la adquisición de los conocimientos siendo bastante la semejanza de los ítems que ellos usaban comúnmente para evaluar.

## 8.4 ANÁLISIS Y RESULTADOS

Los resultados han sido los siguientes, valorando por un lado la efectividad del recurso utilizado y por otra la efectividad del tipo de prueba realizada:

	Clase Oral	Clase Títeres	Clase Cómic	Clase Magia	TOTAL
<b>Prueba 1:</b>	6, 5, 5, 4, 3, 3, 2, 2, 2, 1 <b>33</b>	6, 6, 6, 6, 6, 5, 5, 5, 4, 4 <b>54</b>	6, 6, 6, 6, 5, 5, 4, 4, 4, 4 <b>50</b>	6, 6, 5, 5, 5, 4, 4, 3, 2, 2 <b>42</b>	<b>179</b>
<b>Prueba 2:</b>	6, 6, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 2, 1 <b>35</b>	6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6 <b>60</b>	6, 6, 6, 6, 6, 6, 5, 5, 5, 4 <b>55</b>	6, 6, 6, 5, 5, 4, 4, 4, 4, 2 <b>46</b>	<b>196</b>
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>114</b>	<b>105</b>	<b>88</b>	

Las técnicas con mejores resultados de mayor a menor fueron: las marionetas, seguido del cómic, la magia y por último la técnica oral.

El test de carácter visual consiguió más puntuación por parte de los alumnos.

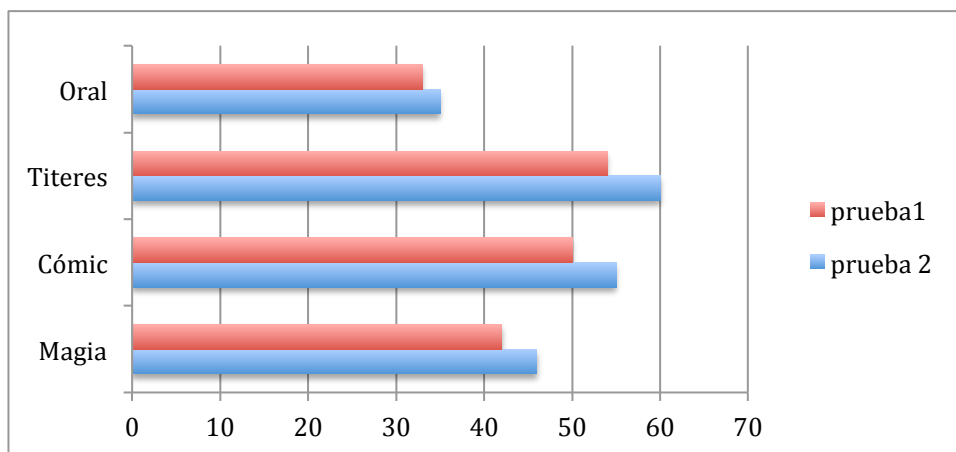


Gráfico 1, Resultados

## **8.5 DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES DEL EXPERIMENTO**

Sería ideal repetir este experimento con un número mayor de muestra y una recogida de información más revisada y fiable. Otras variables que no fueron tenidas en cuenta fueron la edad, pudiendo influir en los gustos y preferencias de los niños y por lo tanto en los resultados. Podría ser interesante hacer otro experimento para analizar precisamente cuales medios son preferidos según las distintas edades. Se abren las puertas a numerosas posibilidades que quedan abiertas para aquel que le apetezca seguir investigando. De cualquier manera, no hay duda que las clases donde se han usado medios visuales han sido más eficaces que la que se usó en el método oral tradicional. El test de carácter visual también demostró obtener un mayor entendimiento y respuesta por parte de los niños teniendo 196 puntos frente a los 179 de la prueba primera. Ciertamente es que hubo más tiempo para su asimilación y repaso del contenido, siendo una afirmación aún del todo cuestionable, pero las impresiones de los profesores apuntan a que la introducción del aspecto visual ha sido favorable y los alumnos han estado más motivados.

## **9. CONCLUSIONES DEL PROYECTO EDUCATIVO**

La educación contemporánea está influida por un ritmo y una forma de enseñar anticuados que resulta distante, poco motivadora y con escaso espacio para que las dos realidades (profesores y alumnos) converjan, conecten y permitan crecer en el aspecto humano de forma mutua. Es preciso buscar nuevos medios que resulten más familiares y que reactiven la motivación e inquietudes de los alumnos. Los títeres, el cómic y la magia representan un rico y complejo mundo al servicio de la enseñanza y la educación que pueden ser de ayuda a la hora de solventar este problema.

Tras analizarlos históricamente podemos observar que todos ellos comparten un mismo origen: la iglesia. Esta institución tenía como objetivo enseñar histórica y moralmente. Así pues, podemos afirmar que estos medios nacieron para enseñar, función que ha sido olvidada hasta el punto de ser considerados una forma de entretenimiento y quedando en un segundo plano incluso por el propio sistema educativo.

Sin embargo, son muchos los usos que pueden ofrecernos:

- Mediadores estéticos, autorreflexivos, duales por medio de los cuales nos transformamos y desarrollamos humanamente.
- Medios comunicativos para exposición de unidades didácticas y trabajos de los estudiantes.
- Mediadores entre profesores y alumnos.
- Talleres de representación y creatividad.
- Posibilitadores de comunicación (conocer que piensan y sienten nuestros alumnos).
- Adquisición de nuevos lenguajes narrativos.
- Herramientas de comunicación de masas.
- Fuente de motivación y creatividad.
- Herramientas para identificarnos y proyectarnos .

Siendo otros cuantos sus beneficios:

- Potencian la lectoescritura.
- Favorecen la comunicación de la vida cotidiana del niño.
- Posibilitan el saber trabajar en equipo.
- Facilitan aspectos expresivos plásticos y corporales.
- Mejoran la memoria, la coordinación, la organización y la destreza manual.
- Ofrecen conocimientos de psicología, atención y presentación.
- Favorecen la autoconfianza.
- Permiten ejemplos de actuación en la resolución de problemas mejorando la improvisación.
- Trabajan la empatía y vivenciar situaciones que de otra manera no sería posible.
- Mejoran su percepción espacial, temporal y rítmica.

Conocer el lenguaje plástico de cada uno de estos recursos es esencial como lo es el conocer el abecedario cuando aprendemos a escribir. Por ello es aconsejable que el maestro estudie y experimente primero, pudiendo tomar de guía las anotaciones de este trabajo y de otras fuentes, para poseer así los conocimientos adecuados antes de ofrecérselos a sus alumnos.

Gracias al experimento empírico puesto en marcha, hemos comprobado que los medios plásticos son mucho más efectivos que los orales. Tampoco se trata de que los medios compitan entre unos y otros, sino de ver cual es más adecuado para aquello que nos proponemos hacer o enseñar.

Es hora de abandonar la idea de que son únicamente formas de entretenimiento y de relleno que ocupan un segundo plano en la enseñanza. Como decía Angoloti (1990), no se trata simplemente de utilizar un recurso motivador para que resulte más fácil el aprendizaje de determinada materia seria, sino de crear la conciencia de que es posible la utilización de determinados tipos de lenguajes plásticos, como es posible utilizar lenguajes literarios" (Angoloti, 1990, p.46).

Sería estupendo que en el ámbito escolar se implantasen estas técnicas viéndose igual de natural hacer teatro de títeres, un cómic y una representación mágica que un dictado o una redacción. Rechazar los temores y prejuicios por desconocimiento, por pensar que son solo para entretener. Los títeres, el cómic y la magia entretienen, sí, y debemos tomar partido para despertar la motivación en nuestros alumnos, sin dejar por ello de facilitar un espacio plástico que permita ofrecer y recibir un poco de nosotros, de lo que pensamos y lo que sentimos. Son artes creados por el hombre y para el hombre. Son artes que favorecen el desarrollo humano, justo el aspecto más importante que la escuela ha de trabajar.

