

Guía didáctica para educadores de nivel secundario

Itinerario de propuestas formativas para acompañar la exposición
Houdini. Las leyes del asombro

“El asombro es el efecto de la novedad sobre la ignorancia”
Samuel Johnson

Contacto equipo educativo
educacion.ar@telefonica.com

1. Presentación

La presente guía didáctica tiene como objetivo que los profesores puedan profundizar junto a sus alumnos, acerca de los temas vinculados a la experiencia de aprendizaje que los estudiantes llevarán a cabo durante la visita a Fundación Telefónica. La misma consta de dos partes: la primera a realizarse previamente a la llegada al espacio y la segunda, una vez terminado el recorrido.

1.1 Modo de uso

La guía didáctica tiene el propósito de anticipar supuestos, ideas generales y conocimientos previos que los estudiantes tienen sobre el tema para poder contrastarlos luego con la vivencia en el propio espacio. Es importante que esta etapa se cumpla antes de la llegada a Fundación Telefónica para que se genere una experiencia mucho más enriquecedora. Asimismo, es fundamental que se haga hincapié en la espontaneidad de la participación de los estudiantes sin anticipar el contenido que luego se verá en el propio espacio.

La misma contiene un momento posterior a la muestra y su propósito es dar un cierre conceptual a la experiencia, produciendo nuevos sentidos respecto de la misma.

Los invitamos a que la realicen y compartan en sus comunidades las producciones.

2. Introducción

Houdini es uno de los ilusionistas más célebres de todos los tiempos. A través de su biografía se puede trazar la historia de la magia moderna y su evolución desde las barracas de feria hasta el espectáculo de masas. Houdini incorporó a sus espectáculos conceptos contemporáneos como la fuerza física, la velocidad, la tensión y el reto. Se sirvió de estrategias de comunicación propias de nuestro siglo y de todos los medios a su alcance, incluyendo la prensa, la publicidad, la radio y el cine para darse a conocer en el mundo entero. El público de Houdini, pasó de creer en la superstición y en una convivencia natural con el más allá, a comprender la propuesta del positivismo científico, que descrea de lo que no puede explicarse racionalmente. A su vez, la fe en el progreso se desvaneció tras la 1ª Guerra Mundial y la sociedad se refugió nuevamente en el espiritismo y la brujería. Sin embargo, Houdini consagró su carrera a investigar, documentar y divulgar las bases científicas en las que se apoya la magia para desenmascarar a los que defendían la existencia de lo sobrenatural.

Esta exposición invita al público a dejarse seducir por la magia, la única ciencia que se rige por las leyes del asombro, el último refugio de quienes necesitan creer, aunque sea sólo por un instante.

3. Biografía y contextualización

Considerado uno de los más célebres ilusionistas del mundo y figura clave en la historia de la magia moderna Harry Houdini, quien comenzó su carrera en pequeñas ferias, museos de 10 centavos, circos y teatros, se convertirá finalmente en un genio del espectáculo de masas.

Cuando nos preguntamos por uno de los más grandes magos de la historia, rápidamente aparece en nuestra cabeza un nombre: Harry Houdini.

Nacido en 1874 en Budapest su verdadero nombre era Erik Weisz. Su infancia alternaba entre la ayuda económica que brindaba a su familia desde muy pequeño en diversos trabajos y el interés y estudio de la magia que cada día lo cautivaba aún más. Theo, su hermano, compartía su fascinación por la magia y además lo ayudaba en ocasiones, emprendiendo una carrera como el “Mago Hardeen”.

Houdini vivió en una época entre dos siglos, repleta de contradicciones en los que se pasaba de la creencia en la superstición y la convivencia natural con el más allá, a la incredulidad más absoluta. La decepción tras la Primera Guerra Mundial propició el auge del espiritismo y la brujería, ya que se caían los principios racionales que habían sostenido las justificaciones de la guerra.

Con el tiempo comenzó a hacerse conocido gracias a lo que se conoce como escapismo, técnica que le llevó al éxito. Desde el principio Houdini fue un hombre que perseguía la fama, convirtiéndolo en un punto importante en su carrera con el fin de hacerse personaje público. Llegó a ser nombrado socialmente como el héroe americano, fama que controló bien debido a su humildad y a ser un personaje familiar y cariñoso entre otros aspectos.

Estos avances dan paso a la edad de oro de la magia, ya que cada vez nacía más competencia en el sector y era necesario usar uno de los mejores trucos, ser el mejor o al menos el más conocido.

