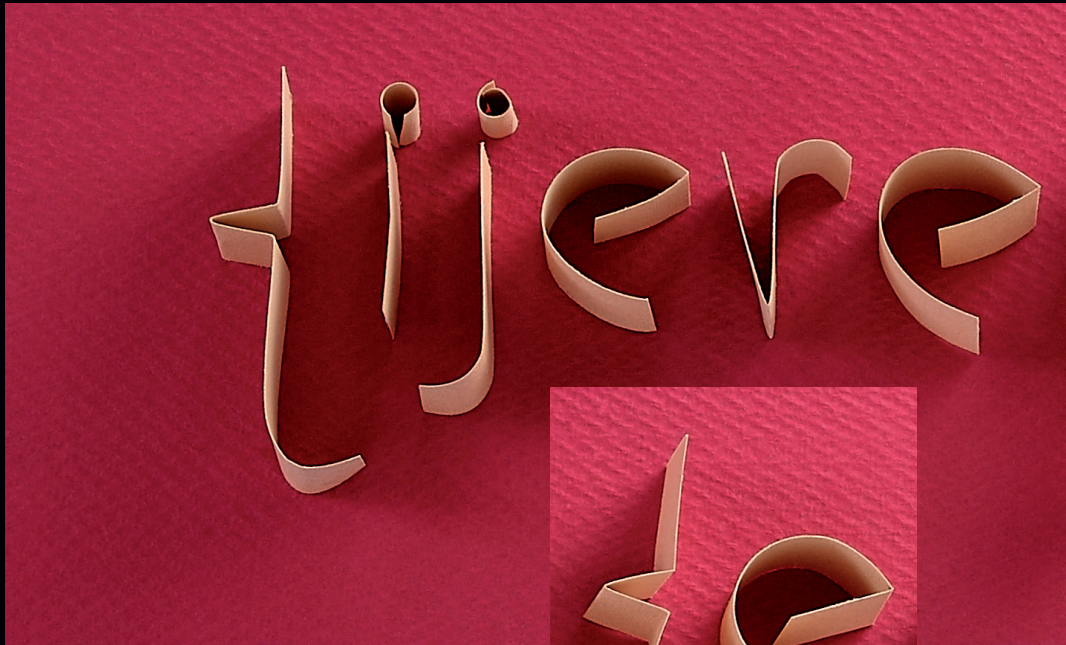
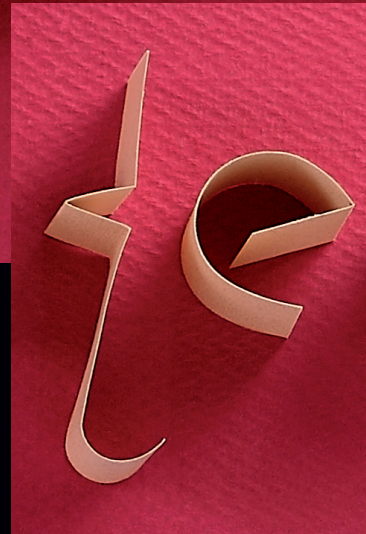
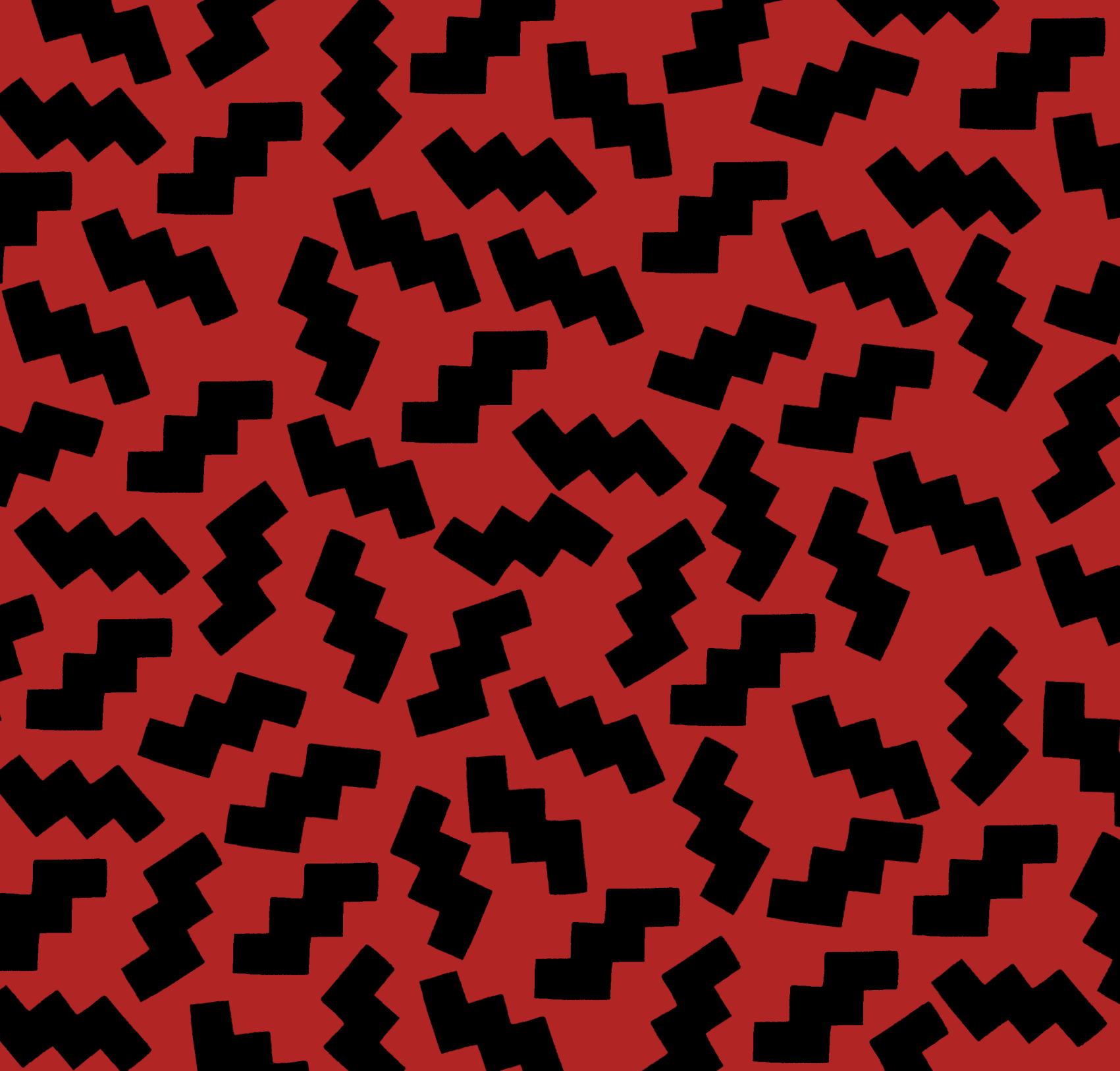


# El arte de jugar y crear



María del Carmen Álvarez Cordero  
Chac...





H. CÁMARA DE DIPUTADOS  
LXIII LEGISLATURA

JUNTA DE COORDINACIÓN POLÍTICA

Dip. Marko Antonio Cortés Mendoza  
*Presidente y Coordinador del Grupo Parlamentario del PAN*

Dip. Carlos Iriarte Mercado  
*Coordinador del Grupo Parlamentario del PRI*

Dip. Francisco Martínez Neri  
*Coordinador del Grupo Parlamentario del PRD*

Dip. Jesús Sesma Suárez  
*Coordinador del Grupo Parlamentario del PVEM*

Dip. Virgilio Dante Caballero Pedraza  
*Coordinador del Grupo Parlamentario de MORENA*

Dip. Macedonio Salomón Tamez Guajardo  
*Coordinador del Grupo Parlamentario de Movimiento Ciudadano*

Dip. Luis Alfredo Valles Mendoza  
*Coordinador del Grupo Parlamentario de Nueva Alianza*

Dip. José Alfredo Ferreiro Velazco  
*Coordinador del Grupo Parlamentario de Encuentro Social*

MESA DIRECTIVA

Dip. Edgar Romo García  
*Presidente*

Dip. Martha Sofía Tamayo Morales  
Dip. Edmundo Javier Bolaños Aguilar  
Dip. Arturo Santana Alfaro  
Dip. María Ávila Serna  
*Vicepresidentes*

Dip. Sofía del Sagrario de León Maza  
Dip. Alejandra Noemí Reynoso Sánchez  
Dip. Isaura Ivanova Pool Pech  
Dip. Andrés Fernández del Valle Laisequilla  
Dip. Ernestina Godoy Ramos  
Dip. Verónica Bermúdez Torres  
Dip. María Eugenia Ocampo Bedolla  
Dip. Ana Guadalupe Perea Santos  
*Secretarios*

H. CÁMARA DE DIPUTADOS  
LXIII LEGISLATURA

CONSEJO EDITORIAL

PRESIDENTA

GRUPO PARLAMENTARIO DEL PAN

*Dip. Emma Margarita Alemán Olvera, titular.*  
*Dip. Luz Argelia Paniagua Figueroa, suplente.*

GRUPO PARLAMENTARIO DEL PRI

*Dip. Adriana Ortiz Lanz, titular.*  
*Dip. Miriam Dennis Ibarra Rangel, suplente.*

GRUPO PARLAMENTARIO DEL PRD

*Dip. Ángel II Alanís Pedraza, titular.*  
*Dip. Victoriano Wences Real, suplente.*

GRUPO PARLAMENTARIO DEL PVEM

*Dip. Alma Lucía Arsaluz Alonso, titular.*  
*Dip. José Refugio Sandoval Rodríguez, suplente.*

GRUPO PARLAMENTARIO DE MORENA

*Dip. Patricia Elena Aceves Pastrana, titular.*  
*Dip. René Cervera García, suplente.*

GRUPO PARLAMENTARIO DE MOVIMIENTO CIUDADANO

*Dip. María Candelaria Ochoa Ávalos, titular.*

GRUPO PARLAMENTARIO DE NUEVA ALIANZA

*Dip. Carmen Victoria Campa Almaral, titular.*  
*Dip. Francisco Javier Pinio Torres, suplente.*

GRUPO PARLAMENTARIO DE ENCUENTRO SOCIAL

*Dip. Ana Guadalupe Perea Santos, titular.*  
*Dip. Melissa Torres Sandoval, suplente.*

SECRETARÍA GENERAL

*Mtro. Mauricio Farab Gebara*

SECRETARÍA DE SERVICIOS PARLAMENTARIOS

*Lic. Juan Carlos Delgadillo Salas*

DIRECCIÓN GENERAL DE SERVICIOS DE DOCUMENTACIÓN, INFORMACIÓN Y ANÁLISIS

*Lic. José María Hernández Vallejo*

CENTRO DE ESTUDIOS DE LAS FINANZAS PÚBLICAS

CENTRO DE ESTUDIOS SOCIALES Y DE OPINIÓN PÚBLICA

CENTRO DE ESTUDIOS DE DERECHO E INVESTIGACIONES PARLAMENTARIAS

CENTRO DE ESTUDIOS PARA EL ADELANTO DE LAS MUJERES Y LA EQUIDAD DE GÉNERO

CENTRO DE ESTUDIOS PARA EL DESARROLLO RURAL SUSTENTABLE Y LA SOBERANÍA ALIMENTARIA

SECRETARIO TÉCNICO

*Mtro. José Luis Camacho Vargas*

Gracias a Emma Margarita Alemán Olvera  
por su interés y empeño para que se  
reeditara esta obra en favor de  
la creatividad de los niños,  
jóvenes y adultos.

...y a todos los creadores que hicieron posible  
esta obra; a Nora Gómez Basulto que con  
su primer impulso dio vida  
a este proyecto.

El arte de jugar y crear **TIJERETEANDO**

Es una obra que forma parte de la Colección: "Niños, Niñas y Jóvenes al Congreso", como un esfuerzo colectivo que encabeza el Consejo Editorial en coordinación con la Secretaría General; Secretaría de Servicios Parlamentarios; Dirección General de Servicios de Documentación, Información y Análisis; Centro de Estudios de las Finanzas Públicas; Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública; Centro de Estudios de Derecho e Investigaciones Parlamentarias; Centro de Estudios para el Adelanto de las Mujeres y la Equidad de Género y Centro de Estudios para el Desarrollo Rural Sustentable y la Soberanía Alimentaria de la Cámara de Diputados.

Primera edición, 2008

Segunda edición, 2011

Tercera edición, 2018

© 2018, María del Carmen Álvarez Cordero

© 2018, Chac...

© Por la fotografías: Eric Goethals Van Cutsem,

Chac, Israel Flores Salazar

D.R. © 2018, LXIII Legislatura de la H. Cámara de Diputados

*Av. Congreso de la Unión Núm. 66. Edificio E, Planta Baja. Col. El Parque  
Ciudad de México. Tel. 50360000 ext. 51091 y 51092*

[www.diputados.gob.mx](http://www.diputados.gob.mx)

D.R. © 2018, Tiempo Imaginario, A.C.

*Mazatlán 5, C-1, Col. Condesa, CP. 06140, México, Ciudad de México.*

[chac.tiempoimaginario@gmail.com](mailto:chac.tiempoimaginario@gmail.com)

D.R. © 2018, Fundación Francisco Gabilondo Soler, Cri-Cri, A.C.

*Fundadores 21, Ciudad Satélite, Naucalpan, CP. 53100, Estado de México.*

D.R. © 2018, Imagia Comunicación S. de R.L. de C.V.

*Facundo 1304, Col. Unidad Modelo, CP. 44420, Guadalajara, Jal.*

[pedro@imagiacomunicacion.com](mailto:pedro@imagiacomunicacion.com)

Para actividades y comentarios relacionados con este libro,

comunicarse al tel: (55) 5615-0151

[mcalvarezcordero@gmail.com](mailto:mcalvarezcordero@gmail.com)

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas en las Leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante cualquier alquiler o préstamos públicos, sin el consentimiento por escrito de los editores.

Impreso en México.

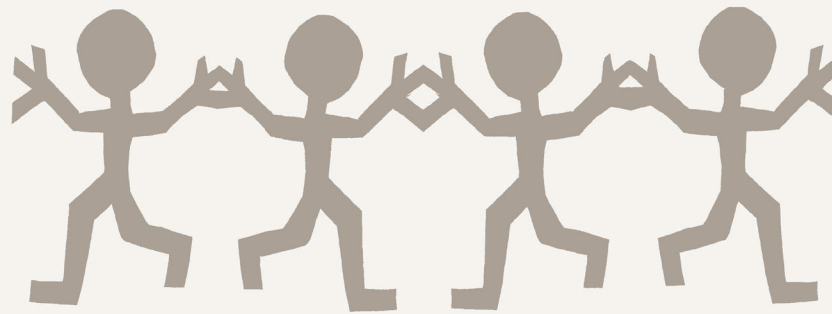
*Printed in Mexico.*



*Tiempo imaginario*

# El arte de jugar y crear

# **TIJERETEANDO**



María del Carmen Álvarez Cordero  
Chac...