El alcance de lo que estos medios son capaces de desarrollar sólo lo veremos si nos atrevemos a cruzar la raya, como aquellos titiriteros del pasado que impulsados por el deseo de algo más,

cogieron aire y con valor salieron de la iglesia que conocían para abrirse a un nuevo mundo apasionante.

## **10. PROSPECTIVA**

Este trabajo es un pequeño acercamiento a las posibilidades que podrían ofrecer los títeres, el cómic y la magia como recurso educativo. La autora se ha centrado en la investigación de las claves del lenguaje que rige cada uno de estos medios comunicativos con el fin de que puedan servir de guía a otros docentes, pero aun queda mucho camino para explorar. La puesta en práctica se ha centrado exclusivamente en demostrar su eficacia como herramienta de exposición en las unidades didácticas, quedando abierta otras líneas de investigación tales como:

- Que medios son preferibles según la edad
- Concretar talleres para cada área del currículo
- Repercusión de estos medios en la autoestima y autoconfianza
- Como influyen en el proceso de resolución de problemas
- Como detectar a través de ellos problemas personales del alumno
- Su uso en la resolución de conflictos

La propia investigación realizada por la autora ha tenido sus limitaciones, quedando los test que sirvieron de recogida de datos por validar y la variable de los gustos según la edad por comparar.

Implantar el cómic, los títeres y la magia en el currículo es un proyecto de gran envergadura que requiere tiempo, dedicación y perseverancia. La autora espera que este proyecto no quede estancado como algo definitivo, sino que siga en movimiento y sirva de motivación a todos aquellos que buscan una educación más motivadora, cercana y humana.

## **11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Gray, M. (2011). *Claves y Estrategias Metateatrales*. Madrid: Ogrelo Ediciones.
- Amaros, P. y Paricio P. (2000) *Títeres y titiriteros, el lenguaje de los títeres*. Huesca: Pirineum editorial.
- Angoloti, C. (1990) *Cómics, títeres y teatro de sombras. Tres formas plásticas de contar historias*. Quiron: Ediciones la Torre
- Szulkin, C. y Amado, B. (2003). *Entretelones. Una propuesta para el uso del teatro de títeres como herramienta sociopedagógica en las escuelas rurales*. Editorial Comunicarte.
- Acuña, J. E. (1990). *Aproximación al teatro de títeres*. Caracas: Editorial Pueblo y Educación
- Freitas, O. (1962). *Ocho obritas para teatro de títeres*. Montevideo: Cooperativa Club de bragado.

- Rogozinski, V. (1990). *Títeres en la escuela: expresión, juego y comunicación*. Cuba: Editorial Pueblo y Educación
- Kaye, D. (2007). *Serio de Remate, como hacer magia para niños*. Madrid: editorial paginas libros de magia.
- Moliné, A. (2005) *Esto es Magia, un libro que enseña algo más que trucos*. Barcelona: Ediciones Marré
- Goleman. D. (1996) *Inteligencia Emocional*. Editorial Kairós
- Todari, G. (1979) *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Editorial Reforma de la Escuela.
- Jurkowski, H. (1990). *Consideraciones sobre el teatro de títeres*. Bilbao: Editorial Concha de la casa.
- Mc Cloud, S. (1993). *Entender el Cómic, el arte invisible*. Bilbao: Astiberri ediciones.
- Mc Cloud, S. (2007). *Hacer Cómic, secretos narrativos del Cómic, el manga y la novela gráfica*. Astiberri ediciones.
- Cervantes, M. (1613) *Licenciado de vidriera*. Recuperado de <http://cervantes.uah.es/ejemplares/lvidriera/lvword.htm>
- Godoy, J.A (2005). *Beneficios de la magia*. Recuperado de: <http://cancinelli.jimdo.com/beneficios-de-hacer-magia/>
- Pérez, V. (2009). *Educación y familia*. Madrid: Editado por fundación de las cajas de ahorros  
Recuperado de <http://www.madrid.org/cs/Satellite?blobcol=urldata&blobheader=application%2Fpdf&blobheadername1=Content-Disposition&blobheadervalue1=filename%3DEDUCACION+Y+FAMILIA-1+qxdartegraf.pdf&blobkey=id&blobtable=MungoBlobs&blobwhere=1310818050450&ssbinary=true>
- Pérez, C y Morales, S, (2012). *El fracaso escolar: un análisis por comunidades autónomas*. Madrid: Editado por la Revista de estudios regionales N° 24. Recuperado de <http://www.revistaestudiosregionales.com/pdfs/pdf1186.pdf>

## **ANEXOS**

### **ANEXO 1 Capacidad de creación**

Desde los primeros años de su infancia encontramos procesos creadores que se reflejan sobre todo, en sus juegos. El niño que cabalga sobre un palo y se imagina que es un caballo, la niña que juega con su muñeca y se cree madre ... todos ellos muestran en sus juegos ejemplos de la más auténtica y verdadera creación. (L. Vygotsky, 1997:17)

Sobre la materia prima de la imaginación:

Toda elucubración se compone siempre de elementos tomados de la realidad extraída de alguna experiencia anterior. Sería un milagro que la imaginación pudiera crear algo de la nada. (Vygotsky 1997:16)

Sobre la imaginación del adulto y del niño:

La actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad de la experiencia... Por ello, la imaginación del niño es más pobre que la del adulto, por ser menor su experiencia... Esta simplicidad, esta espontaneidad de la fantasía infantil, que ya no es libre en el adulto, suele confundirse con la amplitud o la riqueza de la imaginación del niño (Vygotsky, 1997:17)

### **ANEXO 2 Diseño de la unidad didáctica**

#### **Unidad didáctica Oral**

Cada profesor tiene su manera de exponer la teoría. Normalmente, se suele hacer una pequeña introducción para dar paso a los datos en cuestión.

"Buenos días clase. Hoy vamos a hablar de los movimientos de la Tierra, la Luna y el Sol. ¿Alguien sabe por qué hay noche y día? ¿Por qué hay estaciones del año? Bien, sacad el libro de Conocimiento por la página 73. Como algunos habéis dicho, la Tierra gira sobre si misma. Este movimiento se llama *Rotación*, y la Tierra tarda 1 día (o lo que es lo mismo, 24 horas) en dar un giro completo sobre sí. Por eso una mitad está siempre con luz y la otra a oscuras. Por eso hay día y noche. Ahora bien, la Tierra hace otro movimiento: *La Traslación*. Se llama así porque se *traslada*. ¿Pero se traslada alrededor de quien? Eso es, alrededor del Sol. Este movimiento es más largo que la rotación, porque el Sol es muyyyy grande. Una Traslación completa alrededor del Sol tarda 1 año, o lo que es lo mismo, 365 días. Por eso hay estaciones diferentes a lo largo del año, porque a veces estamos más cerca y otras más lejos del Sol. Además de la Tierra hay alguien más que se mueve. Es la Luna. La luna gira alrededor de la Tierra sin parar. Tarda 27 días en dar la vuelta completa, casi un mes. Bien, ahora vamos a ver lo que pone el libro. Empieza a leer Juan..."

#### **Unidad didáctica en títeres**

El maestro entra en la clase y después de saludar a los alumnos les comenta que hoy han venido unos amigos que quieren conocerles. "Son un poco tímidos, así que no os levantéis de los asientos al menos que os lo pidan porque se pueden asustar." Con una música de fondo va apareciendo la primera marioneta: La Tierra:

- Hola, ¡Uy, cuantos niños!, parecen muy listos ¿Sabéis quien soy?... (espera a que los niños respondan) ... Pues si, soy la tierra, y en mi vivís los niños, los animales, las plantas, el mar...¿se os ocurren más cosas que viven en mí?... ¡Pero que niños más listos! Os lo sabéis todo ¿No sabréis también bailar, verdad?... ¿También? ¿y os gusta?... A mi me encanta, (por lo bajito) ¿os cuento un secreto?... Yo soy bailarina. Me paso el día dando vueltas y más vueltas, ¿queréis ver cómo lo hago?... Esperar, que voy a por mi tutú."

