



# HISTORIAS PARA ARMAR

## KAMISHIBAI: UN PEQUEÑO TEATRO DE PAPEL PARA CONTAR HISTORIAS

Una forma muy especial y divertida de compartir sus historias con amigos, amigas y familia es creando un *kamishibai* o teatro de papel. Para realizarlo hay que combinar dibujos e ilustraciones, construcción de objetos y narración oral. En esta guía conocerán dónde se originó este formato mágico y cómo crearlo paso a paso.

Dificultad: Media



[www.historiasparaarmar.org](http://www.historiasparaarmar.org)



## MATERIALES

- Cartón: cualquiera que sea firme. Es importante que el *kamishibai* pueda sostenerse y también sostener las imágenes.
- Tijera o trincheta.
- Pegamento.
- Cinta de papel.
- Hojas blancas tamaño A4.
- Cartulina blanca tamaño A4 (o cortada de ese tamaño).
- Elementos para escribir, dibujar y pintar.

Si prefieren, pueden imprimir las escenas de su historia descargándolas del [Creador de historias](#), para luego montarlas en el *kamishibai*.



## ¿QUÉ ES KAMISHIBAI?

La palabra es de origen japonés y significa “teatro de papel”. Forma parte de la tradición japonesa y es una manera muy popular de contar historias, valiéndose de ilustraciones, textos y de la voz de un narrador o una narradora.

*Kamishibai* está compuesto por una estructura con forma de escenario, como un pequeño teatro, en el que pueden verse una serie de láminas que llevan un dibujo en una cara y un texto en la otra. Como el texto está en la parte de atrás de las láminas, el *kamishibai* siempre requiere de una persona que lo vaya leyendo en voz alta mientras los espectadores contemplan los dibujos.



## ¿CUÁL ES SU ORIGEN?

Nació en los templos del Japón, en el siglo XII, donde se usaban *emakis* -pergaminos que combinan imágenes con texto- para contar historias y transmitir enseñanzas. *Kamishibai* se hizo más popular entre los años 1920 y 1930. Para anunciar su llegada al pueblo, el *gaito kamishibaiya*, o cuentista, golpeaba dos pedazos de madera unidos por una cuerda (un instrumento llamado *hyoshigi*). Niños y niñas le compraban dulces y tomaban los primeros asientos frente al escenario. Una vez ubicada la audiencia, *gaito kamishibaiya* contaba varias historias en un pequeño escenario de madera, llamado *butai*, en el que insertaba ilustraciones que iba mostrando a medida que avanzaba el relato.

## MANOS A LA OBRA

1

### CONSTRUCCIÓN DEL BUTAI O ESCENARIO

1- Tomen el cartón que tengan, la regla y un lápiz. Tomando de referencia el tamaño de una hoja A4, tracen un rectángulo que sea medio centímetro más pequeño y otro que sea dos centímetros más ancho. Este será el marco de sus imágenes y el frente de su *butai*. Corten dos marcos iguales.

A4

0,5cm

2cm

2 - En otro pedazo de cartón, tracen las "puertitas" de su *butai*. Aquí tomarán de referencia la medida más grande del marco y realizarán una división como muestra la figura, para crear dos puertas laterales y una superior. Pueden dejar una pequeña aleta plegable de medio centímetro para unir la puerta con el marco.

3 - Luego construirán la parte de atrás del *kamishibai*, la que no es visible para el público y sostiene las láminas. Corten dos tiras de cartón de 2 cm. de alto y del mismo largo del *kamishibai* y péguenlas en la parte trasera del marco: una en la parte superior y otra en la inferior.

4 - Peguen el segundo marco detrás.

5 - Por último, peguen las puertas del *butai* y ya estarán listos y listas para crear las láminas de su historia.

## CREACIÓN DE LAS IMÁGENES Y LOS TEXTOS

a. **Lean atentamente** la historia que hayan escrito en el [Creador de historias](#) (o una que elijan) y dejen que surjan las imágenes y palabras en su imaginación.

b. **Hagan una lista de ocho a diez momentos importantes** de su historia. Para sintetizar el relato, es posible que algunos elementos queden afuera.