# CONTENIDO

PRÓLOGO

**Tijereteando, vivito  
y jugando** 9

**LAS MANOS, LAS TIJERAS  
Y EL PAPEL** 13

**CONOCER EL PAPEL** 19

Arrugarlo 20  
Enrollarlo 23  
Rasgarlo 27  
El hilo y contrahilo del papel 28  
Doblarlo 31  
Origami y kirigami 32  
Dobleces básicos 32  
Dobleces combinados 34

**Técnicas de pegado** 37

Pegamento blanco 37  
Pegado invertido 37  
Lápiz adhesivo 38  
Cinta adhesiva de doble cara 38  
Engrudo 38  
Pegamento de contacto 39  
Los procesos y los resultados 39

**RECORTAR** 41

Zig-zag-ziquitiquizag-zig-zag 42  
Las manos y las tijeras 43  
En la era digital 44  
Cortes de un solo movimiento 45  
Cortes continuos 47  
Cortes discontinuos 48

**EMPECEMOS A JUGAR** 51

**JUEGO 1**  
**Sin quitar ni agregar nada** 53

En blanco y negro 53  
Cuadrado 54  
Rectángulo 55  
Errores que no lo son 57  
Triángulo 58  
Círculo 61

**JUEGO 2**  
**Con formas naturales** 63

**JUEGO 3**  
**Recortar y voltear** 69

**JUEGO 4**  
**Figuras en cadena  
y papel picado** 75

Dobleces 76

Calados	78
Siluetas	79
Una bella artesanía	82

## **JUEGO 5**

<b>Transparencias, tonos y matices</b>	87
--	----

## **JUEGO 6**

<b>Recortar letras</b>	93
Contar las letras	94

## **JUEGO 7**

<b>Combinaciones y montajes</b>	101
Recortes simultáneos	102
Los temas	103-104

## **JUEGO 8**

<b>Esculturas y abstracciones geométricas</b>	109
Observar	110

## **JUEGO 9**

<b>Otros divertimentos</b>	115
Animales	116
El doblez y los recortes	116
Ballena, olas y peces	

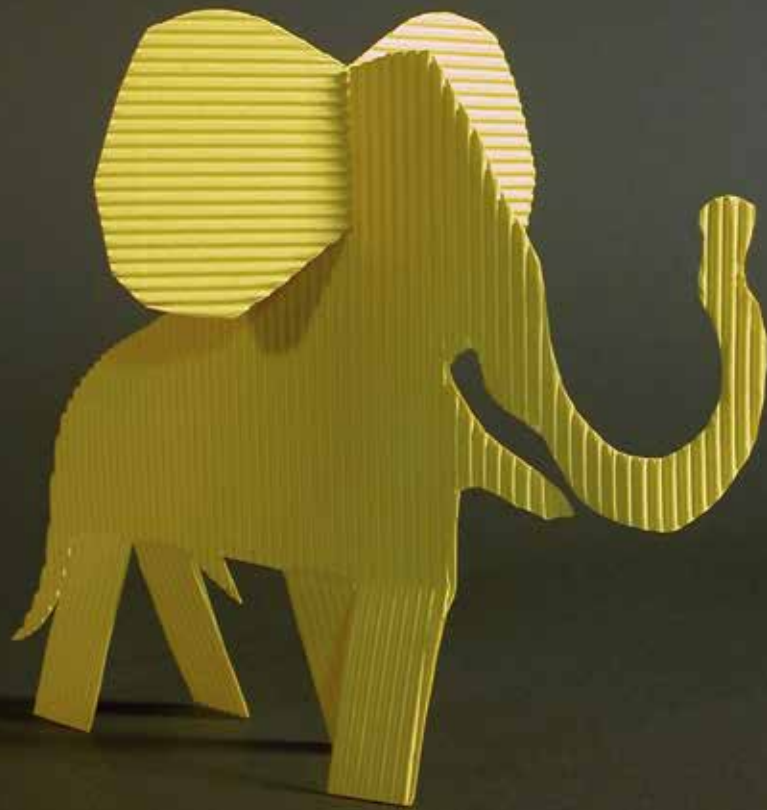
Jirafa	120
Pterodáctilo	122
Juguetes	125
Helicópteros	126

## **JUEGO 10**

<b>Teatro de papel</b>	131
Escenografías	132
Máscaras	138
Títeres	144
Las bisagras mágicas	145
Títeres de dedo	149
Títeres de hilo	151
Piluzzo	154
Teatro de sombras	156
Recomendaciones de don Palmero	160
Cuento viejo	161

## **Algunas sugerencias útiles**

Materiales	163
De papeles y cartones	164
Glosario	166
Bibliografía	167
Lista de autores	168
Créditos	169



# Tijereteando, vivito y jugando

**E**s muy grato para la Fundación Barrilito, Tiempo Imaginario y los autores publicar esta nueva edición de *El arte de jugar y crear tijereteando*. Un libro de trabajo, ya con muchas horas de vuelo, que ha acompañado a niños, jóvenes y adultos en numerosos talleres realizados en escuelas, hospitales centros comunitarios y de rehabilitación pedagógica.

Es una obra que además fue seleccionada por la Secretaría de Educación Pública de México para las bibliotecas de aula y hoy está presente en muchos rincones y escuelas del país.

Para nuestro deleite *Tijereteando* sigue vivito y jugando. El alma de este libro –porque los libros tienen cuerpo y alma– son las acciones y voluntades de muchos niños, jóvenes y adultos que nutrieron con sus obras y creaciones la sustancia y la esencia de este libro.

En él participaron 99 personas: 72 niños, 11 jóvenes y 16 adultos. De ahí su diversidad y variedad creativas. Contiene 539 imágenes y muchas orientaciones para entender el sentido profundo de jugar y crear tijereteando.

Nada de recetarios que, con dibujos y diagramas, lleven a niños y lectores a realizar exactamente lo mismo.

Nada que se parezca a un parque donde los pequeños se ponen a colorear dibujos ya hechos, anulando toda su creatividad y capacidad de apreciación estética.

Nada de concesiones ni trampas de la imaginación.

Algunas de las obras que aparecen en *Tijereteando* son de elaboración compleja y otras de aparente sencillez, pero, sobre todo, son obras irrepetibles. La sustancia principal de todo juego creativo y de todo aquello que pueda definirse como arte, siempre lleno de sorpresas, logros y emociones.

En esta nueva edición se detallan algunas ideas y recomendaciones para todas las personas que quieran echar a andar un taller u organizar una actividad individual o de grupo.

Si alguna huella quiere dejar este libro, algún deseo en esta travesía colectiva, en este caminar, es que nuestros hijos, papás, abuelos, nietos, alumnos, amigos y compañeros se puedan convertir en artistas, en seres pensantes, capaces de entender, de crear y recrear la realidad.

Chac...





# LAS MANOS, LAS TIJERAS Y EL PAPEL

*Hoy aprendí algo  
que es importante  
para crecer.*

Mariano  
6 años

**E**ste es un libro para niños, adolescentes y adultos –clasificación A– que te invita a jugar tijereteando: con tus manos, sin compus ni celulares; sin moldes y sin recetas.

Nace del deseo de valorar y recuperar, frente al acoso de la televisión, el internet y los juegos electrónicos, el uso de las manos, las tijeras y el papel, muchas veces olvidados en el trabajo educativo.

Se fundamenta en el conocimiento y la convicción de la importancia que tienen las manos y su interacción con todos los sentidos en el desarrollo individual del ser humano, en sus pensamientos

y emociones: en nuestra relación con los demás y con todo lo que nos rodea.

Usaremos las manos, esa parte fundamental de nuestras extremidades superiores, con su maravillosa estructura y su capacidad de realizar acciones tan diversas como prenderse al escalar una montaña, martillar con fuerza, elaborar una joya o dar una caricia; tocar un instrumento, sembrar una semilla, realizar una escultura o escribir con buena letra.

Y también utilizaremos las tijeras, ese hermoso instrumento que sirve para cortar, tan útil y generoso como los lápices, los pinceles, el barro y la plastilina;



las gubias, estiletes y cinceles para exponer ideas y pensamientos, crear formas bellas y lograr trabajos artísticos y apasionados.

Trabajaremos con el papel, esa lámina delgada y milenaria, hecha de fibras vegetales. Un extraordinario soporte que permite expresarnos en mil formas y, además, materia prima de infinitas posibilidades lúdicas y creativas.

**T**ijereteando es el encuentro de tus manos con las tijeras y el papel. Manos que se comunican con el cerebro y reciben de éste sus mensajes para influir de manera determinante en el desarrollo de la inteligencia, el aprendizaje, la destreza y la imaginación.

Es también el resultado de experiencias, vivencias y conocimientos adquiridos, desde los conceptos originados por la escuela Bauhaus de diseño, arte y arquitectura; las aportaciones de los alemanes Ernst Röttger y Dieter Klante acerca de, por ejemplo, la acción de cortar “sin

quitar ni agregar nada”; hasta las propuestas del kirigami, “la técnica y el arte de dibujar con las tijeras”, del maestro peruano José Luis Castillo Córdova y las contribuciones del artista cubano Alberto Palmero Soto con su teatro de sombras. Sin dejar fuera la técnica del papel picado, presente en las fiestas y ritos mexicanos; los juegos de figuras en cadena y sus posibilidades plásticas, la elaboración de letras recortadas, máscaras y juguetes. Todo un abanico de posibilidades para jugar y crear tijereteando.

Desde las primeras páginas conocerás el papel, sus atributos y cualidades. Aprenderás a manejarlo, doblarlo, recortarlo y pegarlo; a tratarlo con delicadeza, con cuidado y cariño.

Los diez juegos que integran *Tijereteando* te ofrecen un espacio de experimentación y de búsqueda. Las numerosas imágenes que aparecen en este libro son una muestra del quehacer, a veces individual, a veces compartido, de personas de todas las edades. *Tijereteando* ha sido un trabajo y un juego que en la

acción atenta, gozosa y libre encuentra su equilibrio.

En este libro participan pequeños que disfrutaban de ritmos diferentes al recortar, que superan su temor a equivocarse, al darse cuenta de que, a veces, un error los lleva a encontrar habilidades y certezas desconocidas; formas diferentes de hacer lo que desean. Manolo exclama: “¡Ya entendí el error!”. Frecuentemente los niños son nuestros mejores maestros, dispuestos a realizar cosas bellas, libres de prejuicios, siempre y cuando se les anime y encauce.

Hay obras, también, de jóvenes y adultos que descubrieron, de pronto, una habilidad inexplorada, que perdieron el miedo a recortar y buscaron encaminar su creatividad, apartándose de los lugares comunes y atreviéndose a jugar con la casualidad. “Nunca había podido hacer algo así”, afirma Eliú, de 18 años, al ver su trabajo terminado. Está la emoción y la sorpresa de Jaime, un papá que dice: “Hice una quimera, pero me gusta”.

Todos con la capacidad de crear que subyace en cada persona, y con la alegría de lograr resultados propios y también de ayudar a otros. Lucía comenta: “Mira: Rodrigo ya pudo hacerlo, yo lo ayudé”.

**E**n algunos casos, los textos que aparecen a lo largo del libro son comentarios al ejercicio o juego que se presenta; en otros, reflexiones que fundamentan el trabajo en su conjunto. Otros más son orientaciones para ayudar a que la acción de recortar sea verdaderamente educativa; que considere y respete a la persona, con todas sus características y potencialidades.

Las reglas que hay desde el primer juego, tanto las indicaciones para el uso de los distintos tipos de papel como los procesos y pasos a seguir, no son limitantes, sino que constituyen un reto y una guía para el desarrollo de la creatividad personal, al tiempo que permiten reconocer la naturaleza misma del material que manipulamos, sus

virtudes y limitaciones; características que exploraremos para crear formas únicas y bellas.

Los resultados que se muestran son solamente ejemplos. Evitamos incorporar esquemas, diagramas y medidas para realizar los juegos. Sólo en algunos capítulos se entregan algunas pistas para realizar cualquier figura, porque no se trata de reproducir o copiar moldes, sino de aprender a ver, a interpretar, a observar con atención para detonar la acción creativa.

Las imágenes pueden ser una referencia inicial; la copia de algún modelo lleva en sí misma una riqueza que no debemos menospreciar y que es parte del aprendizaje básico de todo arte. Tomar ejemplo de las composiciones de otros, de los modelos, nos ayuda a encontrar nuestra particular manera de realizarlas.

Se prescindió de otros instrumentos cortantes como navajas, cúteres y perforadoras, aunque pueden emplearse cuando sea necesario; las tijeras son las tijeras y tienen un prestigio bien ganado

como una de las herramientas más útiles con que contamos.

**T**ijereteando está concebido como un compendio de aprendizajes, con la intención de que llegue a escuelas, jardines de niños, casas y universidades. Como ocupación creativa en el tiempo libre; como entretenimiento en la soledad y en la compañía; como ejercicio y descubrimiento de nuestras habilidades y competencias. Ocasión para alegrar a otros y a nosotros mismos y, en fin, como un estímulo, entre muchos, para despertar la imaginación.

Este es el fruto de un trabajo colectivo y creativo al que te puedes sumar. ¡Éntrale! Prepara el ambiente y los materiales necesarios para que vivas su riqueza y recuperes la alegría del juego, la libertad de crear, la satisfacción y la emoción de trabajar con tus manos, el papel y las tijeras.

LOS EDITORES





# CONOCER EL PAPEL

**E**l papel es un invento maravilloso que sirve para escribir, dibujar, pintar, estampar, imprimir.

Con el papel se hacen libros, cuadernos, revistas y periódicos.

Hay papeles de todas clases: blancos, negros, de colores, transparentes, translúcidos, finos, corrientes, gruesos, delgados, opacos, brillantes, lisos y rugosos.

Con las manos y el papel puedes hacer muchas cosas: doblarlo, enrollarlo, arrugarlo, rasgarlo; escuchar sus sonidos y sentir sus texturas.

Al papel hay que conocerlo, descubrirlo, volverse su amigo para realizar todo tipo de composiciones y montajes, de figuras planas y en volumen, y todo lo que tu creatividad y entusiasmo te permitan.



Las hojas de un viejo directorio telefónico pueden ser muy útiles.



5

## ARRUGARLO

Para empezar, puedes hacer, por ejemplo, bolitas de papel y jugar a las guerritas.

O, también, convertir ese papel arrugado en esculturas y formas interesantes.

Te puedes valer de pegamento, de hilo o de ligas.

El papel de China es ideal para arrugarse. Además de ser muy fácil de manejar, tiene bonitos colores.