La tierra desaparece tras el pupitre del maestro y éste le coloca unos volantitos con velcro que simulan un tutú. La tierra regresa al escenario.

"¡Tacháaaaaan! Ya estoy lista. A ver, necesito vuestra ayuda, ¿contáis conmigo?... 1, 2 y ...¡3!"

El profesor la hace girar sobre sí misma

"¡Uy, que mareo, je, je! ¿Os ha gustado? Este baile que he hecho se llama "Rotación" Como soy bailarina, me paso rotando sobre mí misma sin parar. ¿Sabéis cuanto tiempo tardo en hacer un giro completo sobre mí misma?... Nada más ni nada menos que todo un día. ¿Sabéis cuantas horas tiene un día?... ¡Pero qué listos! ¡Si que os enseñan bien en la escuela! Exactamente. Un día son 24 horas. Así que tardo 24 horas en dar una vuelta. Es por eso por lo que hay días y noches, porque el Sol ilumina la mitad de mí mientras que la otra está oscura. Según me giro en unos lugares está amaneciendo y en otros anocheciendo, ¡qué cosas! Hablando del Sol, os lo voy a presentar. Es algo viejecito y no puede moverse. La verdad es que se aburre mucho, todo el rato quieto, así que por eso bailo para él y así le entretengo. ¿Queréis conocerlo?...¡Vamos a llamarlo! A la de tres, 1,2 y 3, ¡Soooooooooool!... ¡Uy!, la verdad es que es un poco sordo, como es tan viejecito. Vamos a llamarle más fuerte. 1,2 y 3... ¡Soooooooooool!"

Una música distinta se oye de fondo para presentar la salida del sol. Este aparece tras un bostezo.

"Uaaaaaaaaa (desperezándose) ¿Quién me llama?"

"Hola Sol. Soy yo la Tierra. Mira, quiero presentarte a estos niños. Tienen muchas ganas de conocerte."

"Ohhhh, cuantos..., y qué listos parecen."

"Uy, si, son la mar de listos, ya verás, pregúntales lo que quieras. Lo saben todo."

"Espera, espera, que coja una silla, ya sabes que me canso muy rápido, esta edad..."

El profesor le pone una silla diminuta y el Sol se sienta. Tras unos segundos de silencio suena una pedorreta.

"Ups, lo siento... son los años. Que vergüenza..., en fin ¿por dónde íbamos? A, si, las preguntas. Veamos, veamos, seguro que la Tierra ya os ha dicho que es bailarina. ¿Y yo?, ¿yo también doy vueltas?"... Muy bien, si que lo sabéis todo. Efectivamente, yo ya soy muy mayor y nunca me muevo, por eso siempre llevo esta sillita conmigo. Muchas veces me aburro, así que la Tierra baila dando vueltas alrededor mía, un baile sólo para mí. ¿Queréis verlo?"

El profesor deja al sol y coge la marioneta de la tierra. La hace girar sobre sí misma a la vez que gira alrededor del sol.

"La vuelta que ha hecho la tierra alrededor mía se llama Traslación. ¿Sabéis cuanto tarda en hacer una vuelta completa?... ¡Casi! Tarda un año entero. ¿Sabéis cuantos días tiene un año? ... Eso es, 365 días. Eso es lo que tarda en dar una vuelta alrededor mía.

Ahora os vamos a presentar a una amiga más. Es la mejor amiga de la tierra. ¿Vosotros tenéis un mejor amigo? ... ¡Que bueno!, está bien tener amigos, ¿verdad? Pues vamos a llamar todos juntos a la mejor amiga de la tierra. Se llama Luna. 1,2 y 3 ¡Luuuuuuuna!"

La Luna aparece con otra música divertida.

"Uy, ¿quién me llama?"

"Soy yo, el Sol."

"Anda, que raro verte, casi no solemos coincidir juntos en el cielo, ¿qué te cuentas?"

"Pues aquí estoy, con estos niños que querían conocerte. (Dirigiéndose a ellos) A la luna le encanta hablar, y suele girar alrededor de la Tierra para contarle todos los cotilleos que ocurren en el universo."

"Eso es cierto, soy un poco charlatana y estoy todo el rato girando alrededor de mi amiga la Tierra. Nunca le doy la espalda y siempre me está viendo la cara, así ... (el profesor lo muestra con las dos marionetas). ¿Sabéis cuanto tardo en dar una vuelta completa? Casi un mes..., 27 días. "

"Es momento de repasar todo lo aprendido a ver si os lo sabéis bien"

A continuación las marionetas van preguntando a los niños los movimientos y lo que duran. También pueden sacar a varios voluntarios para que sostengan cada uno una marioneta y la hagan girar según lo debido, así ellos serán por un momento Sol, Tierra y Luna.



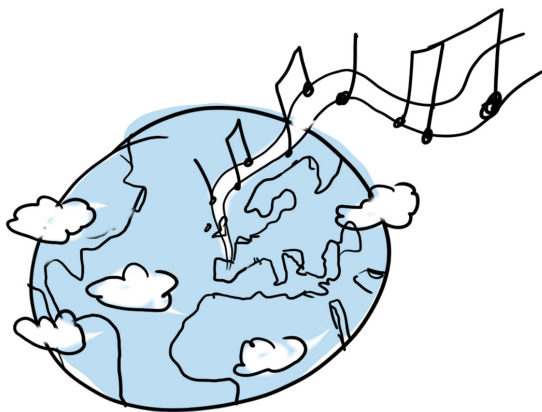
*Figura 37. Títeres de Tierra, Sol y Luna. (Material no publicado)*

### **Unidad didáctica en cómic**

El maestro introduce el tema del movimiento de la Tierra y la Luna haciendo preguntas a los niños. A continuación les pasa el siguiente cómic. Una vez leído pueden hacer ellos su propio dibujo de los movimientos de cada personaje.



¡Ay! ... ¡Como me gusta la música!



¡Hola!  
Soy la Tierra

y me encanta  
bailar



Voy a por  
mi tutú



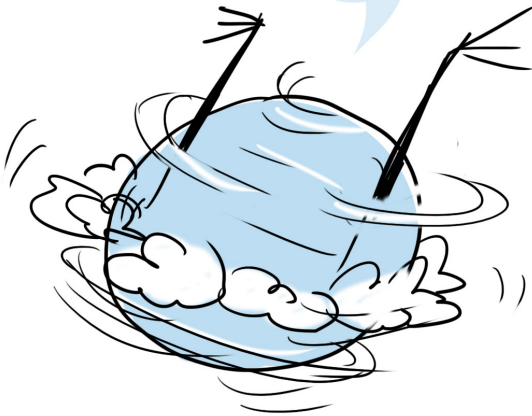
Una nubecita por  
aquí, otra por allá...



¡Ya está!  
1,2 y ...



...  
¡A BAILAR!