Pero hacerse un hombre conocido no era el único propósito que buscaba Houdini. La adrenalina que le proporcionaban sus números unidos a la velocidad y el riesgo también eran algunos de los motivos principales que lo llevaba a superarse en las propuestas que realizaba para sus espectáculos. A pesar de todo se consideraba un hombre cabal que defendía el raciocinio y la ciencia y explicaba siempre que sus espectáculos eran puro talento unido a la habilidad y la práctica, nada relacionado con lo paranormal, actividad contra la que luchaba continuamente.

Houdini se inició en los llamados Museos de 10 centavos, una buena opción de entretenimiento para las clases menos favorecidas. Su número más conocido era Metamorfosis: fue un número estrella que los hermanos Houdini realizaban en circos ambulantes. Harry era atado, introducido en un saco y encerrado en un baúl, sobre el que se subía su hermano Theo que daba dos palmadas y a la tercera desaparecía y en su lugar se veía a Houdini liberado mientras en el baúl cerrado se encontraba Theo maniatado y con los candados intactos.

Este número le acompañó toda su carrera y lo perfeccionó con la ayuda de su esposa Bess. En su búsqueda de superación, Houdini comenzó a hacer uso de las esposas, haciéndose muy popular porque introducía varias y distintas esposas de doble o triple cerradura. Se hacía llamar el “rey de las esposas”. Con el tiempo Houdini se desligó de los circos ambulantes y teatros para especializarse en lo que se conocía como “magia escénica” y magia moderna. En este ambiente Houdini aprendió mucho de sus compañeros. Uno de ellos, por ejemplo, fue un contorsionista que le enseñó cómo mover sus articulaciones, pudo

realizar el truco de la camisa de fuerza. A su vez, de un artista japonés aprendió a tragar elementos y luego regurgitarlos y de esa manera podía esconder pequeños objetos en su estómago para usarlos en sus números.

Si hablamos de magia moderna (teatro, ciencia y tecnología) tenemos que hacer mención ineludiblemente a Robert Houdin. A él se debe la vinculación de la magia con la ciencia, abandonando todo lo espiritual y místico, así como la introducción de diferentes ingenios mecánicos y juegos visuales en sus funciones. También revolucionó el panorama por su elegante apariencia. Otro de los magos que más influyó en Houdini fue Harry Kellar quien se consideró uno de los primeros magos americanos famosos por su capacidad de desaparecer objetos. Cuando Kellar se retiró del mundo de la magia y el espectáculo conoció a Houdini, manteniendo desde entonces una relación cercana con él.

Cuando falleció su padre en 1892 comenzó su etapa de viajes y trabajos en espectáculos ambulantes. En uno de ellos conoció a la que se convertiría en su mujer y compañera de toda la vida, Beatrice Rahner. “Bess es mi amuleto, mi vida solo despegó después de que me casara con ella”.

A su vez, las palabras de Robert- Houdin acompañaron a Harry Houdini durante toda su vida profesional como mago:

“No soy un mago, soy un actor interpretando a un mago”

La muestra invita al visitante a dejarse llevar por esta ciencia que se basa en el asombro, la sorpresa y en la capacidad de creer en algo inexplicable.

4. Objetivos

El recorrido por la exposición “Houdini. Las leyes del asombro” tiene como objetivos:

- Incentivar la comunicación: escuchar y participar individual y grupalmente. La visita se plantea desde la participación, dado que el aprendizaje debe ser activo y basado en la comunicación.
- Contextualizar a Harry Houdini en el marco social y tecnológico de EEUU a principios del S XX. Comprender cómo su sistema de pensamiento y construcción de espectáculos supieron captar el espíritu de su época.
- Percibir de qué manera se utilizan los recursos ópticos y publicitarios para la construcción de sus espectáculos, promoción y difusión de su nombre como sinónimo de excelencia en el escapismo.
- Introducirnos a la escena multidisciplinaria, sabiendo reconocer la escena teatral, visual, performática e ilusionista, como las diferentes partes de un todo que funciona de manera orgánica.

5. Aspectos temáticos que enmarcan la visita

Entendiendo que la exposición “Houdini. Las leyes del asombro” puede ser estudiada desde diversas áreas temáticas, destacamos algunos puntos preponderantes para tener en cuenta al momento de planificar la visita guiada.

Harry Houdini se destacó en el uso del ilusionismo como arte escénico y narrativo y en el interés de la ingeniería y la ilusión óptica para sus trucos. A su vez, fue pionero en la utilización de la publicidad para la promoción de su nombre, haciendo uso de la litografía para poder generar y difundir tanto posters promocionales como afiches que inundaban las calles. Supo construirse a sí mismo como el mítico Houdini y así fue como su imagen fue asociándose a la excelencia en el escapismo.