6

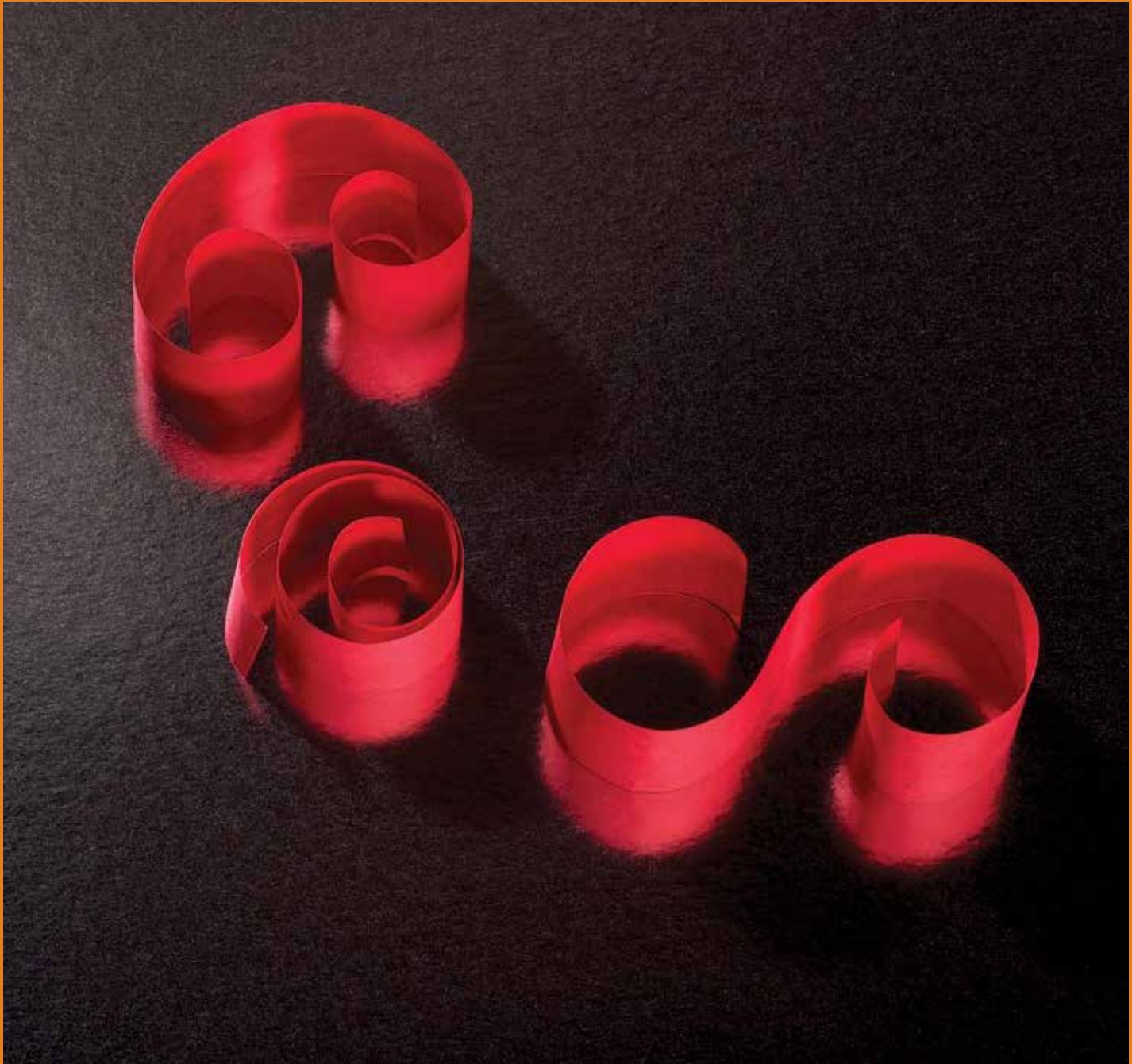


7



8





# ENROLLARLO

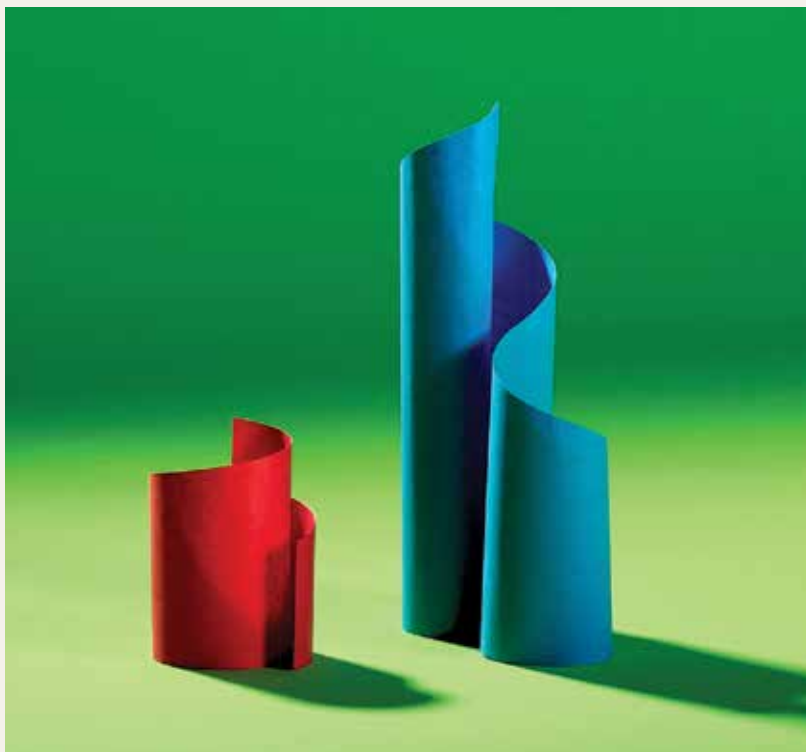
Cuando enrollamos con las manos el papel y descubrimos sus posibilidades, podemos lograr modelos muy atractivos.

Con el papel enrollado se pueden hacer tubos, caracoles, serpentinatas, moños.

Se pueden crear, además, esculturas y relieves con formas simples y bellas.



10



11



Si queremos enrollar pequeñas tiras de papel nos podemos valer de un palillo, un palito, un lápiz, un popote o de cualquier objeto cilíndrico.

Esto también se logra al deslizar la tira de papel entre el dedo pulgar y el dorso de unas tijeras cerradas.

Con tiras de papel enrollado y un poco de pegamento podemos elaborar innumerables montajes, enrollando el papel en uno o varios sentidos, en forma simétrica o asimétrica.



12



Al enrollar papeles gruesos, es importante hacerlo en el mismo sentido del hilo del papel (véase página 28) para obtener curvas limpias y tersas.

De lo contrario, el papel se quiebra.

13



14



15



16



17





18

## RASGARLO

Cuando se rompe o se rasga el papel con las manos podemos escuchar su sonido.

Rasgar el papel con cuidado, proponiéndose darle una forma determinada, favorece nuestra coordinación fina.

La idea de este juego es componer nuestros papeles rasgados, entretrejerlos y lograr formas sugerentes y atractivas.



19



rasgado al hilo



rasgado a contrahilo



prueba de la caída del papel

## El hilo y contrahilo del papel

Los papeles están compuestos de pequeñas fibras.

Para fabricar papel se han utilizado, en el transcurso del tiempo, una gran variedad de fibras vegetales: madera, bambú, alfalfa, bagazo de caña de azúcar, cáñamo, algodón. También se emplean trapos viejos y papel impreso de desecho.

Con estos ingredientes se prepara una pulpa o pasta con la que, mediante diversos procesos, se produce el papel. Generalmente las fibras corren paralelas al lado más largo de la hoja.

Hay varias maneras para encontrar el hilo o el sentido de las fibras, una de ellas es rasgar el papel. Es más fácil hacerlo en la misma dirección de las fibras, al hilo; el resultado es un corte casi recto.

Cuando se rasga en sentido contrario, a contrahilo, el papel ofrece mayor resistencia y el corte resulta muy irregular. De igual modo, es más fácil doblar un papel grueso o una cartulina cuando se hace en el sentido de sus fibras.

Otra técnica para conocer el hilo del papel es probando su caída: se cortan dos tiras del mismo tamaño, una a lo largo y otra a lo ancho. Se sostienen juntas, de un extremo, cara contra cara, y la tira que se curve menos es la que tiene el hilo a lo largo.

Conocer la dirección de la fibra del papel es importante, sobre todo cuando doblamos papel grueso o cartulina para hacer cuadernos, biombos o acordeones.





21



22

Lo interesante del rasgado es que no se tiene el control total de la forma que se quiere realizar y tiene, entonces, como cualidades especiales, la sorpresa y el capricho de sus bordes.



23

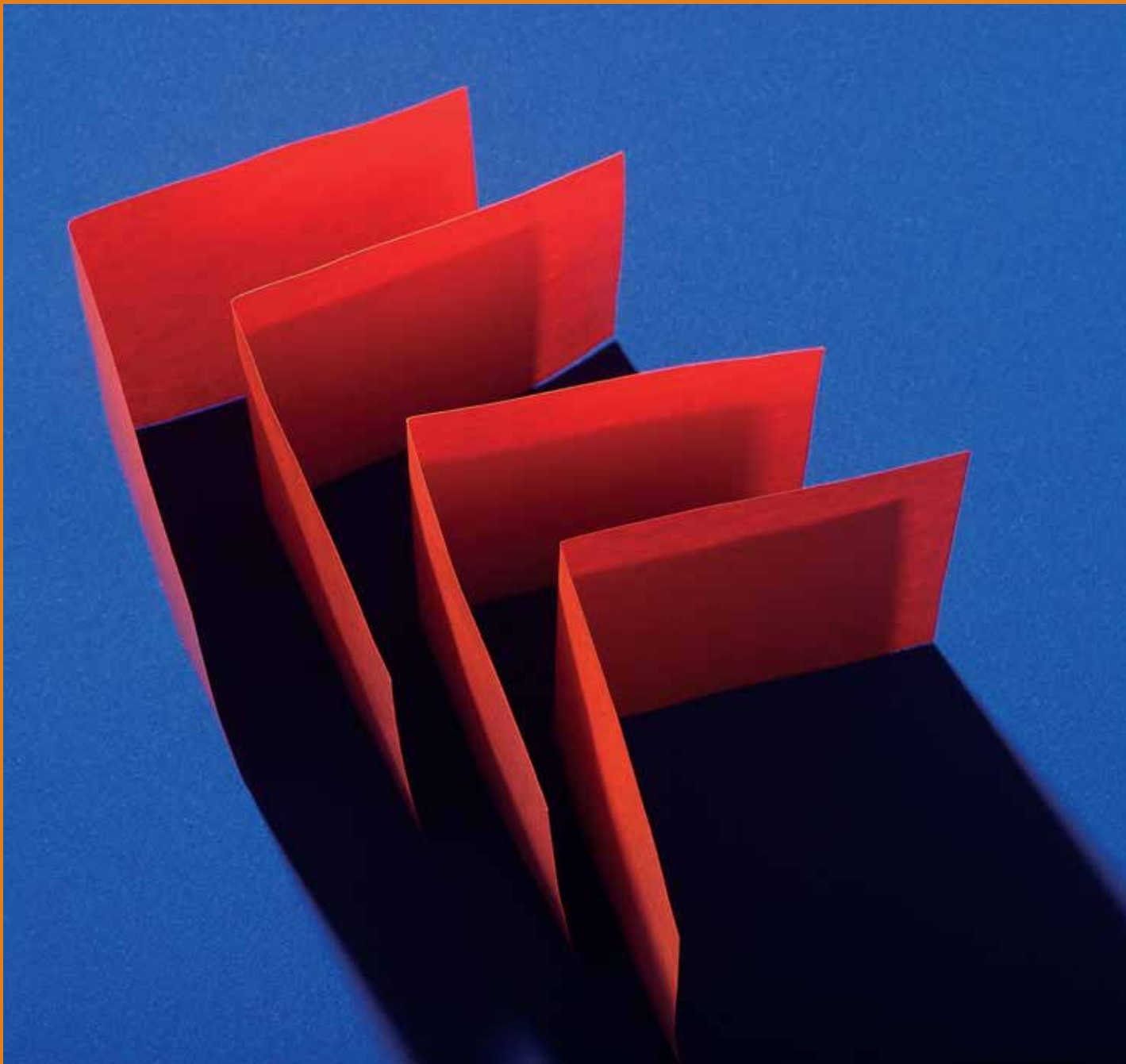


24



25

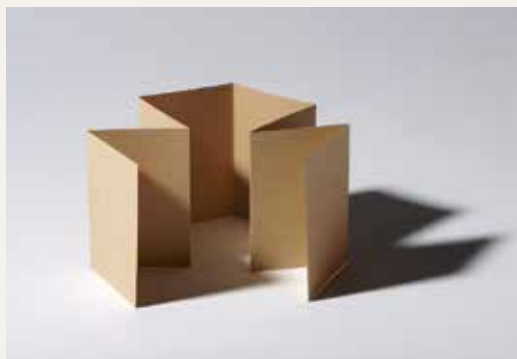




# DOBLARLO



27



28



29



30

Al doblar por la mitad una hoja de papel, vamos a descubrir que surgen cuatro planos.

El doblez crea un eje, una columna vertebral. Dos lados afuera y dos adentro, y tenemos cuatro páginas que ocupan un lugar distinto en el espacio: hay un adentro y un afuera, un atrás y un adelante.

Según como se coloque la hoja doblada nos vamos a encontrar con una cumbre, con una montaña (arriba), o con un río, con un valle (abajo).

Con dobleces muy simples podemos generar espacios interiores,

íntimos, y crear objetos de tres dimensiones que tienen ancho, largo y profundidad.

Si jugamos con varios dobleces paralelos sobre un rectángulo, un triángulo alargado o alguna otra forma que después

podemos recortar, estaremos creando objetos tridimensionales, esculturas de papel, bellas, simples y atractivas.



31

# Origami y kirigami

El arte de manipular un cuadrado de papel sin que éste sea cortado o decorado, se originó en Japón hace más de 1500 años y se le conoce como origami o papiroflexia.

En un principio, esta práctica tuvo un sentido ritual.

El origami tiene sus propias reglas y modelos tradicionales. Se logran desde figuras muy sencillas hasta formas más complejas: objetos, animales, plantas, etcétera, que sirven para decorar, entretener, estudiar y aplicar conceptos matemáticos y geométricos.

Es una artesanía que se conoce en todo el mundo y son muchas las publicaciones que ilustran el tema.

De este milenario juego podemos tomar algunos dobleces básicos que nos pueden ser útiles para nuestro trabajo de recortar.

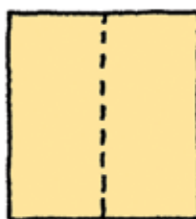
El kirigami, cuyo origen es también ancestral, es un término menos conocido.

A diferencia del origami, el kirigami es conocido como el arte del papel recortado.

## Dobleces básicos



horizontal



vertical



diagonal



montaña



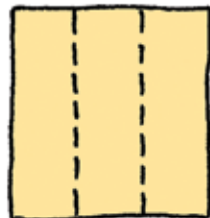
valle



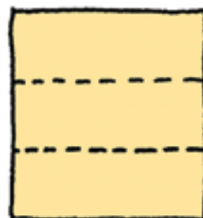
libro



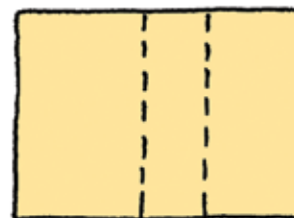
triángulo



paralelo vertical



paralelo horizontal



dobleces escalonado



biombo



valle y montaña





Doblar con precisión es importante para realizar con facilidad distintos juegos y ejercicios. Hay que tomar en cuenta el grosor del papel. Para empezar a practicar se pueden elegir papeles delgados como el lustre o el bond, papel periódico o de revistas.