¡Uy!,  
qué mareo



Pues, si, estoy siempre girando sobre mi misma

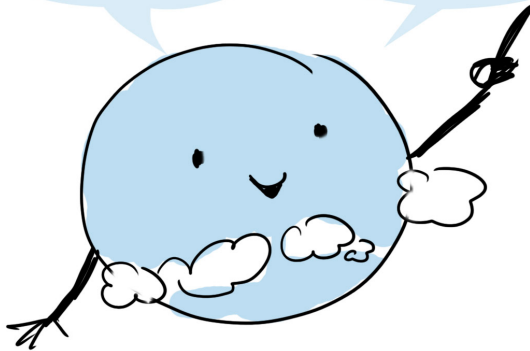


A este baile se le llama **ROTACIÓN**



y para dar una vuelta, tardo **1 día**

o sea, **24 horas**

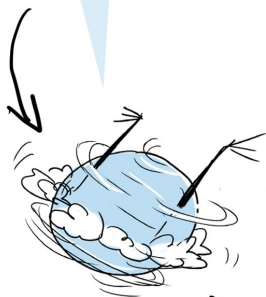


Pero la **ROTACIÓN** no es el único baile que se hacer

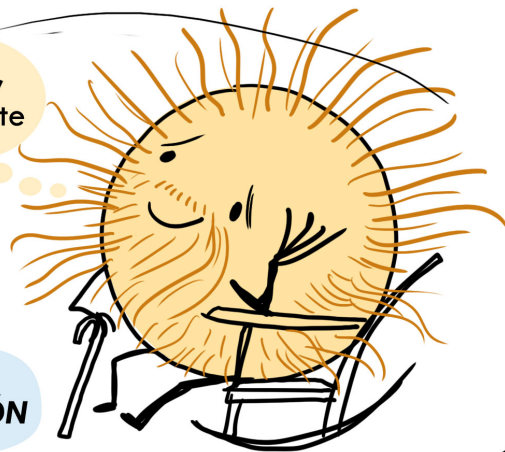


Además de girar sobre mi, giro alrededor del Sol

¡Ole!, que arte



Se llama **TRASLACIÓN**



En dar una vuelta completa al Sol tardo mucho

**1 año**, o lo que es lo mismo, **365 días**



Al Sol le encanta, porque él es viejecito y no se mueve

y así se entretiene

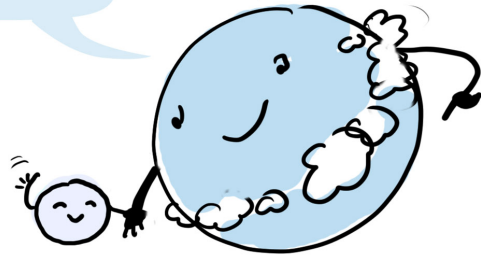


¿Y yo?  
¿Cuándo salgo yo?  
¿Me toca ya?