### Por ejemplo...

Nueve momentos importantes en la historia "[Charo y el lago](#)":

1. Charo sale de su casa y se adentra en el bosque rumbo al lago.
2. Charo está en el lago juntando agua con un balde. Se da cuenta de que el agua está contaminada.
3. Descubre que detrás del lago hay un desagüe que tira desechos tóxicos y que proviene de una de las varias fábricas de la zona. Comprende lo que está sucediendo.
4. Charo tapa el desagüe de la fábrica con tierra y hojas. Tres amigos aldeanos la ayudan.
5. Enojado, aparece el dueño de la fábrica, el señor Lancarro. No les cree cuando le explican lo que sucede.
6. Lancarro bebe agua del lago para demostrar que nada ocurre.
7. Lancarro se desmaya y Charo propone llevarlo a la aldea para curarlo.
8. Lancarro despierta en la aldea, ya curado, recapacita y entiende que existía una alternativa distinta.
9. Junto a Charo, Lancarro decide modificar la planta para que no genere residuos tóxicos y funcione con energía sustentable. El lago vuelve a ser puro.

c. Piensen qué imagen podría representar mejor a cada momento, **y creen bocetos a lápiz**. Pregúntense: ¿esta lámina presenta a un personaje? ¿Desarrolla un conflicto? ¿Lo resuelve? Piensen también qué quieren que sienta el público con cada una. ¿Les gustaría que les de risa, que se sorprendan, se emocionen...?



d. **Definan el tipo de plano más adecuado a cada escena** (¡*kamishibai* es parecido a un *storyboard*!) Para saber más sobre este punto, visiten este [material](#) sobre películas y lenguaje audiovisual.

e. **Realicen las ilustraciones en las cartulinas** -en este caso serán nueve-. Excepto que trabajen con papel grueso, es aconsejable usar técnicas "secas": lápices de colores, marcadores, pasteles o *collage*. Eviten las pinturas al agua, acrílicos, acuarelas, témperas, etc., ya que el papel puede arrugarse y doblarse. En caso de que utilicen impresiones de las escenas del [Creador de historias](#), péguenlas sobre las cartulinas para darles más firmeza (para descubrir cómo cambiar las posturas de sus personajes en el [Creador de historias](#), hagan clic [aquí](#)).

#### f. Agreguen los textos.

Pueden escribirlos directamente, o imprimirlos sobre hoja A4 y luego pegarlos. Es recomendable que los peguen en la parte trasera de la última lámina, para no perder el texto de vista cuando vayan sacando cada imagen y reemplazándola por la siguiente.



3



#### COMPARTAN SU HISTORIA

Ya están listos y listas para jugar a ser un *gaito kamishibaiya*. Recuerden que, aunque la historia sea la misma, cada acto de narración es único, por el público presente y por el modo en que lo narren. Disfruten de compartir la historia con sus amigos y amigas. ¡Que comience la función!

### UN PASO MÁS ALLÁ...

Para una experiencia más completa, pueden agregar efectos sonoros, voces diferentes y música. Si cuentan con dispositivos, pueden descargar los sonidos que utilizaron en el [Creador de historias](#) y reproducirlos a medida que van contando su historia. Para hacerlo de manera analógica, pueden invitar a amigos y amigas a sumar efectos sonoros en vivo, agregar voces y tocar música.

Visiten la actividad [Una botonera de efectos especiales](#) para aprender más sobre grabación de sonidos y juegos con efectos. Para aprender a reconocer los efectos de la música en los relatos, visiten el proyecto [La banda sonora de tu historia](#).



### PARA INSPIRARSE



La embajada de Japón en México compartió un [ciclo de cuentos en kamishibai](#). Pueden mirarlos para ver cómo funcionan y para inspirarse a realizar los suyos propios.