Toma un lado del papel y haz coincidir con exactitud sus esquinas, de manera que puedas plegarlo a escuadra o al ángulo, para que tu doblez sea limpio y bien realizado. Los papeles se doblan con los dedos y las uñas. En ocasiones, conviene utilizar una plegadera, que es un objeto de hueso o de madera que sirve para que el doblez sea preciso. También se pueden utilizar la empuñadura de las tijeras o el borde de una regla para obtener los mismos resultados. Se recomienda doblar el papel contra una superficie dura y pareja, como una mesa o una base de cartón.



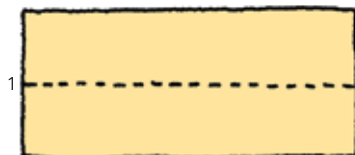
Si queremos doblar papeles gruesos, como cartulinas, cartoncillos o cartones, es conveniente plegar el papel, es decir, marcar con una punta roma y una regla la línea que se va a doblar, y tomar en cuenta el hilo de la fibra del papel.



# Dobles combinados

Montaña y valle

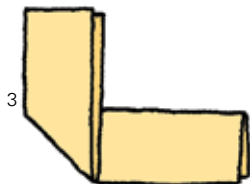
**1** Se dobla un rectángulo a la mitad por su lado más largo.



**2** Hacemos un doblez transversal, de modo que quede a escuadra, en ángulo recto, aunque también se le puede dar cualquier inclinación.



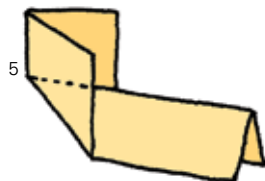
**3** Hay que marcar muy bien cada uno de los pliegues –hacia dentro y hacia fuera– de modo que se puedan doblar, en ambos sentidos, con toda facilidad.



**4** Abrimos la hoja de papel y comprobamos las marcas de los dobleces.

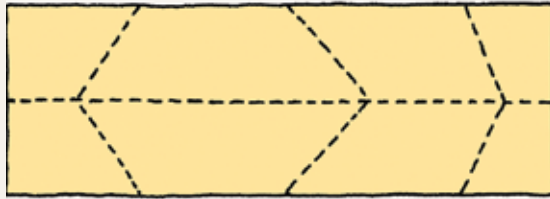


**5** Si queremos realizar el doblez hacia arriba, tomamos el punto en el que se cruzan los tres dobleces y, con la mano derecha, hacemos un doblez de montaña; con la mano izquierda, un doblez de valle, o al contrario si eres zurdo.

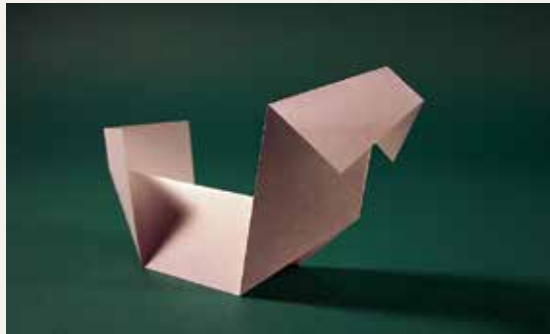


**6** Si queremos doblar hacia abajo hacemos los pliegues a la inversa: con la mano derecha hacemos el doblez de valle y con la izquierda el de montaña.





El rectángulo desplegado



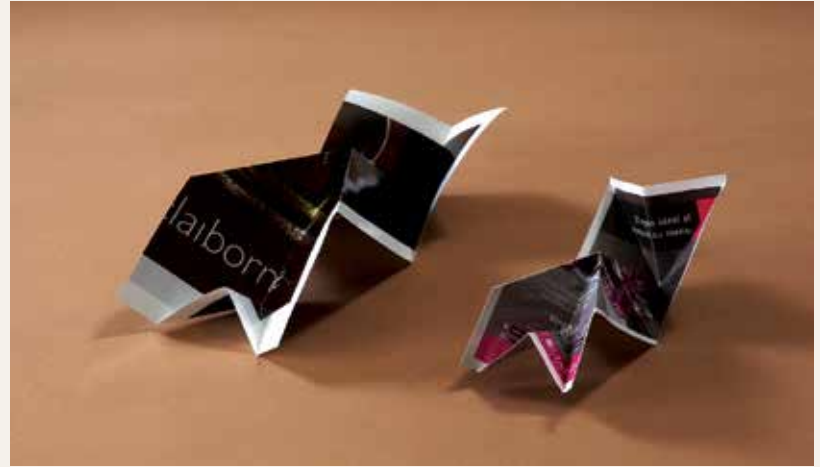
32

Con estos dobleces podemos hacer los cuellos, las cabezas y las colas de diversos animales.

En esta figura, por ejemplo, la cola se realizó con un doblez de valle, el tronco con uno de montaña,

el cuello, otra vez, con uno de valle y la cabeza con uno de montaña.

Estos dobleces, de montaña y valle, siempre se alternan.

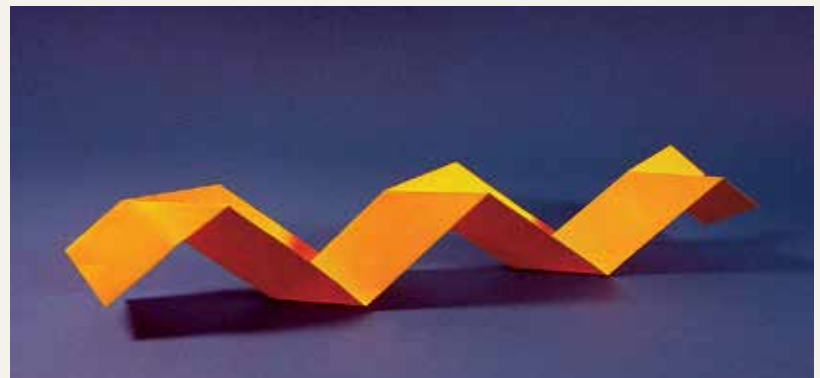


33



34

Como veremos más adelante, a partir de dobleces simples y combinados podemos realizar cortes para lograr un sinfín de modelos y figuras.



35



# TÉCNICAS DE PEGADO

Es muy útil practicar diversas técnicas para pegar papel y obtener un trabajo bello y limpio. Hay diversos tipos de pegamentos.

## Pegamento blanco

El más común es el pegamento blanco, que se aplica húmedo. No es necesario cubrir toda la superficie del papel, sino sólo los bordes mediante pequeños puntos que se pueden aplicar con un palillo o palito de madera.

Antes de fijar el recorte sobre una base conviene, si es necesario, eliminar el exceso de pegamento con otro papel, poniendo y quitando rápidamente la forma que se va pegar, para, luego, hacer el pegado definitivo.

Con otro papel limpio, que utilizaremos como "sabanita", cubrimos la forma pegada y la frotamos con los dedos para transmitirle calor y que se fije bien sin maltratar ni manchar el trabajo.



## Pegado invertido

Cuando quieras pegar varias formas al mismo tiempo puedes utilizar la técnica de pegado invertido.

Sobre una hoja de papel acomodas los recortes al revés y aplicas el pegamento en los bordes con mucho cuidado. Después los acomodas a tu gusto antes, por supuesto, de que seque el pegamento. Enseguida, depositas la base sobre tu trabajo, la presionas, le das la vuelta y, finalmente, con la sabanita frotas las formas pegadas.

Esta técnica es muy útil en los juegos de cortar y pegar sin quitar ni agregar nada, pero requiere de mucha concentración, ya que primero hay que visualizar la composición definitiva; darle vuelta a las formas, aplicar el pegamento y, finalmente, ubicar el soporte en el sitio correcto.

Con un poco de práctica se lograrán excelentes resultados.



### Lápiz adhesivo

Este tipo de pegamento es muy práctico, pero hay que aplicar sólo la cantidad necesaria, evitar los grumos y no sacar toda la barra sino mantenerla al ras del tubo, y aplicarla de manera vertical sobre el papel. Hay que taparlo cuando no se utilice.

Se recomienda utilizar la sabanita para el terminado.



### Cinta adhesiva de doble cara

Para algunos trabajos es conveniente emplear la cinta adhesiva de doble cara.

Se cortan pequeños pedacitos de cinta y se distribuyen de manera uniforme en la figura que se desea pegar.

Esta técnica tiene la ventaja de que se obtienen trabajos muy limpios, pero no siempre duraderos.



### Engrudo

Para utilizar el tradicional engrudo, hay que prepararlo con dos medidas de agua y una de harina de trigo. Una medida de agua se pone a hervir y en la otra se disuelve la harina. Ésta se agrega poco a poco al agua hirviendo, moviendo para que no se pegue. Cuando adquiere una consistencia pastosa, se retira del fuego y se deja enfriar.



Se aplica con una pequeña brocha o pincel de cerdas duras en la superficie de las figuras que se desean pegar. Se utiliza la sabanita para fijar perfectamente las formas pegadas.

## Pegamento de contacto

Hay diversos pegamentos de contacto. Su característica es que se aplica en toda el área de ambas superficies, con un cartón o espátula, se deja secar y después se pega.

El más apropiado para papel es el pegamento conocido como de zapatero o de hule. Éste nos permite recortar las figuras ya con el pegamento seco, y el excedente se desprende fácilmente con los dedos.

Una de sus ventajas es que se pueden pegar y despegar las formas para ajustarlas y obtener la composición deseada.

Es necesario trabajarlo en un lugar ventilado. Si lo utilizan los niños pequeños es indispensable la vigilancia y el apoyo de un adulto.

Con este material se realizan los pegados con mucha facilidad y limpieza. Viene en latas o aerosol.



## Los procesos y los resultados

En este capítulo empezamos a conocer el papel y sus posibilidades creativas. Hemos visto cómo arrugarlo, enrollarlo, rasgarlo, doblarlo, pegarlo...

Hay que estar muy atento para que, al terminar un proyecto, nadie quede con la sensación de fracaso, de tristeza, o de ser el mejor en tal o cual actividad.

Todos somos diferentes y algunos tenemos más o menos habilidades que otros.

Tengamos presente que son más importantes los procesos que los resultados.



# RECORTAR



**R**ecortar es algo más que una habilidad manual, es un ejercicio de coordinación para manejar con destreza las manos y los ojos.

Tijeretear, cortar con tijeras, sin moldes, pasando de la idea a la realización es una aventura; un ejercicio de la imaginación y del pensamiento; hay búsqueda, entrenamiento, esfuerzo y ensayo.

Tal vez no obtendremos lo imaginado a la primera, se cometerán errores, resultará quizá algo raro, y será el inicio para lograr otras muchas figuras.

Al recortar descubrimos las formas y las relaciones espaciales; la geometría, la simetría y el color; las texturas y las múltiples posibilidades de composición.



## Zig-zag ziquitiquizag-zig-zag

Las tijeras son un instrumento noble, potente y veloz.

Se abren y cierran una y otra vez para cantar. Se oye su sonido y con su sonido cortan y cantan.

*Zig-zag ziquitiquizag-zig-zag*

Y las hay de todas clases: tijeras para los sastres y costureras, para los peluqueros, los artesanos y los herreros, tijeras para los pollos y el manicure.

*Zig-zag ziquitiquizag-zig-zag*

Las tijeras han sido también el lápiz y el pincel de grandes artistas, como Henry Matisse, Pablo Picasso, Carlos Mérida, Alexander Calder, Víctor Vasarely y muchos más.

*Zig-zag ziquitiquizag-zig-zag*

Sólo tienes que apropiarte de las tijeras y, con tus manos, dibujar, cortar, inventar y sobre todo jugar.

Recuerda que el arte, como la vida, es un juego, un maravilloso juego.

*Zig-zag ziquitiquizag-zig-zag*



## Las manos y las tijeras

Todas las tijeras tienen un eje, dos cuchillas y dos ojos.

Las manos pequeñas pueden tomar las tijeras acomodando el dedo pulgar en un ojo y los dedos índice y medio en el otro. Las manos grandes colocan el dedo índice fuera de los ojos, para dar más dirección y fuerza al corte. Aunque todo depende del diseño y tamaño de las tijeras.

Cuando las uses aléjalas siempre de tu cara o de la cara de otros.

Si vas a pegar algo ya recortado, coloca las tijeras cerradas encima de la mesa, no las dejes en tus manos.

Recuerda que las tijeras sólo sirven para cortar: no son desarmadores, sierras, ni destapadores. Así las podrás conservar por mucho tiempo.



**Dibujar con las tijeras.** Con una mano sostienes las tijeras y cortas; con la otra mueves el papel. Dibujas con las dos manos.

## En la era digital

Usar las manos nos dio, hace miles de años, la posibilidad de desarrollar el cerebro al elaborar utensilios y usarlos.

Hoy manipular, no sólo mover un dedo, se está volviendo algo raro, extraño e inusual.

Niños y adultos nos hemos vuelto *digitales*. Parece cosa del pasado jugar al trompo, echar volados o recoger piedritas en el camino; marcar el teléfono dando vuelta a un disco, sintonizar una estación de radio girando un botón o escribir una carta con nuestra propia caligrafía, zurcir un calcetín o hacer una salsa en molcajete.

Manejamos juguetes con baterías, y a control remoto encendemos la tele; usamos licuadoras, microondas, celulares... Compramos comida rápida y pulsamos con dos dedos un teclado.

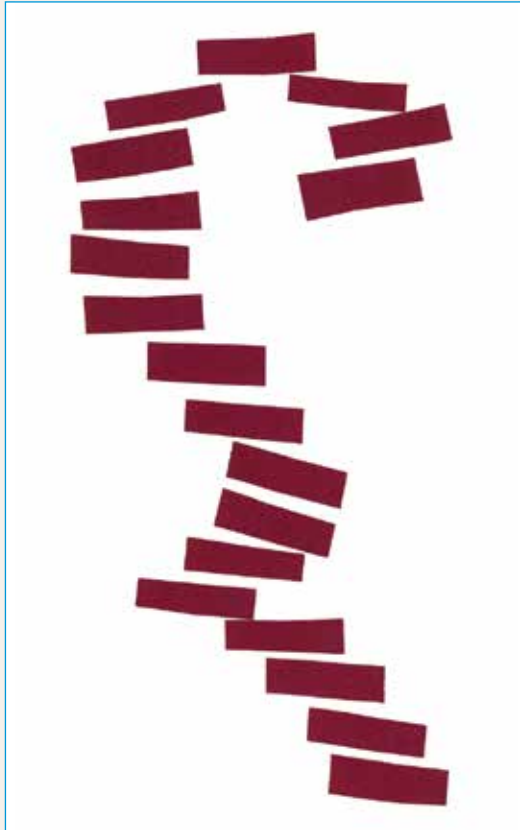
En las escuelas, los niños ya están sentados frente a una pantalla y dibujando con un ratón, haciendo que aparezca ante sus ojos lo ya hecho, lo que otros han construido, lo prediseñado.

El inconveniente, tal vez, no son los avances de la tecnología, que teóricamente nos hacen la vida más sencilla, sino el retroceso que implica lo que dejamos de hacer, lo que al dejar a un lado nos hace perder la riqueza de lo fundamental.

Para los niños grandes y pequeños, también para los jóvenes y los adultos, existen actividades que por sencillas, naturales y cotidianas hoy, en pleno siglo XXI, adquieren especial relevancia y sentido.

Usar las manos, las tijeras y el papel es un buen principio para recuperar las destrezas.