6. Actividad para realizar antes de la visita

Descubriendo el misterio

Descripción:

Para adentrarnos un poco en la vida y la forma de pensar de Houdini, les proponemos analizar con detenimiento algunos trucos. ¿Alguna vez vieron un truco de magia o un espectáculo de ilusionismo? Ambas son actividades teatrales con una fuerte presencia del mago ya que combina el entretenimiento, la puesta en escena y la capacidad de poder distraer al público que observa la magia.

En esta actividad vamos a ver y elegir una o dos representaciones de magia/ilusionismo del mismo Houdini buscando descubrir si podemos darnos cuenta o descifrar “cómo se hizo”. Para eso vamos a tener que investigarlas y analizar su proceso. Debatimos en clase las posibles respuestas.

Trucos sugeridos:

- Metamorfosis → <https://youtu.be/97F8vryo8Sw?t=41s>
- Cabina de agua (escape) → https://www.youtube.com/watch?v=2f_VasTCwPY
- Esposas → https://www.youtube.com/watch?v=tVktO_I-BZg
- Camisa de fuerza -> <https://www.youtube.com/watch?v=3r8qr-p9z5g>

Materiales:

Vamos a necesitar una computadora, tablet o celular para poder acceder a los videos sugeridos.

Objetivos:

- Observar con detenimiento los recursos que puede utilizar un mago en sus trucos. Poder ver “más allá” de lo que dice o muestra a primera vista.
- Comprender la construcción de una ilusión en el oficio del mago.

- Comprender que no hay una sola respuesta posible cuando se trata de descifrar un truco o una ilusión.

Duración:

La actividad tiene una duración variada ya que dependerá del grupo, pero estimamos planificar 30 minutos.

Cierre:

Una vez elegidos los trucos, sugerimos crear un espacio de debate para analizar las múltiples soluciones o ideas posibles. Para que sea lo más fructífero posible, acercamos una guía de preguntas sugeridas. ¡Éxitos!

- ¿De qué manera se disponen los objetos en la escena?
- ¿Dónde se encuentra el telón con respecto del escenario?
- ¿Cuántos personajes aparecen en escena?
- ¿La atención del público: está dividida o concentrada?
- ¿Qué objetos se pueden distinguir a la vista? ¿Son útiles? ¿Son parte del decorado?
- Dentro de los mismo objetos que se pueden ver: ¿Son tan pesados como los ves? ¿Podrían ser o no huecos?

Trucos y ciencia ¿van juntos?

Descripción:

Como mencionamos anteriormente Houdini, quien se consideraba un actor que interpretaba a un mago, fue un hombre racional en la construcción de sus trucos. Entendía que estar preparado tanto física como mentalmente era fundamental para ejercer la magia. La misma no estaba relacionada con el espiritismo si no con un pensamiento científico y lógico.

Les proponemos crear un truco nuevo, sencillo, utilizando la lógica y la razón que en una primera instancia parecieran ser divergentes. Les acercamos algunos links para que puedan inspirarse con algunos trucos sencillos y sus resoluciones.

Trucos y ciencia: <https://www.youtube.com/watch?v=M4-xefLfm74>

Trucos con cartas: <https://www.youtube.com/watch?v=4UEfGD84pJQ>

Materiales:

El uso de materiales puede ser variado. Sugerimos utilizar los que puedan encontrar en el colegio como: lápices, hojas, reglas, vasos, monedas, cajas, hilos, cartas, etc.

Objetivos:

- Acceder al sistema de pensamiento de los magos y-o ilusionistas
- Incentivar el pensamiento racional y científico

Duración:

Estimamos planificar una duración de 40 minutos para el planteo de la actividad, su investigación y su exhibición en grupo.

Cierre:

Sugerimos que los trucos sean exhibidos y analizados en clase con el grupo.

7. Actividad para realizar luego de la visita a la exposición

Houdini: Rey de redes

Descripción:

El mundo en que se desarrolló Harry Houdini era completamente distinto al actual. Lograba mucha publicidad por sus provocaciones a la policía, pedía ser encadenado para luego salirse de las esposas. En esta actividad, trataremos de traer a Houdini al siglo XXII y planificar una estrategia de redes sociales para promocionar sus actividades.

¿Cómo promocionaría sus actos? ¿Seguirá siendo atractivo el mundo de la ilusión óptica o el escapismo, en un mundo donde el streaming, el flashmob conviven con el mundo artístico, tecnológico?

Con respecto a los trucos destacados: ¿cómo serían hoy junto con la tecnología emergente?

¿Sus trucos seguirán siendo una demostración de inteligencia, perseverancia y estado físico?