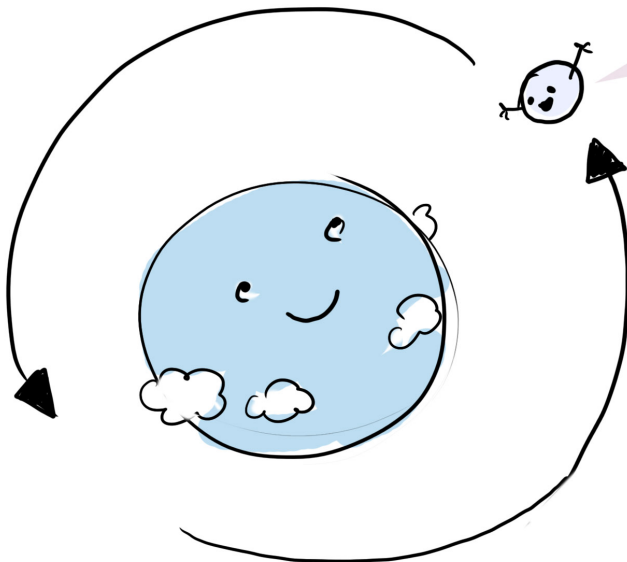
Si, ya te toca

Os presento a mi mejor amiga, la Luna

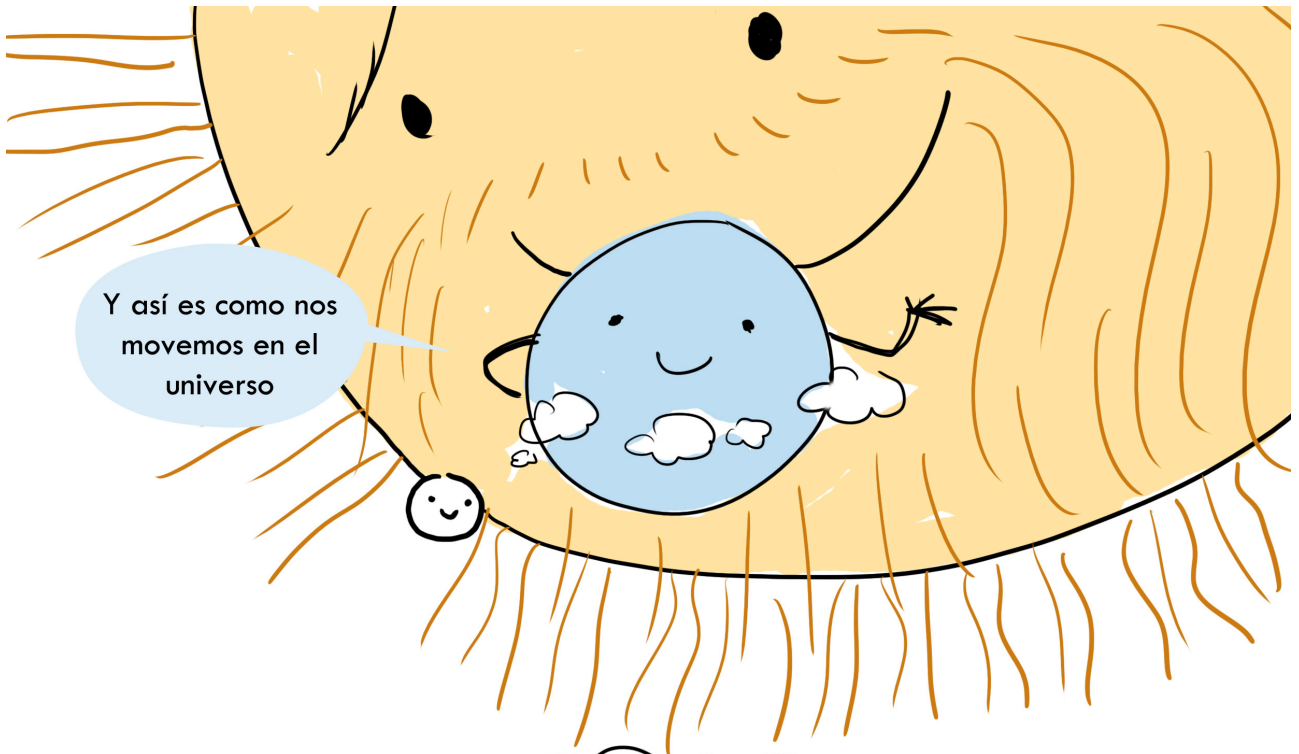


Soy inseparable de mi amiga la Tierra

y por eso doy vueltas alrededor de ella

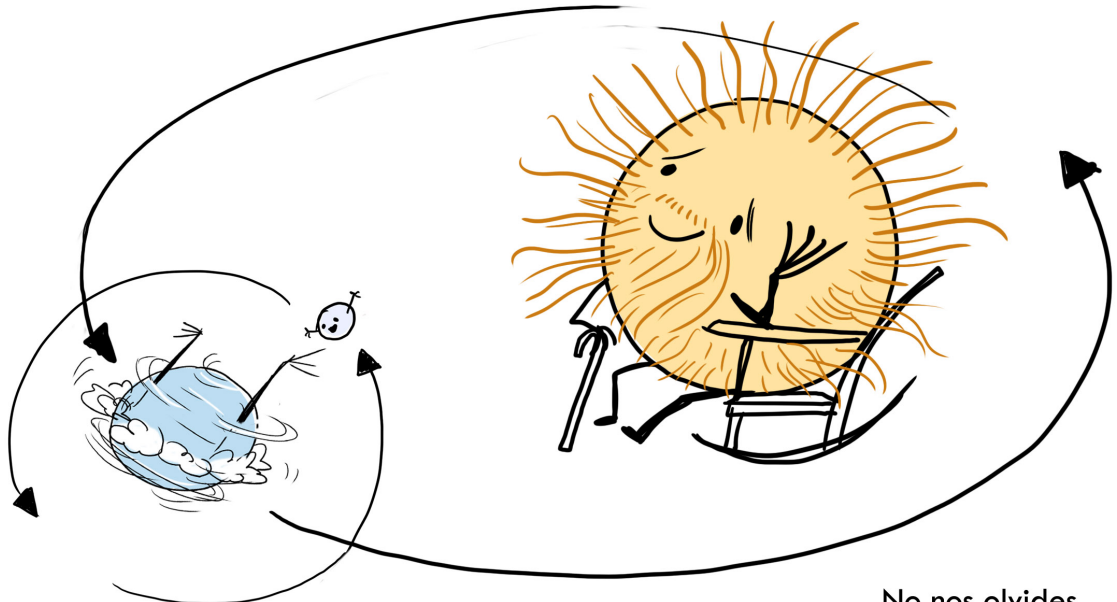


Tardo **27 días** en dar una completa ¡Casi **1 mes!**



Y así es como nos movemos en el universo

Rotación de la Tierra: **1 día**  
Traslación de la Tierra: **365 días**  
Giro de la Luna: **27 días**  
Movimiento del Sol: **Ninguno**



No nos olvides  
¡Hasta luego!

## Unidad didáctica en magia

*Efecto:* El maestro muestra un cuaderno de clase. Tras voltear las páginas se ven unos dibujos que pasados con rapidez muestran la animación de la Tierra girando sobre si misma. Los niños repiten entonces unas palabras mágicas y el maestro vuelve a pasar las páginas, pero las imágenes se han transformado y la animación muestra, esta vez, la Tierra girando alrededor del Sol. De nuevo unas palabras mágicas y al voltear se verá en el mismo cuaderno la luna girando alrededor de la Tierra.

*Preparación:* Compramos un cuaderno de hojas blancas típico de los que usan los niños en clase. Enumeramos mentalmente las páginas en tres grupos (1, 2, 3, 1, 2, 3,...) hasta el final. Todas las páginas del grupo 1 tendrán un corte pequeño en la esquina superior. Las páginas del grupo 3 tendrán un corte en la esquina inferior. Las páginas del grupo 2 no serán modificadas.

De esta manera, si volteamos las páginas del cuaderno presionando la parte superior derecha, sólo se mostrarán las páginas del grupo 1. Si presionamos por el medio pasarán las páginas del grupo 2, y si presionamos por la esquina inferior se mostrarán únicamente las páginas del grupo 3. De esta manera, en las páginas del grupo 1 tendremos dibujado una secuencia animada de como gira la tierra sobre si misma (5 dibujos aproximadamente). En las páginas del grupo 2 estarán los dibujos de la Tierra alrededor del Sol. Por último, en las paginas del grupo 3, estará la secuencia de la Luna alrededor de la Tierra.

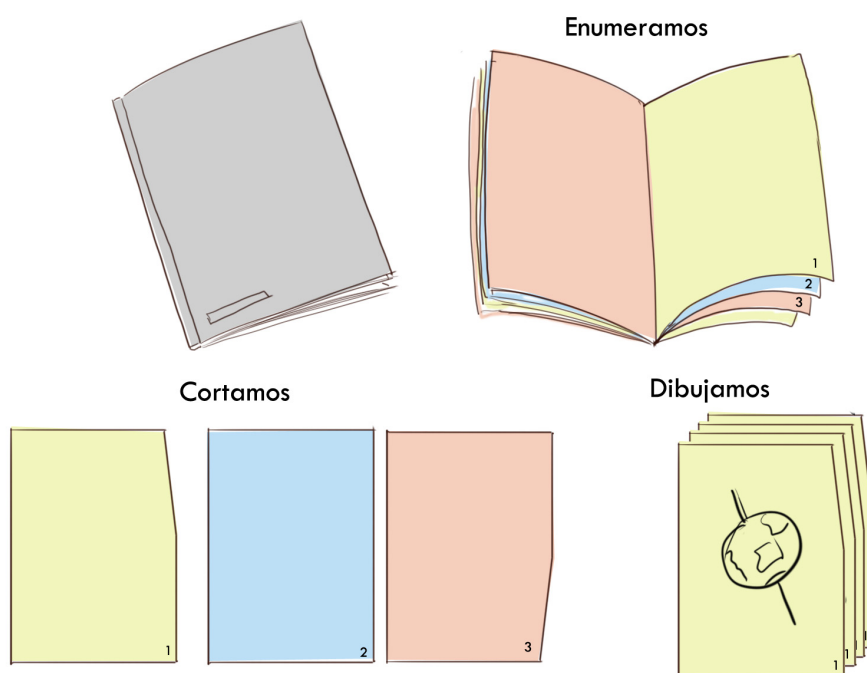


Figura 39. Preparación de magia. (Material no publicado elaborado por la autora)

*Presentación:* El maestro llega a clase y les comenta a los niños que hoy van a aprender como se mueve la Tierra y la Luna. "Para ello usaremos este cuaderno de clase y un poco de magia. Empecemos con la Tierra ¿Queréis saber como se mueve?... Vamos a decir las palabras mágicas para que el cuaderno nos muestre"

*Cuaderno rojo y gris  
muéstrame a la tierra  
girando sobre sí.  
¡Rotación, rotación!  
se llama la canción.*

El maestro la repita varias veces y saca a uno de los alumnos para que sea quien haga la magia. Le deja un lapicero como barita y le dice que diga los versos aprendidos. Los compañeros pueden ayudarlo si se le ha olvidado algo. Al final, el maestro pasa las páginas (1, esquina superior) y los alumnos ven la animación. El maestro agradece al voluntario, le pone un sello de mago en la mano y le pide que se sienta.

*"Pues sí, la Tierra gira sobre si misma como veis en el cuaderno. Tarda un día en dar una vuelta y por eso tenemos días y noches. Pero ese no es el único movimiento que hace la Tierra, ¿Alguien sabe qué otra cosa hace? Efectivamente, la Tierra rota alrededor del Sol. Vamos a verlo en el cuaderno. Las palabras mágicas siguientes son:"*

*Cuaderno, cuadernón,  
muéstrame a la Tierra  
girando por el Sol.  
A este movimiento  
se le llama Traslación*

Se nuevo todos los niños lo repiten y el Maestro saca a otro alumno. Le da el lápiz y tras pronunciar las palabras, voltea las páginas por el dorso del medio (paginas grupo 2). De nuevo le pone un sello en la mano. *"La tierra gira alrededor del sol y a este movimiento se le llama Traslación. Una vuelta completa tarda 365 días, un año. Por eso tenemos estaciones de primavera, verano, otoño e invierno. ¿Y el Sol, el Sol se mueve? No, el Sol no se mueve, pero la que si se mueve es la Luna. ¿Alguien sabe alrededor de quien gira la Luna? Mmmm, cuantas opiniones. Vamos a verlo en nuestro cuaderno mágico. Esta vez va a salir alguien que esté muy calladito..."*

De nuevo toda la clase se aprende las palabras mágicas:

*Cuaderno de la escuela  
muéstrame a la luna  
girando por la tierra.  
¡A girar, a girar!  
La luna no va a parar*

El niño las recita con el lápiz como barita y el maestro muestra esta vez las páginas 3 presionando la esquina inferior. *"La luna gira alrededor de la Tierra, son buenas amigas. ¿Sabéis cuanto tarda en dar una vuelta a la Tierra? Casi un mes. 27 días. Por eso la Luna se ve a veces entera y otras veces como si le faltara un trozo, porque al moverse el Sol la ilumina de diferentes maneras. "*

### **ANEXO 3 Yo se como se hace**

Cuando un niño salta *"Yo se como se hace"* en medio de un juego, no siempre quiere decir que sabe cómo se hace. Si se trata de niños entre tres y seis a menudo quieren decir que ya lo han visto hacer antes. La familiaridad con las cosas es muy importante para los más pequeños, dado que la mayor parte de sus cortas vidas tiene que ver con nuevas experiencias con lo desconocido y cuando ven algo que reconocen se emocionan. Los niños entre siete y trece, sin embargo, lo dicen por otro motivo. Ellos ven a los magos como alguien que sabe y hace cosas que ellos ignoran. A menudo, cuando exclaman que saben como hacerlo, es una manera de reducir la distancia entre el mago y ellos. Muchos pueden ser inseguros y quieren hacerse los *enrollados* delante de sus amigos. Quieren parecer más listos aunque a menudo ignoran el método del juego. Así que si durante una rutina oyes un *"yo lo se"*, simplemente recuerda que no quiere decir lo que parece. No se están portando mal, sólo se están comportando como los niños que son. Sigue adelante y no pienses más en ello.