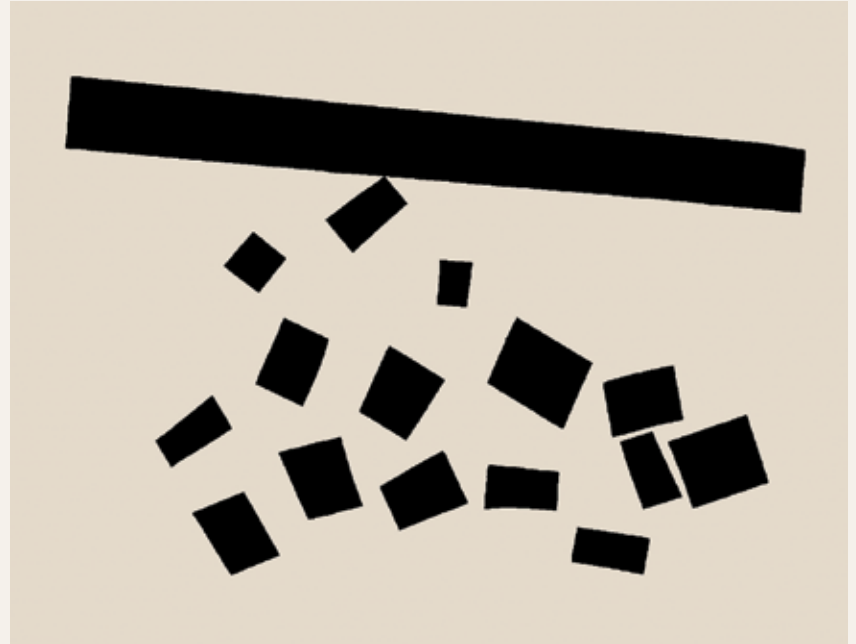


36

## Cortes de un solo movimiento

Corta tiras de papel, de uno o varios colores, en formas diversas: cuadrados, triángulos, rectángulos... y luego pégalas en una superficie blanca, negra o de color.

Así empezarás a conocer las formas, sus tamaños y sus contrastes.

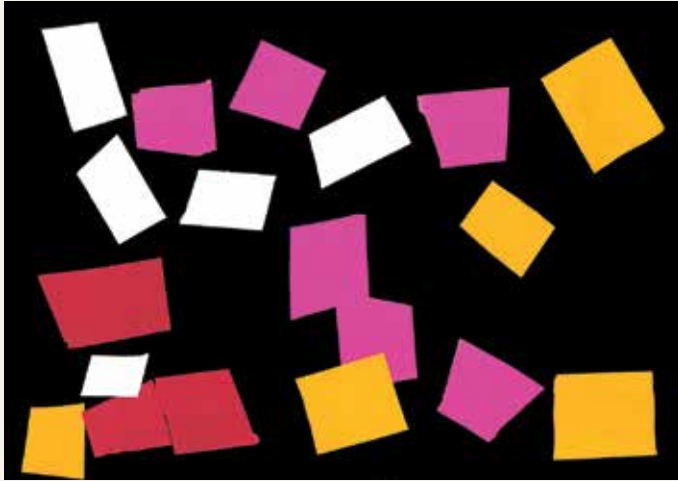


37

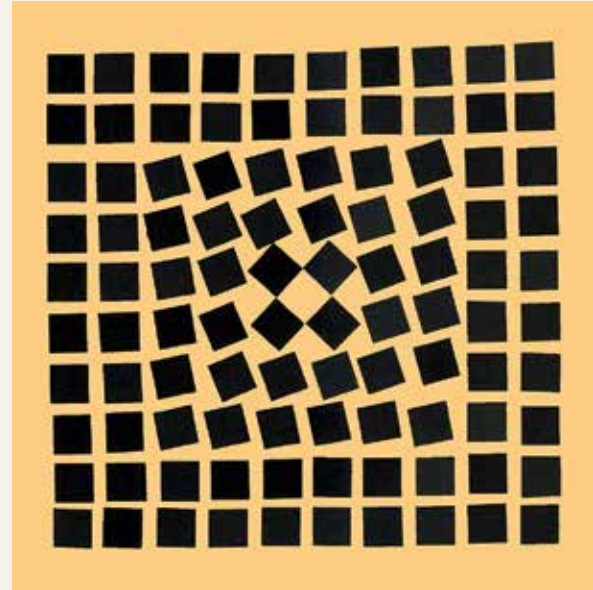


38





39

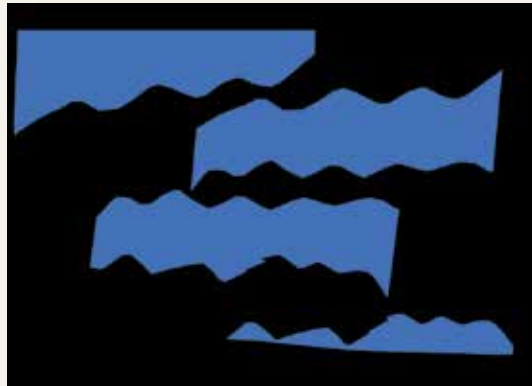


42



40

Recortar propicia predicciones geométricas, espaciales y artísticas mediante la combinación de formas, colores, texturas y tamaños.



41



43

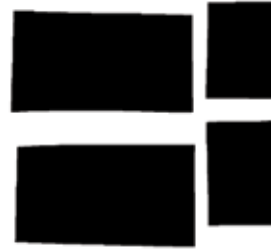


Cuando se ve a los niños tomar las tijeras y hacer el esfuerzo por abrirlas, cerrarlas y cortar una y otra vez, sin que el papel se doble, se entiende por

qué esta actividad es fuente de alegría, y posibilidad de descubrimiento, que se refleja en una cara sonriente y mil pedacitos de papel en el suelo.



## Cortes continuos



verticales y horizontales



diagonales



esquinados rectos



esquinados curvos



en zig-zag



libres

Los cortes continuos cruzan de un lado a otro el papel y se pueden realizar en uno o varios movimientos: verticales, horizontales, diagonales, esquinados, curvos; simples o combinados.

Con estos cortes iniciales empezamos a comprender que el papel es una superficie plana que podemos transformar y recrear a nuestro gusto.

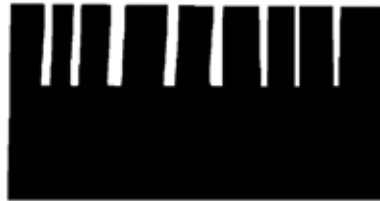
## Cortes discontinuos

Los cortes discontinuos, en los que no se cruza de un lado a otro el papel, requieren de mayor cuidado y precisión.

Pueden ser también verticales, horizontales, inclinados, curvos o combinados.

Usándolos podemos realizar formas planas y emplearlos en múltiples juegos, como los de cortar *sin quitar ni agregar nada* o, también, para los de *recortar y voltear*.

Con los cortes discontinuos también podemos lograr figuras en volumen, hacer aspas, crucetas, acordeones y todo lo que nos ofrezca la imaginación.



verticales



zig-zag



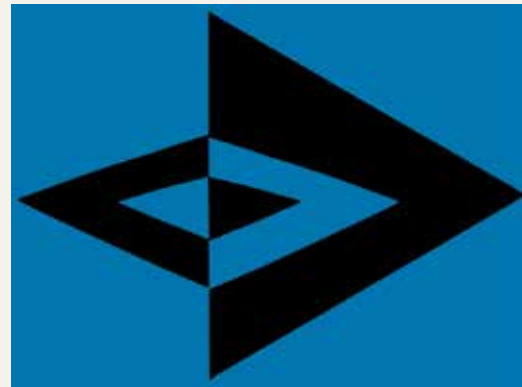
diagonales



curvos



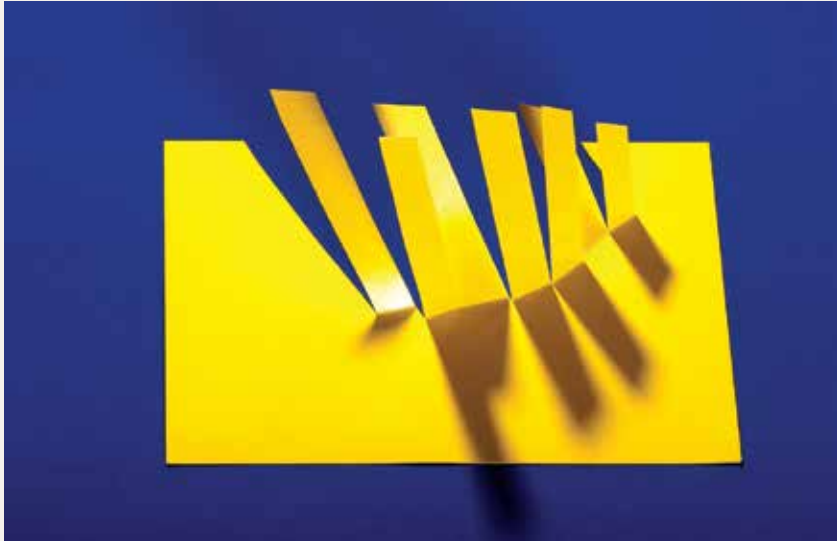
44



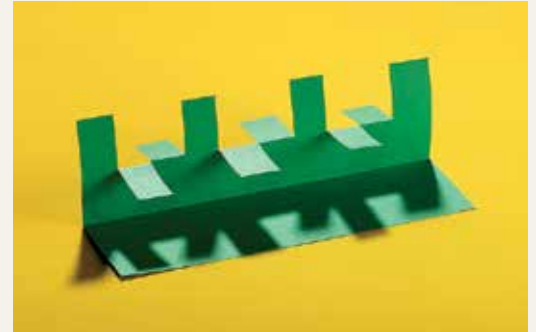
45



46



47



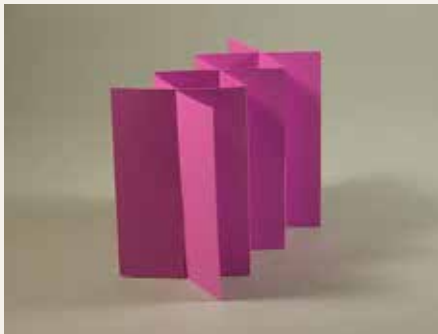
48



49



51



50

Recortar con las tijeras es una actividad muy rica: un disparador, una ventana, un buen pretexto para deshacerse del "lugar común", de las trampas de la falsa imaginación y empezar a expresarse de manera personal, libre, única.

**EMPE-  
CEMOS  
A  
JUGAR**

**H**ablamos del juego que tiene concentración, interés, seriedad.

Del juego con libertad, gozo y entrega; de curiosidad, de tiempo compartido y comprometido: juego que construye.

Aquel juego que no se orienta por ninguna regla acaba frecuentemente en la simpleza y el aburrimiento.

Los verdaderos juegos, como el fútbol, las canicas, el rompecabezas o el ajedrez, tienen siempre sus propias reglas.

Los juegos de las tijeras y el papel, cuyo fin reside en crear formas y desarrollar la imaginación, tienen también sus propias leyes. Y esto es lo que posibilita que un juego tenga sentido.

Otra característica del juego es que no sabemos lo que resultará: su conclusión siempre será una sorpresa. A veces grata

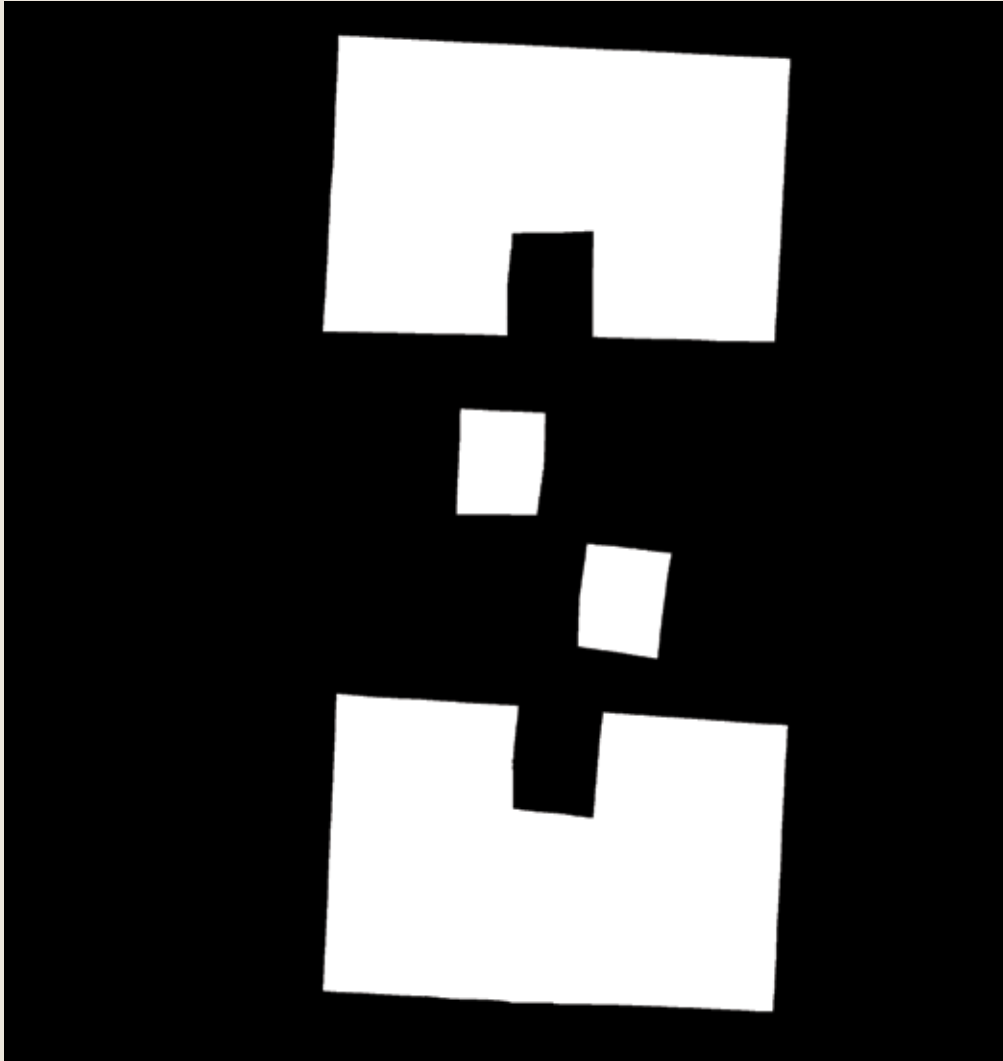
y dichosa, otras aparentemente fallida, cuyos resultados, en cualquier caso, nos ofrecen una oportunidad de asombro y aprendizaje.

