

Guía didáctica para docentes de segundo ciclo nivel primario

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

Harry 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, 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 y cuyo 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, hermano de Erik, compartía su fascinación por la magia y además lo ayudaba en ocasiones, emprendiendo una carrera como el “Mago Hardeen”.

En su entorno familiar al pequeño Erik se lo llamaba cariñosamente “Ehrie”, nombre que a los americanos les sonaba parecido a Harry (relacionado con un predecesor suyo se llamaba Harry Kellar), el apellido lo tomó prestado del gran mago francés Robert Houdin, al que admiraba, y le añadió una “i”. En ese momento Harry Houdini había nacido.

Houdini vivió en una época entre dos siglos, repleta de contradicciones, eran días en los que se pasaba de 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.

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 para poder 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.

Este tipo de espectáculo, los circos de 10 centavos, se prohibió a mediados del siglo XX gracias a los principios formulados en la Declaración de Derechos Humanos (1948) aunque en 1932 el cineasta americano Tod Browning llevó al cine la película *Freaks* (La parada de los monstruos) que retrata la vida cotidiana de estos museos de 10 centavos y los freak shows, espectáculos de bichos raros.

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 fue pionero en 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, ilusionista etc, como las diferentes partes de un todo que funciona de manera orgánica.

5. Aspectos curriculares 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 su tiempo por:

- El uso del Ilusionismo como arte escénico y narrativo.
- La conciencia de la preparación física y mental para realizar sus números.
- El estudio de la ciencia el pleno comienzo del s. XX, para potenciar y complejizar su oficio.

Y fue pionero en:

- El uso de la publicidad a través de medios de comunicación.
- La utilización de recursos de ingeniería y de ilusión óptica para sus trucos.
- Su imponente puesta en escena y capacidad de atraer la atención del público hasta el último instante.

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 hay múltiples respuestas posibles 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?

Pensamiento lateral ¡¿Qué es eso?!

Descripción:

En determinadas ocasiones nos acostumbramos a pensar en una sola dirección, dando por cierta la primera respuesta que se nos ocurre en los acertijos que se nos plantean. Houdini fue muy ocurrente en sus trucos ya que entendía que poder pensar las cosas desde distintas perspectivas, ayudaba a generar más misterio. Es decir, usar la razón sin dar nada por sentado o por obvio, ayuda a resolver algunas problemáticas y nos ayuda a encontrar nuevas respuestas. A esto se le llama pensamiento lateral.

¿Probamos algunos ejercicios?

a- Cinco señoras paseaban por la ciudad debajo de un paraguas de tamaño normal sin mojarse. ¿Cómo es posible que no se mojaran?

* porque no llovía *

b- Si un hombre hace un agujero en una hora y dos hombres hacen dos agujeros en dos horas. ¿Cuánto tardará un hombre en hacer medio agujero?

oærnɔə un sə oærnɔə un `soærnɔə soipəw sol uəʃisixə ou

c- ¿Cómo es posible pinchar un globo sin permitir que se escape aire y sin que el globo haga ruido?

opəʃjuisəp əʃsə oqolɪb lə

Materiales:

Solo es necesaria la guía de preguntas que les presentamos en la descripción.

Objetivos:

- Incentivar el razonamiento y la capacidad de análisis de los alumnos.
- Comprender la posibilidad de nuevas y múltiples respuestas a una adivinanza y-o un conflicto.

Duración:

La duración dependerá de la introducción que el-la docente realice previamente a la actividad. Estimamos 10 minutos para cada problema a resolver.

Cierre:

Sugerimos cerrar con la propuesta de construir entre todxs o en grupos de cinco a seis integrantes un juego o una adivinanza de pensamiento lateral. El mismo puede pensarse para plantear el problema y buscar posibles soluciones a dicho acertijo en el aula.

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

Houdini en las noticias

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 XXI 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?

Materiales:

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

Objetivos:

- Identificar lo “asombroso” y “novedoso” de los trucos de Houdini.
- Producir textos acordes -sugerimos noticiosos- 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. 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=VEBtITx8EwI&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!