### **ANEXO 4 La técnica se adapta**

En los tres casos siguientes el mago ha usado la misma técnica: el Forzaje, consiguiendo un efecto distinto según la presentación. El forzaje consiste obligar al espectador para que escoja una carta y siga pensando que la elección ha sido libre.

Imaginemos que el mago a forzado al espectador a elegir la carta 2 de diamantes. A continuación describiremos tres presentaciones que parecen juegos distintos pero sin embargo están basadas en esta técnica:

#### **Radiestesia**

Después de forzar la carta decimos al espectador que vamos a hacer radiestesia. En un papel estarán dibujados todos los palos de la baraja (corazones, picas, tréboles y diamantes) y también todos los números del 1 al 12. Una sortija atada a una cuerda nos servirá de péndulo. Mientras el espectador piensa intensamente en su carta elegida, el péndulo se mueve sobre los símbolos del papel oscilando recto si el valor es incorrecto y circular si es el correcto. Tras las oscilaciones circulares sobre el símbolo de diamantes y el número 2 decimos al espectador la carta elegida.

# RADJESTESIA

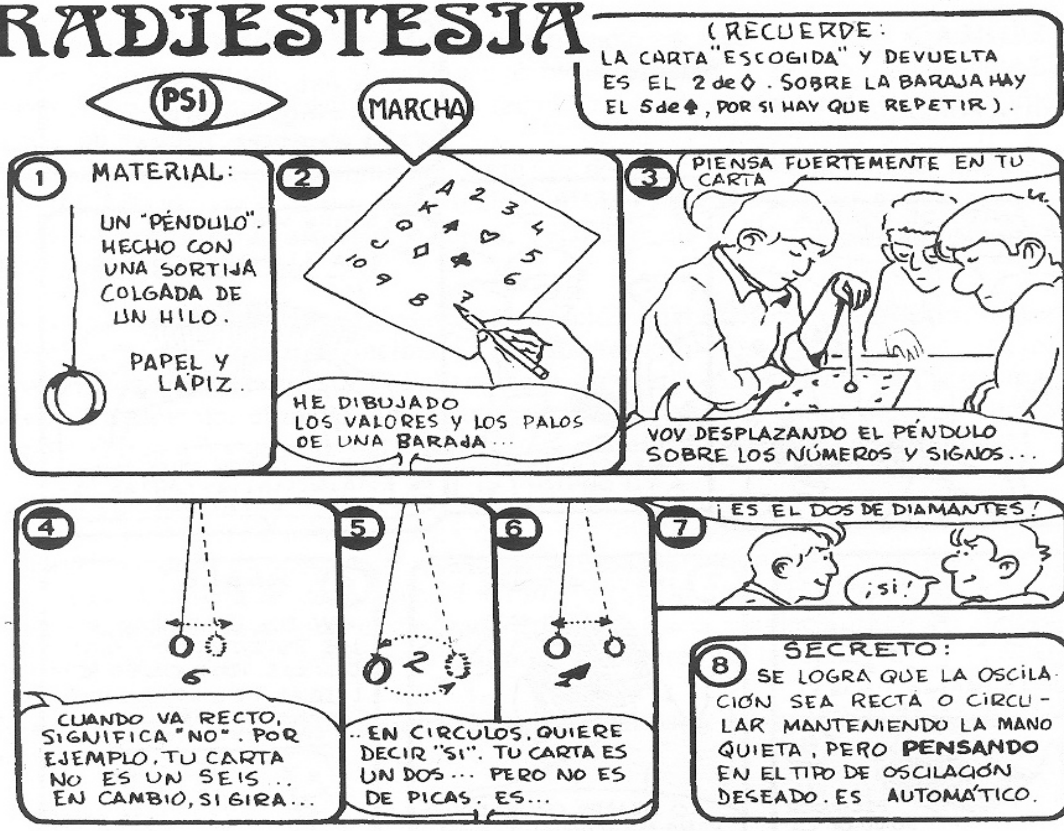


Figura 34. Radiestesia. (Esto es magia, 2005, p. 26)

## Supervista

Se le pide al espectador que se siente sobre la carta escogida y que abra bien la boca. El mago mira y con su supervisa dice el valor de la carta.



Figura 35. Supervista. (Esto es magia, 2005, p. 26)

## Detector de mentiras

El mago comenta que en criminología se usa el detector de mentiras para medir el ritmo cardiaco. Le pide al espectador que recuerde su carta y que mientras le toma el pulso con la mano, le irá haciendo unas preguntas sobre la carta, sin embargo, el espectador siempre debe responder que no a todas las respuestas, aunque tenga que mentir para ello. "Yo notaré cuando me mientes porque tu ritmo cardiaco aumentará, ¿Preparado?... ¿Tu carta es roja? ¿es alta? ¿es par? ¿Es un cuatro?" Son el tipo de preguntas que el mago hará y con un poco de teatro para conducirlo hasta la carta elegida.

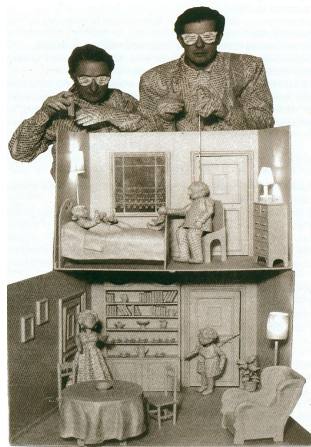


Figura 36. Detector de mentiras. (Esto es magia, 2005, p. 27)

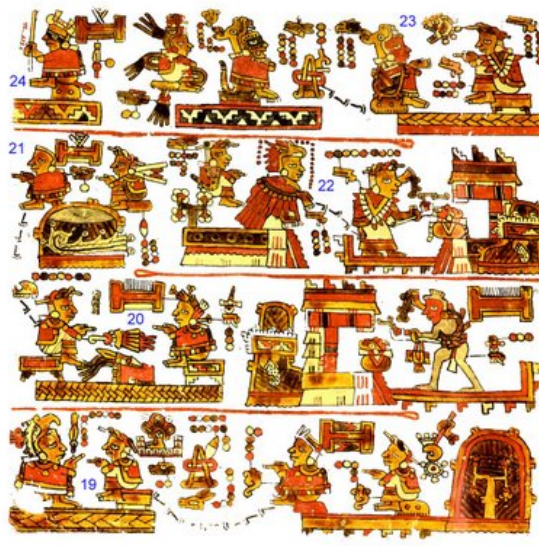
## ANEXO 4. Figuras



**Figura 1.** Comparativa. (Material no publicado. Fuente de <http://barryreynoldsfeaturedesign.blogspot.no/> )



**Figura 2.** Sopa de letras. (Títeres y titiriteros. El lenguaje del títere, 2000, p. 51)



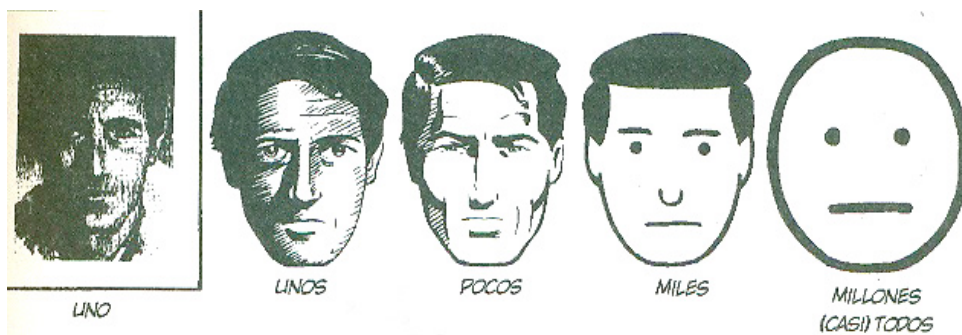
**Figura 3.** Manuscrito precolombino. (Material no publicado, fuente de <http://fratertempli.blogspot.no/2009/06/reproducen-el-codice-bodley-sobre-la.html>)