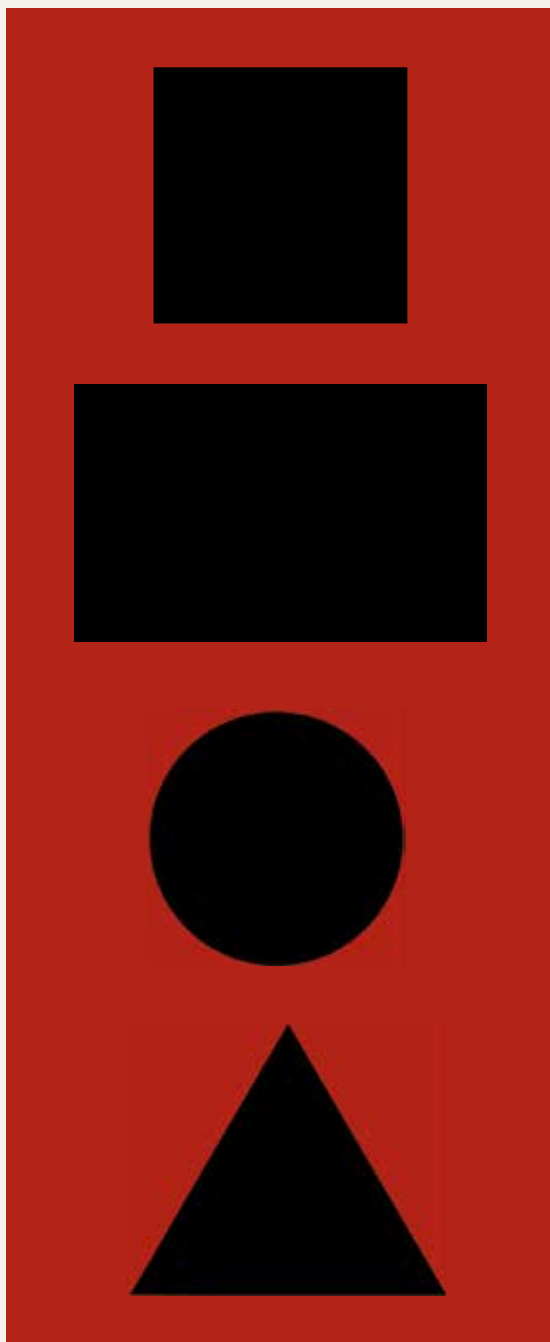
La acción liberadora que nace de cualquier juego es más importante que sus resultados.

Será la práctica, el ejercicio continuo del juego, lo que nos permitirá desarrollar y pulir nuestra sensibilidad, nuestras habilidades manuales y creativas.

La idea es que los niños, los jóvenes, los adultos encontremos y reencontremos los medios y los estímulos para actuar; que nos liberemos poco a poco de todos los clichés y modelos establecidos.

Mediante el empleo de las tijeras y el papel se despertará entre nosotros la alegría de poder observar, escuchar, descubrir y crear.





# JUEGO 1

## Sin quitar ni agregar nada

Se trata de transformar con las tijeras diversas superficies planas: un cuadrado, un rectángulo, un círculo, un triángulo.

Hay que recortar la superficie en varias partes: un corte, dos, tres... tomando en cuenta la composición que se busca lograr; separar los cortes, volverlos a juntar, hacer la composición deseada y pegarla.

Y muy importante: sin quitar ni agregar nada y sin que se pierda, en lo posible, la forma inicial.

Este juego nos permite observar los valores positivo y negativo de las formas, descubrir su unidad, ritmo y equilibrio.

## En blanco y negro

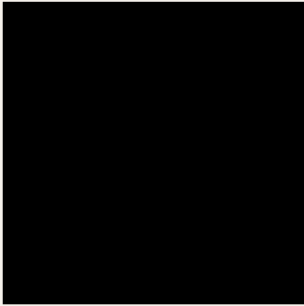
Sobre un campo blanco vamos a recortar una superficie negra; o al revés, sobre un campo negro recortamos una figura blanca.

Los cortes pueden ser verticales, horizontales, curvos, libres o combinados.

Después podríamos jugar con colores claros sobre oscuros o también oscuros sobre claros. Parece un juego muy sencillo pero tiene su misterio.



## Cuadrado



53



56

Recortar nos permite trabajar con el todo y las partes, observar las transformaciones y las relaciones de las formas y sus resultados.

Recortar y pegar es trabajar con acciones sucesivas.

Al pegar directamente, o con pegado invertido, y lograr diversas composiciones se experimenta la reversibilidad, se trabaja con la figura y el fondo, y se desarrollan nociones espaciales.



54



57



55

Como se aprecia en una de las figuras, este juego también se puede realizar rasgando el papel.



58

# Rectángulo



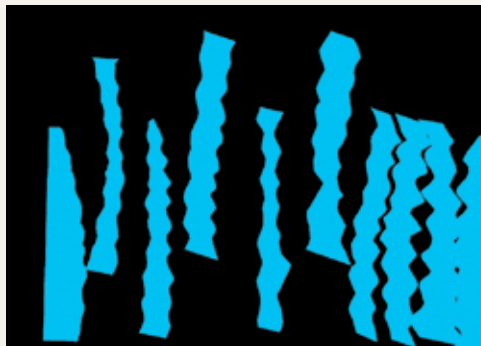
60



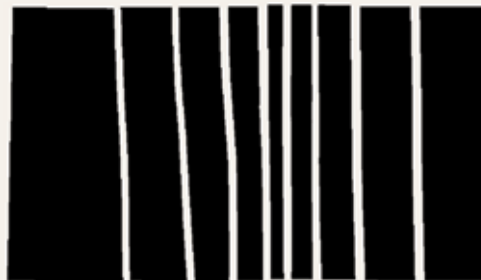
63



59



61

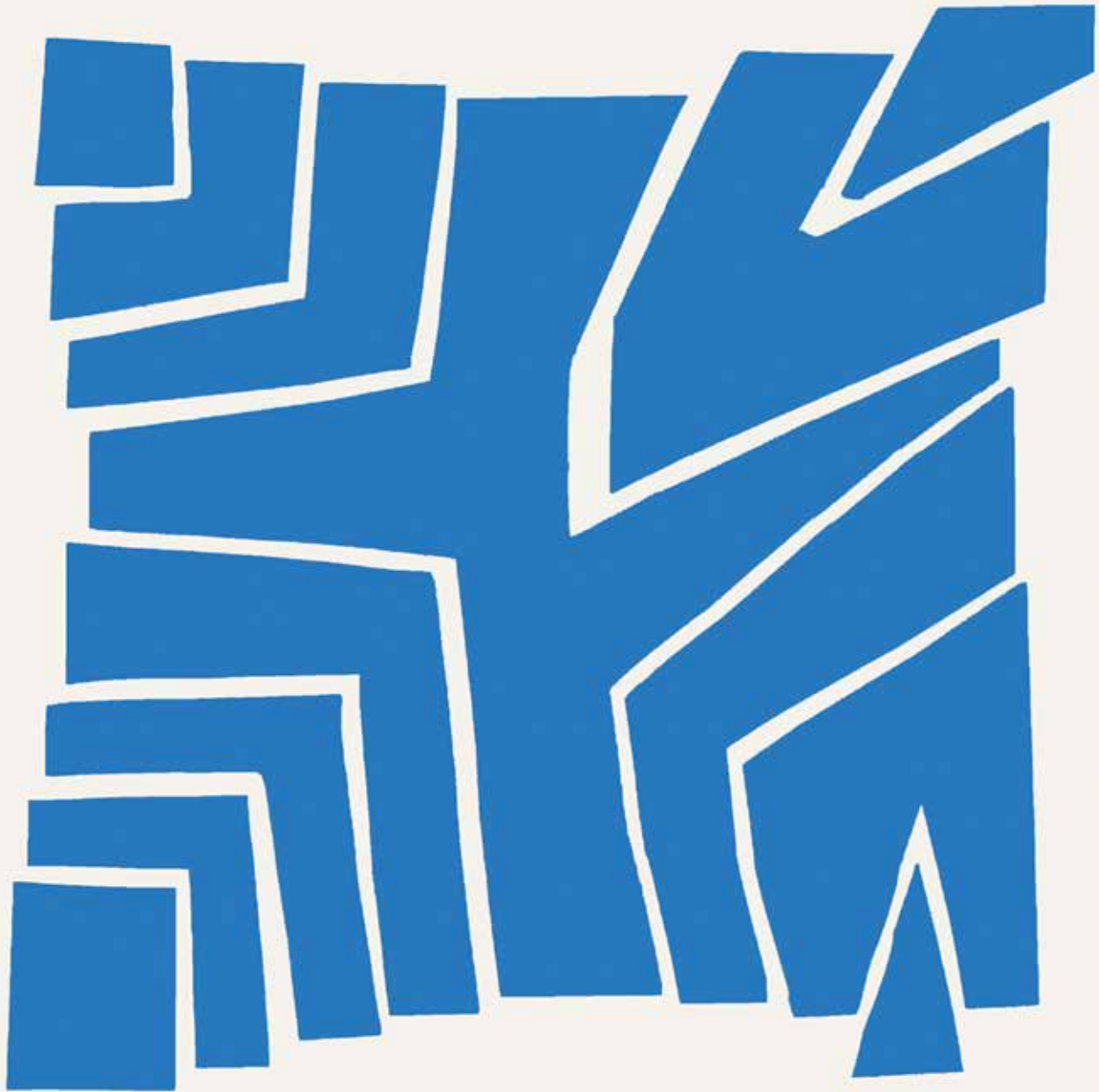


62

## Variaciones

A partir del blanco y negro –del positivo y negativo– podemos jugar con un papel de color sobre fondo negro: los colores brincarán a la vista y se volverán más luminosos.

De igual manera, si pegamos el recorte de un papel de color sobre un campo blanco, podremos obtener una composición alegre y sugerente.





65



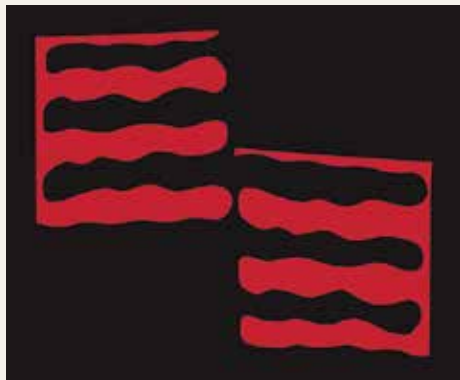
66



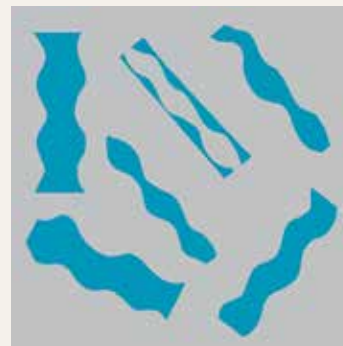
67



69



68



70

### Errores que no lo son

Al cortar y transformar las figuras geométricas se trata de imaginar la nueva composición sin que se pierda la forma inicial.

Los errores, si se les puede llamar así, son también interesantes y muchas veces se convierten en éxitos y sorpresas.

En estos ejercicios, algunos realizados por niños pequeños, se ha perdido la forma inicial. Pero no importa: hay búsqueda en su composición. El proceso creativo se ha logrado.

# Triángulo



73



75



71



74



72



76

Todo cuenta en su tiempo  
y su lugar.

Las composiciones hablan  
y los hallazgos surgen.



77



78

Cuando se propone un trabajo a otros, hay que dar indicaciones precisas.

A veces basta con eso para que se logren resultados interesantes.

En otras ocasiones conviene mostrar distintos ejemplos del juego que sirvan a los demás de referencia.

Copiar puede ser el primer paso para crear obras propias.

## Círculo



83



79



81



84



80



82



85





# JUEGO 2

## Con formas naturales

Además de las formas geométricas, también podemos jugar con formas naturales.

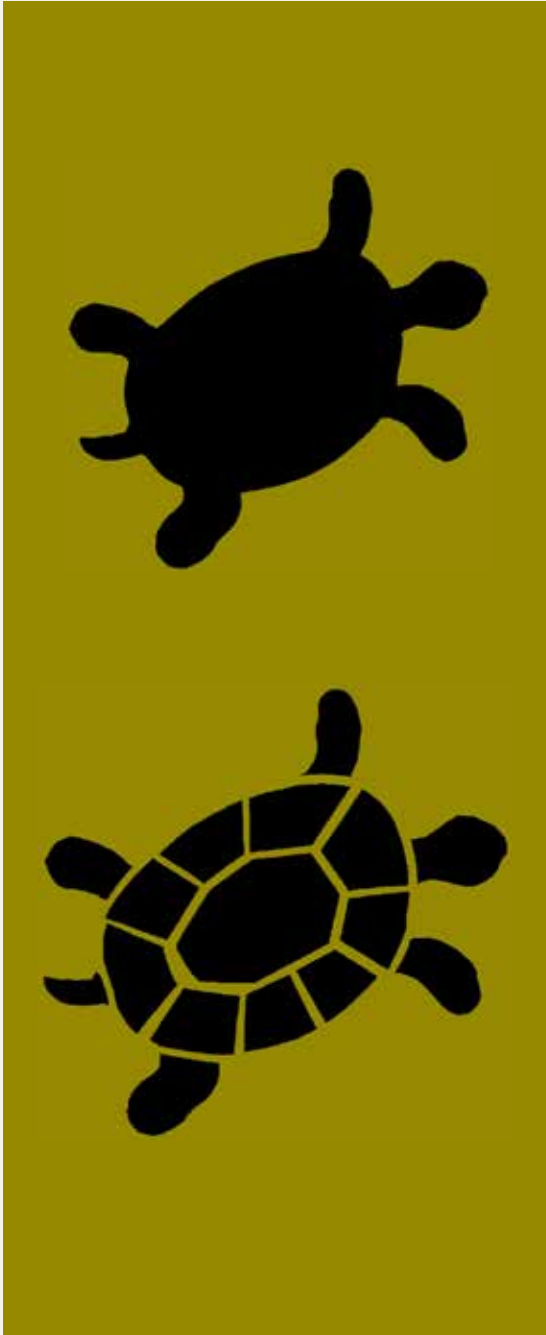
Recortar siluetas de animales, plantas, árboles, flores, personas, estrellas o cualquier tipo de contorno que aparezca en la naturaleza.

O también partir de óvalos, triángulos, cuadrados, círculos, rectángulos para realizar caras y máscaras con distintas expresiones.

La regla es la misma:  
no hay que quitar ni agregar nada.

Es conveniente, primero, volver a jugar en blanco y negro, y luego con colores sobre distintos fondos.

Después se pueden cortar o rasgar distintos papeles al mismo tiempo para superponerlos o acomodarlos a nuestro gusto.





87



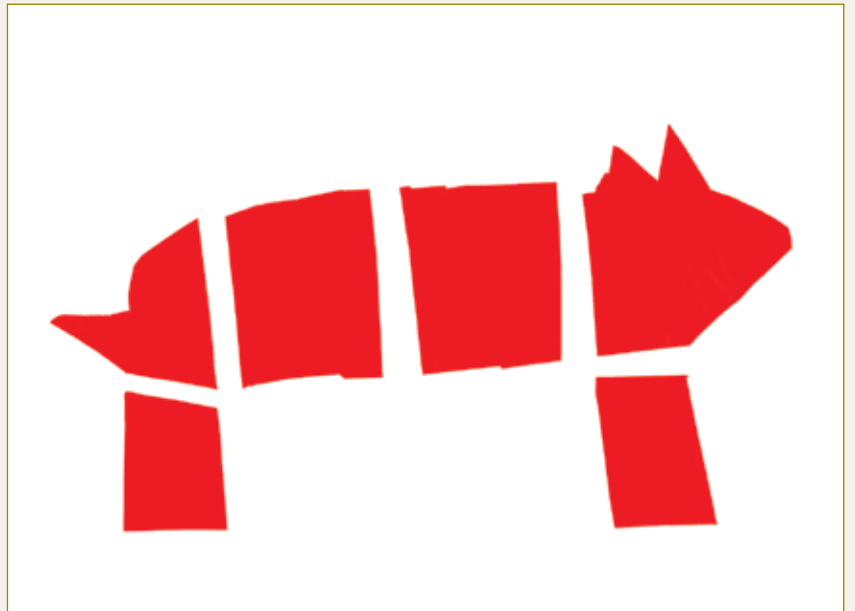
88



89



90



91



92



93



94



95

Antes de realizar cualquier juego, con niños o adultos, practiquemos nosotros mismos para identificar las posibilidades y dificultades que tiene cada actividad.