Teniendo en cuenta lo anterior: ¿cómo se vendería hoy por hoy Houdini, haciendo uso de los medios de comunicación y redes sociales?

Materiales:

Una computadora, tablet o celular para poder ver las publicidades original de la época.
Papel en blanco, lapiceras, marcadores.

Objetivos:

- Identificar lo “asombroso” y “novedoso” de los trucos de Houdini.
- Definir qué redes sociales usarían y qué formato (audiovisual, gif, texto, fotografía) se produciría para tal fin.
- Producir textos acordes a la propuesta de la actividad.

Duración:

Se prevé 15 minutos para plantear la actividad, 15 minutos para su desarrollo y 15 minutos para la puesta en común, un total de 45 minutos.

Cierre:

Sugerimos poner en común las diferentes propuestas de los estudiantes.

La Ilusión después de la Ilusión

Descripción:

Partiendo de las disciplinas que nacieron del Ilusionismo, como sombras chinescas y el Teatro Negro de Praga, se les propondrá a los alumnos elegir una historia o un relato que quieran representar y realizar la respectiva ambientación y puesta en escena. Se pueden plantear instalaciones en el aula y a oscuras, utilizando distintos recursos como linternas, telas transparentes de colores (como tules y gasas), papel celofán, y distintos dispositivos creados por los chicos. Pueden armar modulares con siluetas o utilizar las manos recreando teatro de sombras.

A partir de la selección realizada, plantear la propuesta escénica que sea necesaria para su elección: los objetos a ser usados, como se usarían, justificando su selección ya que enriquecerá el resultado final.

Materiales:

Sugerimos: Linterna, telas negras y/o de colores, papel celofán, cartón, cartulinas, tijeras, hilo y/o tanza.

Objetivos:

- Vivenciar el proceso de construcción de una actividad artística interdisciplinaria y grupal que no conlleva el uso de la palabra hablada.
- Despertar la capacidad de asombro en el espectador mediante la utilización de los contrastes de luces y sombras.

Duración:

Se sugiere planificar entre 60 y 90 minutos para el desarrollo y conclusión de la actividad.

Cierre:

Sugerimos realizar un cierre con una reflexión del proceso vivido para poner en común qué herramientas nuevas conocimos y cuales pudimos aplicar para enriquecer nuestro bagaje expresivo.

Flashmob: ¿Qué es y cómo funciona?

Descripción:

El flashmob fue un recurso que utilizó Houdini para promocionarse en las calles. Diversas personas contratadas por él, tenían en sus cabezas una letra que correspondía al apellido de nuestro famoso escapista. Llegado el momento, quitaban sus sombreros frente al público y se formaba así la palabra Houdini.

Les proponemos en este caso pensar un tema que les gustaría hacer, y enmarcarlo dentro de una publicidad o promoción para poder realizarlo a través del flashmob. Pueden hacer uso de la voz, el cuerpo, o cualquier elemento que pueda participar dentro del marco elegido.

El truco está tanto en mezclarse entre el público, como el apropiarse del factor sorpresa para poder interactuar fluidamente, y pasar de ser “espectadores” a “participantes”. De esa manera sorprender al público cuando se encuentren en plena función.

Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=MqswKrn5jGA>

Materiales:

Por lo general se utiliza música, por lo cual vamos a necesitar un reproductor de cd o un amplificador de sonido. Para poder dejar registro de la acción (no es obligatorio o necesario) vamos a necesitar un celular, una tablet o una grabadora de video.

Objetivos:

- Comprender la importancia del elemento sorpresa en los medios de comunicación.
- Comprender la posibilidad de generar en un otro la comunicación de una idea, mediante la innovación.

Duración:

Se sugiere disponer de 40 minutos para el planteo y desarrollo de la idea. Luego unos 30 minutos de ensayo. La duración del flashmob en sí, dependerá de las propuestas elegidas.

Cierre:

Consideramos un elemento sugerente, aunque no obligatorio el registro en audio y video de la acción llevada a cabo. Pensar que otras ideas pudieran comunicarse de manera efectiva mediante esta técnica de la cual Houdini fue pionero en su utilización.

8. Links y recursos de utilidad para el docente

- Curadores.

<https://www.youtube.com/watch?v=VEBtITx8Ewl&feature=youtu.be>

- Trucos descifrados.

<https://www.youtube.com/watch?v=LOBMjyse1qA>

- Flashmob.

<https://www.youtube.com/watch?v=LU9YAgWPezc>

- Datos sobre Houdini

<https://www.youtube.com/watch?v=-6jHEheJd5Y>

¡Los que se animen pueden compartir el resultado de las actividades con nosotros!
¡Esperamos que la experiencia les resulte valiosa!