**Figura 4.** Tapiz de Bayeux. Material no publicado, fuente de <http://arelarte.blogspot.no/2009/04/el-tapiz-de-bayeux-un-documento.html>



**Figura 5.** Una semana de bondad. (Material no publicado, fuente de <http://madamemacabre.blogspot.no/2013/02/el-surrealismo-de-marx-ernst-una-semana.html>)



**Figura 6.** Grado de caricatura. (Entender el cómic, el arte invisible, 1993, p. 31 y 36)

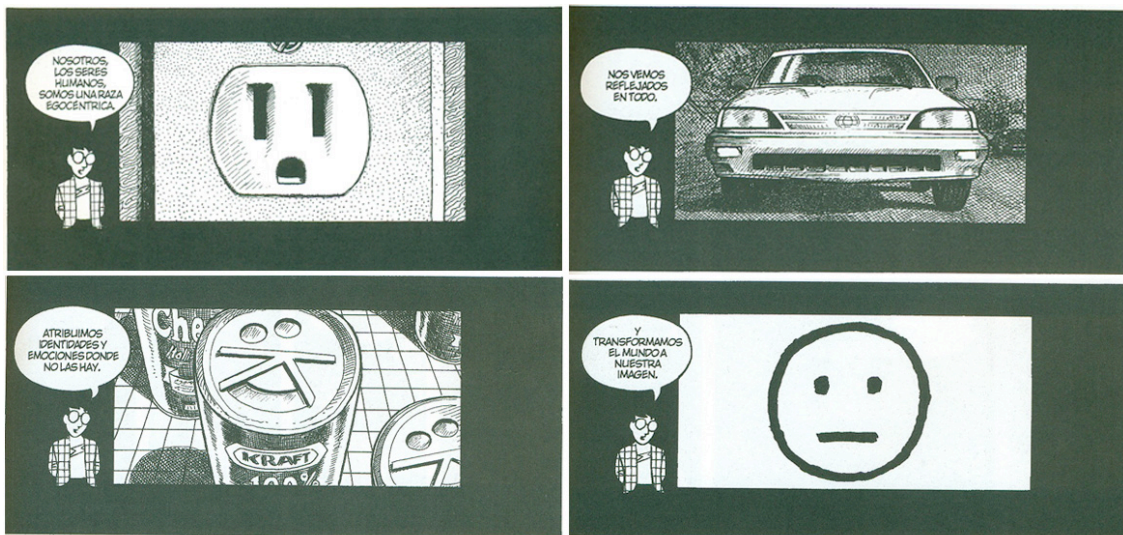


Figura 7. El mundo a nuestra imagen. (Entender el cómic, el arte invisible, 1993, p. 32 y 33)

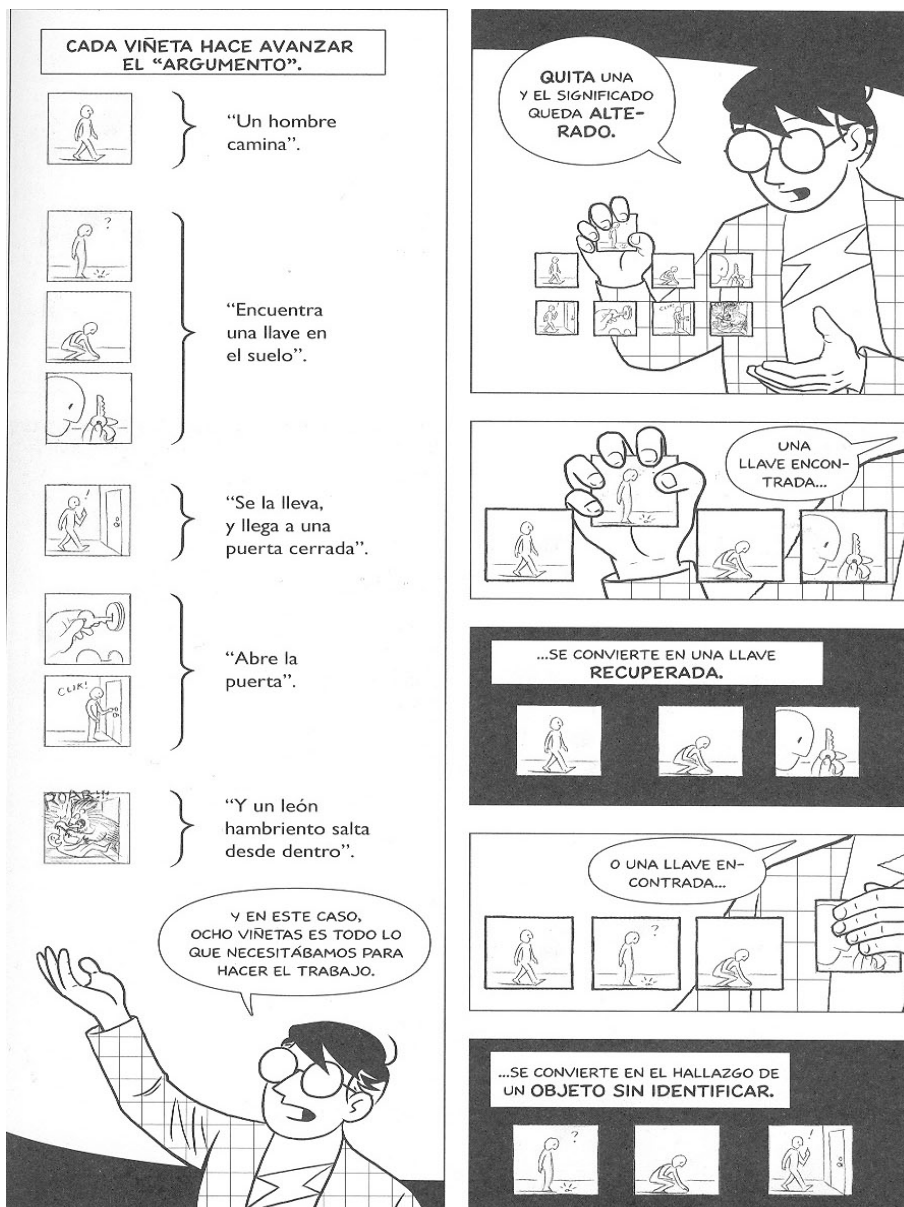
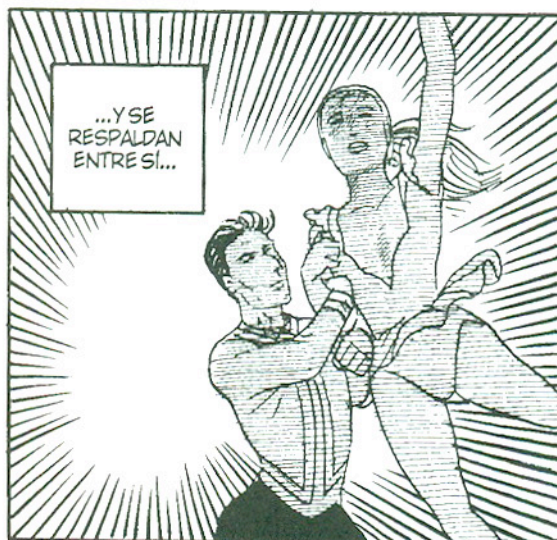