96



97

Nada es intrascendente,  
todo nos educa y forma.  
Los valores estéticos,  
la manera de ver la vida  
y conocer el mundo se hace  
a partir de lo cotidiano,  
de lo sencillo, de lo elemental.



98



99



100

Una vez que se han realizado algunos ejercicios básicos, se pueden lograr nuevas posibilidades de creación.

Podemos, por ejemplo, utilizar papeles de diferentes colores, colocar varios trozos de papel y recortar formas al mismo tiempo, para luego sobreponerlos, desplazarlos, logrando efectos de luz y sombra, tonos, inesperadas composiciones y contrastes.

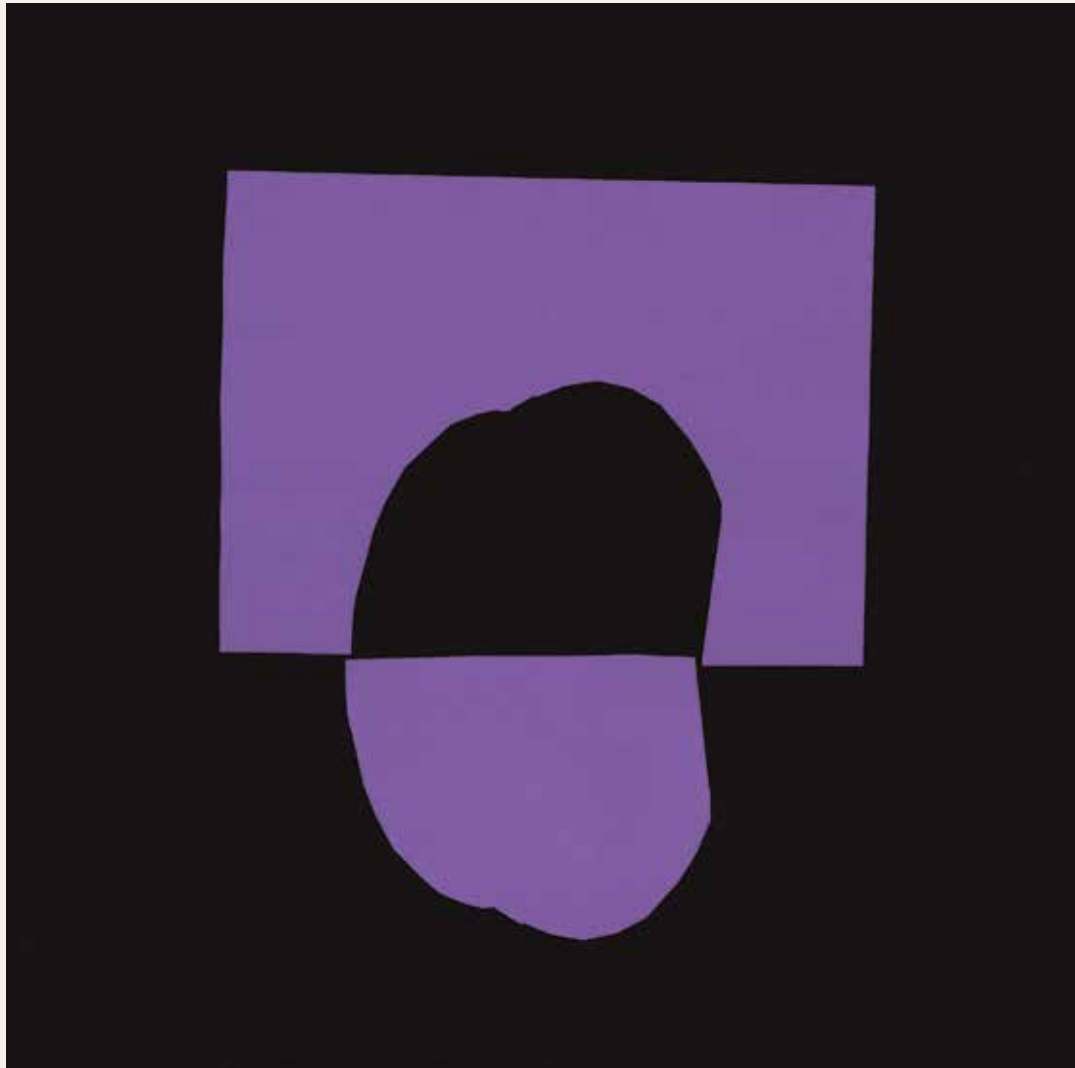
Es un proceso que va madurando y nos permite, mediante la reflexión y la práctica, actuar con libertad.



101

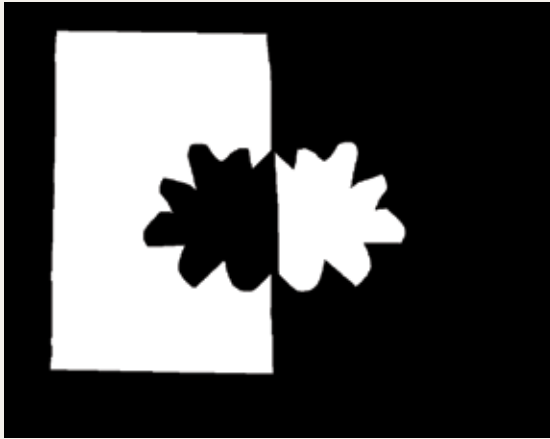


102



# JUEGO 3

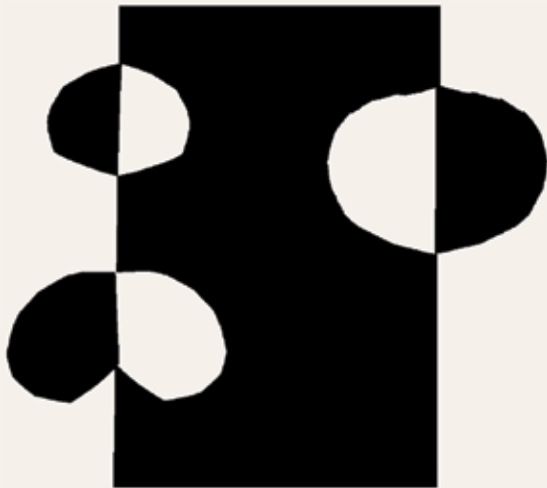
## Recortar y voltear



104

Este tercer juego es pariente cercano del primero. Vamos a transformar una superficie plana: un cuadrado, un círculo, un triángulo, etcétera, recortando distintas formas y volteándolas hacia afuera.

Encontraremos en este juego que las imágenes se invierten. El positivo y el negativo adquieren su sustancia y definición. Se genera, muchas veces, un efecto de espejo. Las formas se duplican y nos ofrecen múltiples posibilidades de organización y combinación.



105

Las reglas se mantienen: no hay que quitar ni agregar nada, y cuando utilizemos papel negro debe ser por ambas caras.

Después podemos jugar con diferentes colores y texturas para las formas y los fondos.

Otra vez, el juego de las tijeras y el papel nos abre numerosas puertas para ejercitar la creatividad.





106



107



108

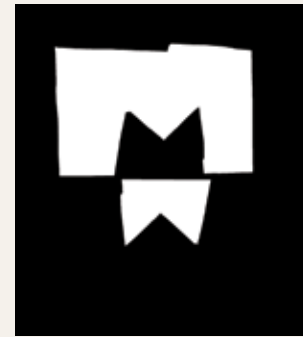


109

Los ejercicios de estas páginas están realizados por niños pequeños y por adultos que antes no tuvieron la oportunidad de trabajar con tijeras. Se advierte en ellos una gran expresividad, a pesar de ser muy elementales.

Su encuentro con las tijeras y el papel representa un principio de búsqueda y dominio de una habilidad, de vencer una dificultad y de lograr una composición; de superarse a sí mismos.

Hay que respetar el ritmo de trabajo de cada persona.



110



111



112



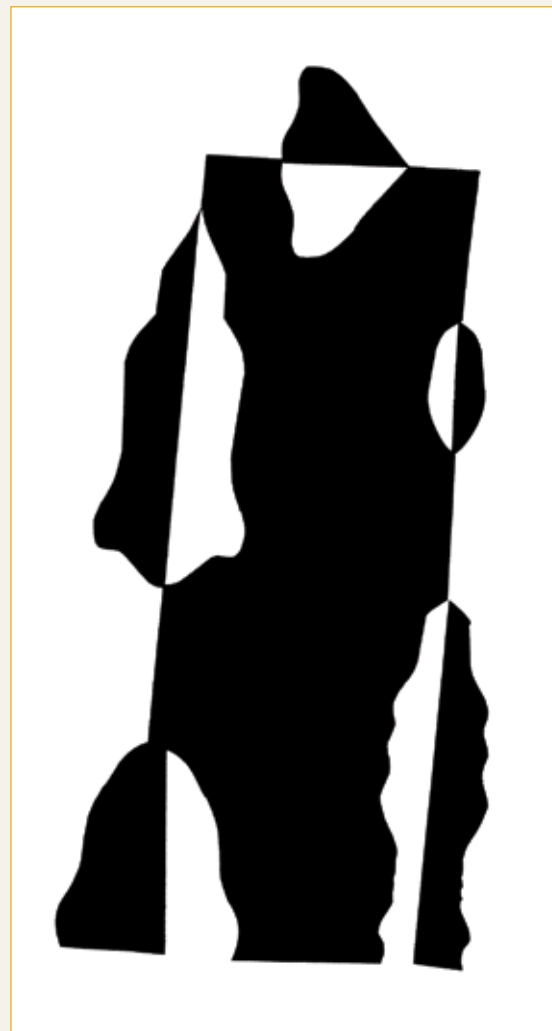
113



114



115



116

Cuando trabajamos con otros  
-niños o adultos- nuestro  
papel es observar, guiar sin imponer,  
aprovechar lo que sucede, orientar  
si es necesario y valorar los  
resultados obtenidos.



117



118

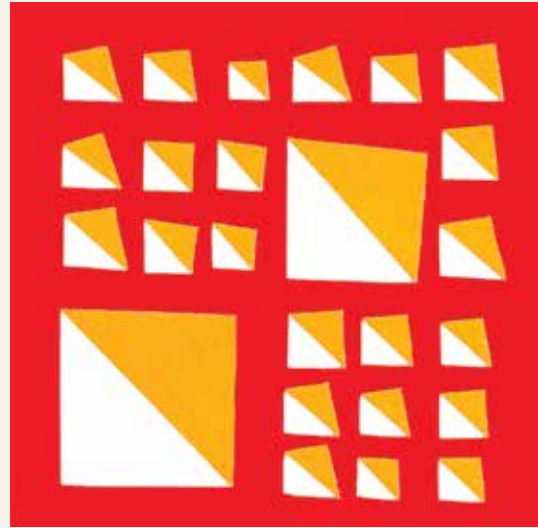
Las posibilidades de este juego son infinitas. Sólo hace falta un poquito de imaginación.

Al mismo tiempo podemos cortar varios papeles, utilizar diversos colores, jugar con sus contrastes, proponernos realizar una bella composición.

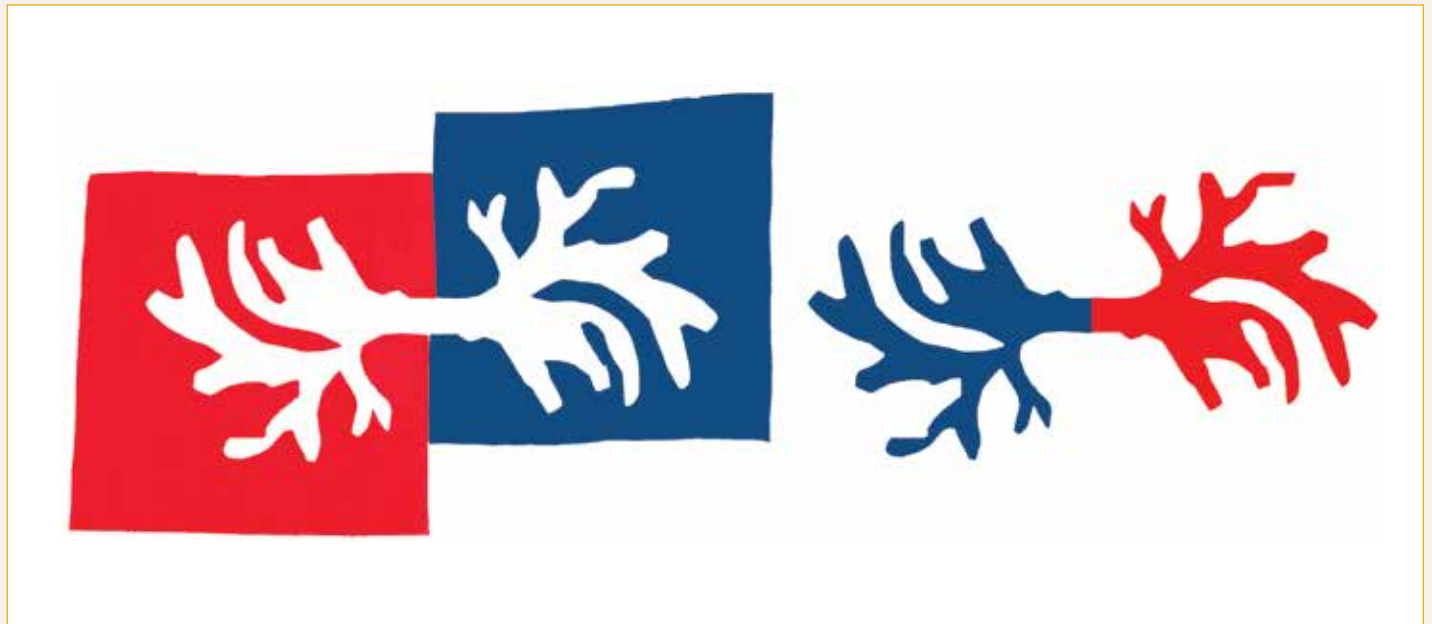
Cuando la práctica se empieza a convertir en experiencia, en confianza, se logran obras más complejas, con más intención, más ritmo, movimiento y libertad.



119



120



121



# JUEGO 4

## Figuras en cadena y papel picado



123

Estos juegos de doblar y recortar son muy populares.

Seguramente alguna vez has hecho las clásicas figuras en cadena, por ejemplo, de niños tomados de la mano.