Figura 8. Elección del momento. (Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, 2007, p. 13)



**Figura 15.** Palabra e imagen. (Entender el cómic, el arte invisible, 1993, p. 156)



Figura 16. Estereotipos. (Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, 2007, p. 73)

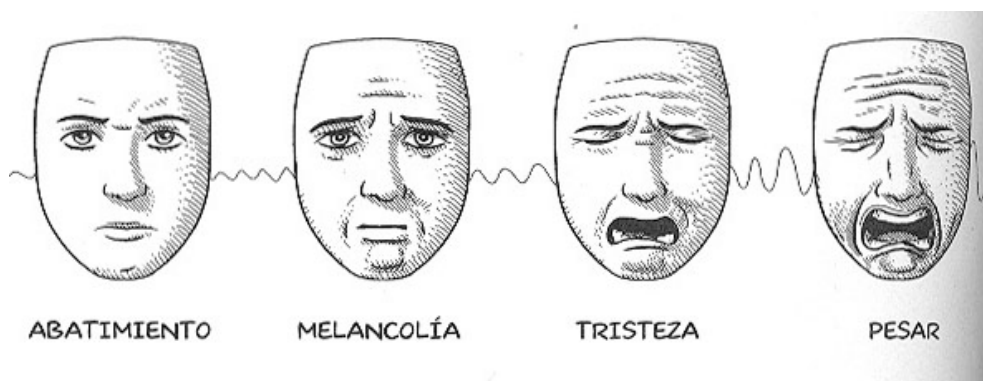
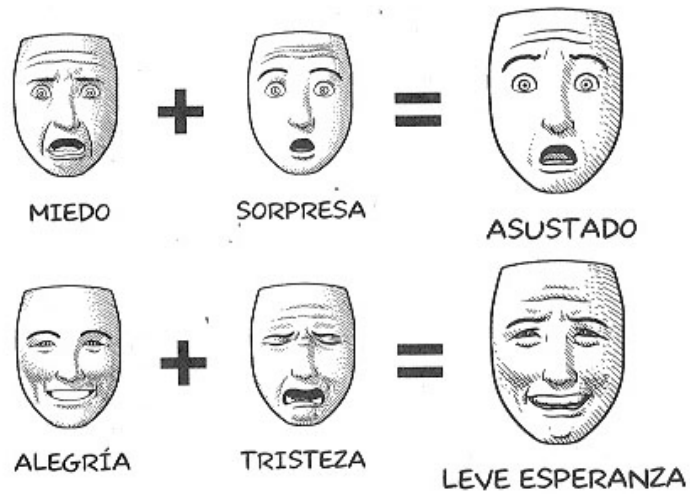


Figura 17. Intensidad en expresiones primarias.  
(Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, 2007, p. 84)



**Figura 18.** *Combinación de expresiones primarias.*  
 (Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, 2007, p. 85)



**Figura 19.** *Expresiones contrarias.* (Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, 2007, p. 98)



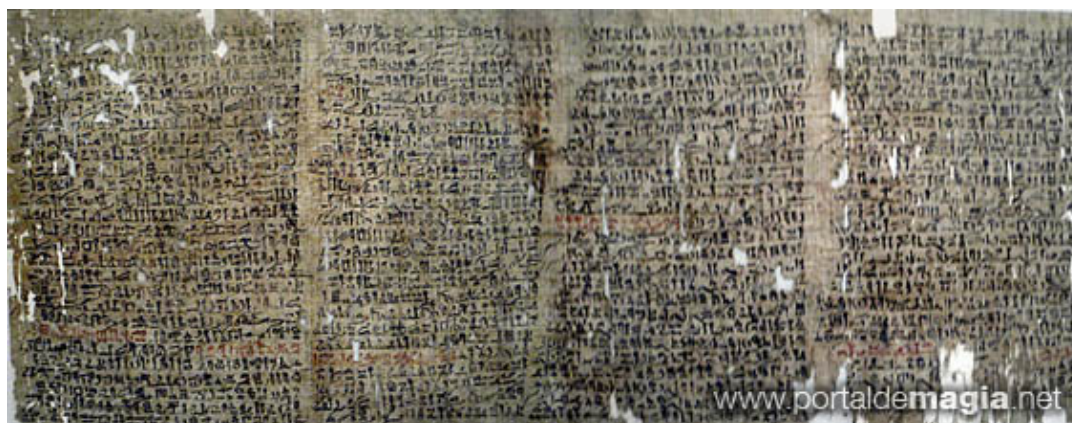
**Figura 20.** *Invadir y evitar zona de contacto.* (Hacer cómics, secretos narrativos del cómic, 2007, p. 108)



**Figura 21.** Gestualidad con las manos. (*Hacer cómics, secretos narrativos del cómic*, 2007, p. 113)



**Figura 29.** Onomatopeyas. (*Hacer cómics, secretos narrativos del cómic*, 2007, p. 147)



**Figura 30.** Westcar papyruss. Material no publicado.

Fuente de [www.portaldemagia.net](http://www.portaldemagia.net)

# Reloj machacado

① MATERIAL

UN SOBRE DE PAGOS  
RANURA EN EL DORSO

BOTELLA DE REFRESCO

1 TERRÓN DE AZÚCAR

② PREPARACIÓN

EL TERRÓN DENTRO DEL SOBRE

TÉCNICA

③ ¿ME PRESTAS TU RELOJ?

④ VISTO POR EL PÚBLICO

LO VOY A GUARDAR EN ESTE SOBRE...

④A

LO QUE SUCEDE REALMENTE

⑤

⑤A

SOBRE

MESA

RELOJ

VISTA LATERAL

⑥

CRACK

GRASH

... Y LE PROPINO ¡ UN BOTELLAZO APLASTANTE !

⑦

PERO, GRACIAS A LA MAGIA...

¡ SALE ENTERO OTRA VEZ !

⑧

EL SOBRE SE ARRUGA Y GUARDA

MOLINE.

Figura 31. Solo técnica. (Esto es magia, 2005, p. 19)

# BOTELLOMANCIA

MARCHA (PSI) (GAG)

MATERIAL, PREPARACIÓN Y TÉCNICA COMO EN EL RELOJ MACHACADO

**1** ¿CONOCÉIS LA "BOTELLOMANCIA"? CONSISTE EN ADIVINAR POR MEDIO DE LAS OSCILACIONES DE UNA BOTELLA...

**2** SACA TU RELOJ. PONLO EN UNA HORA CUALQUIERA, E INTENTARE ADIVINARLA

**3** LO METO, SIN MIRAR, EN ESTE SOBRE...

**4** OSCILA... OSCILA... MARCA LAS 3 Y 5. ¿CORRECTO?  
¡NO!

**5** ¡HAY ONDAS PERTURBADORAS! ¡CONCÉNTRATE MÁS!  
¡ASI NO SE PUEDE!  
BANG

REPITA UN PAR DE VECES (4) Y (5) EQUIVOCÁNDOSE CADA VEZ EN UNA HORA DISTINTA. SIGA CON (6).

**6** ¡AHORA SI! / LAS 6 Y 10!  
¿CORRECTO?

**7** No...

**8** ¡RAYOS! ¡ASI NO HAY QUIEN TRABAJE!  
CRASH

**9** ¡MI RELOJ!  
¿QUE HE HECHO?

**10** PERO... PARA ESO UNO ES MAGO...

**11** Y ¡AQUI NO HA PASADO NADA!

MOLINE.

Figura 32. Técnica más presentación. (Esto es magia, 2005, p. 21)