Se doblan tiras o superficies de papel delgado y se cortan.

Son juegos muy sencillos, pero también con imaginación y audacia se pueden lograr resultados sorprendentes.

Algo similar resulta cuando se hacen manteles, carpetas, banderines y estandartes de papel picado.

Se dobla un cuadrado, un rectángulo o un círculo varias veces, en cruz o en forma triangular, y se hacen los recortes que se deseen.

Además, los dobleces pueden ser parejos o desiguales; los cortes, continuos o alternados para hacer siluetas o calados. En ambos casos lo que estamos haciendo son cortes simétricos, que al desdoblarlos se van a repetir rítmicamente.

Con el juego de las simetrías también se pueden desarrollar objetos tridimensionales. Recuerda que siempre que se dobla un papel aparecen un alto, un ancho y una profundidad. La práctica y la constancia nos abrirán las puertas para encontrar nuevas formas de expresión que se complementan con todos los juegos anteriores.



124

Para realizar figuras en cadena toma una tira de papel delgado, dóblalo en mitades sucesivamente, dos, tres, cuatro o más veces.

Claro que el número de dobleces va a depender del grueso del papel y de la figura que se quiera realizar.

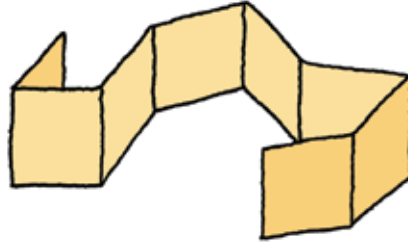
También se pueden hacer dobleces en zig-zag, de acordeón o biombo e, incluso, dobleces combinados.

Se pueden combinar los dobleces por mitades con los de biombo; horizontales con verticales, diagonales, etcétera.

Corta la figura que desees, dejando en la parte de los dobleces algunos tramos sin cortar para que queden ligadas las formas. Desdóblala y verás tu cadena terminada.

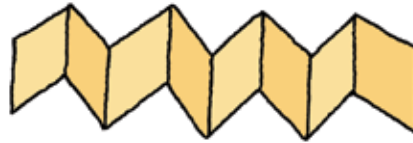
## Dobleces

Para recortar frisos y figuras en cadena



### Dobleces por mitades

Con este tipo de doblado todas las figuras se repiten, son simétricas e iguales.



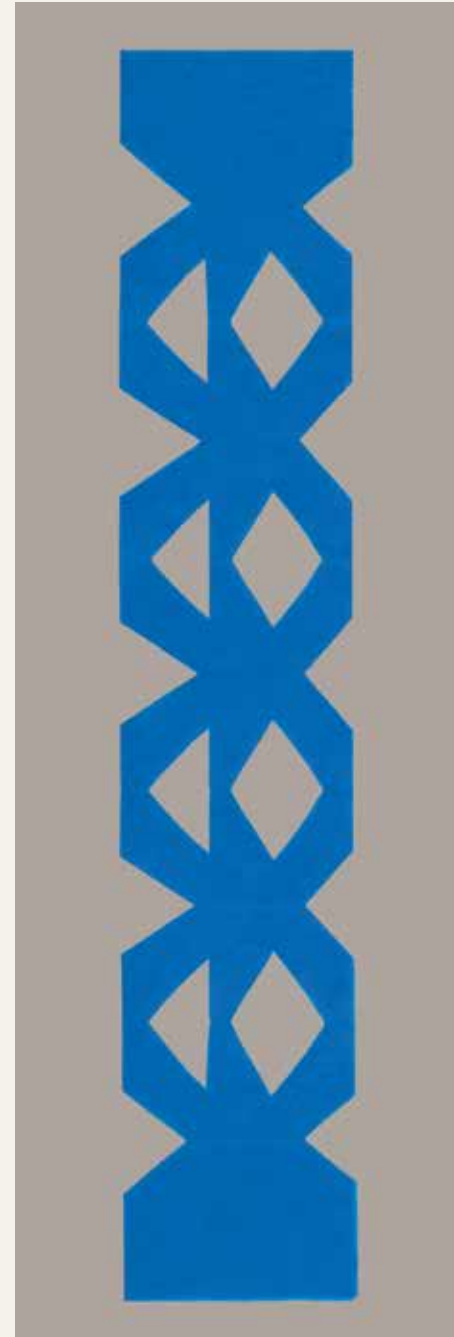
### De biombo o acordeón

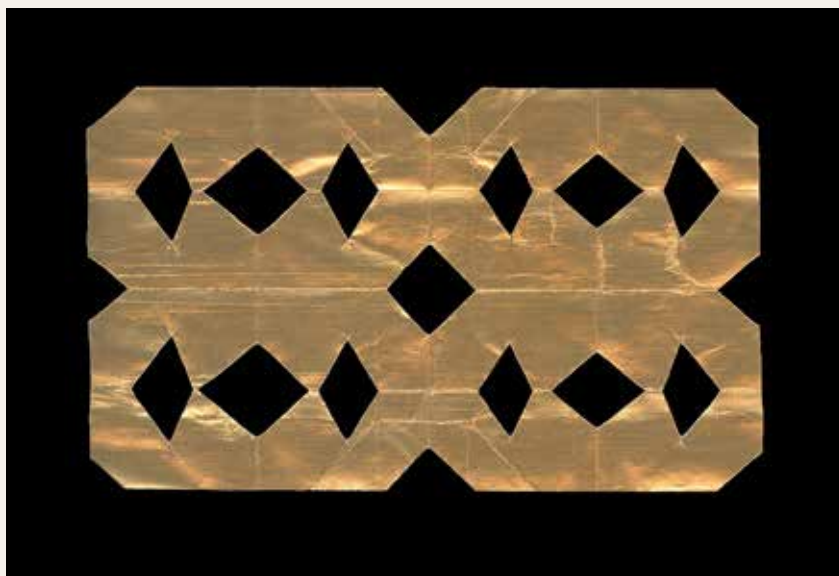
Con este tipo de doblado las figuras se pueden alternar, al cortar una forma en el doblez de montaña y otra en el de valle, o realizar cualquier tipo de calado.



### Dobleces combinados

El dibujo representa una tira doblada en triángulos en forma de acordeón, es una combinación de dobleces verticales y diagonales.



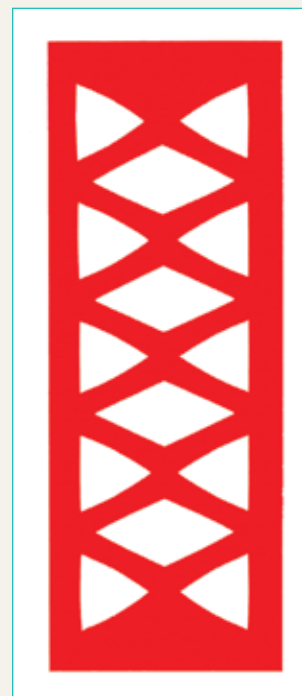


126



127

Antes de doblar el papel hay que imaginar las formas que queremos lograr. En los frisos y manteles, por ejemplo, hay que dejar un margen sin recortar al realizar los calados. Al hacer figuras en cadena cortamos sólo la mitad de la silueta deseada.



128



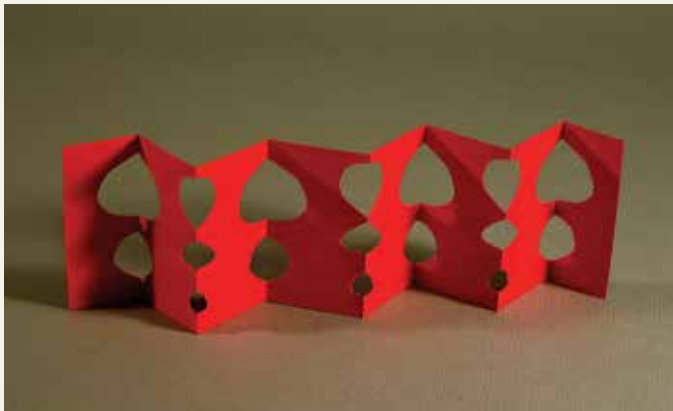
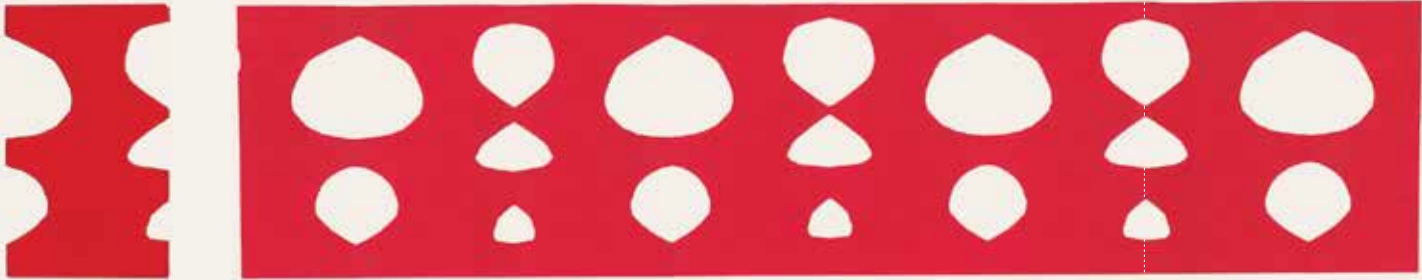
129



130



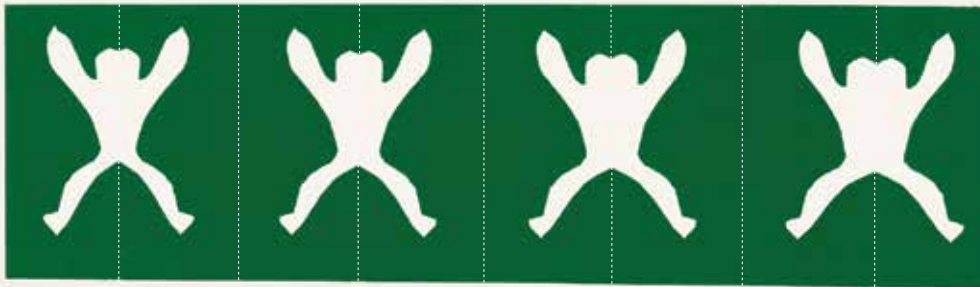
# Calados



131



132



En estos ejemplos observamos dos calados. En ambos se realizaron dobleces de biombo.

En el primero se cortaron formas diferentes, unas en el doblez de montaña y otras en el de valle.

En el segundo friso se caló una figura sólo en el doblez de montaña.

Y se observa la silueta recortada.

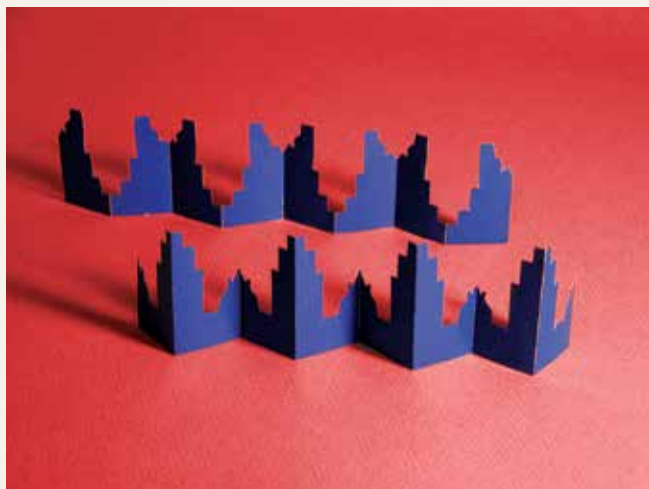
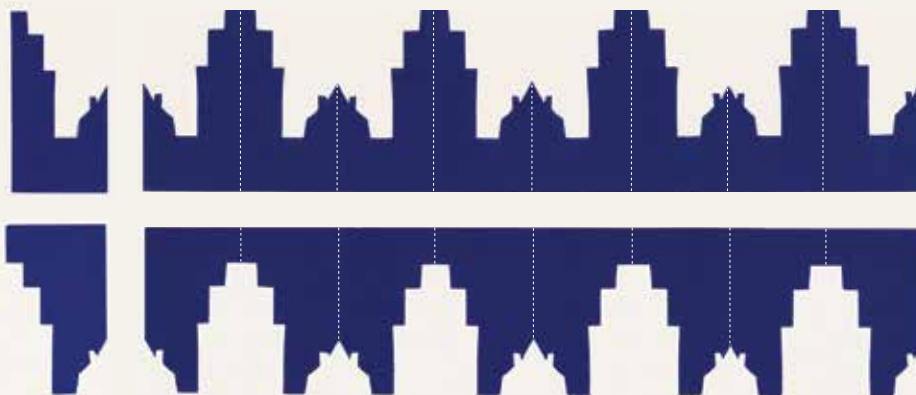
## Siluetas

Aquí se muestran figuras o siluetas en cadena.

En la que representan edificios se aprovechó todo el papel para obtener dos siluetas simétricas. Se utilizó el doblez de biombo.

La tira de los peces en cadena se dobló primero a la mitad y luego en zig-zag para realizar el corte.

El ojo se obtuvo haciendo un corte vertical para obtener el calado.

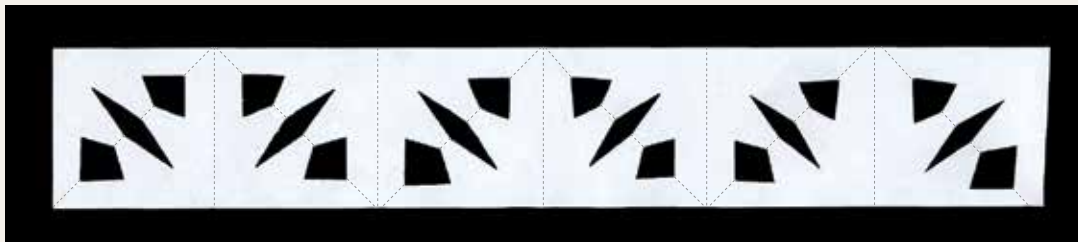


133



134





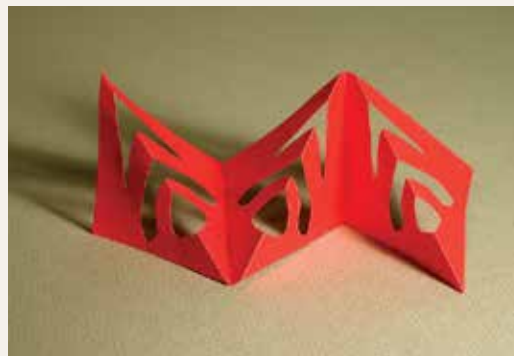
135

Con cortes sencillos y simples, a partir de los juegos de frisos y cadenas, podemos generar bellas esculturas. Nuestros recortes se transforman y adquieren nuevas dimensiones.

Es un impulso, un juego, una artesanía que se convierte en un objeto tridimensional.



136



137

En la figura 137 se utilizó, en vez de papel, una mica de plástico transparente para lograr, con la luz, distintos brillos y reflejos.





138



139



140



141



142



En este ejercicio se dobló el papel de China y se recortó, en diferentes etapas y momentos, para lograr las filigranas, los colores y la fiesta.



143

## Una bella artesanía

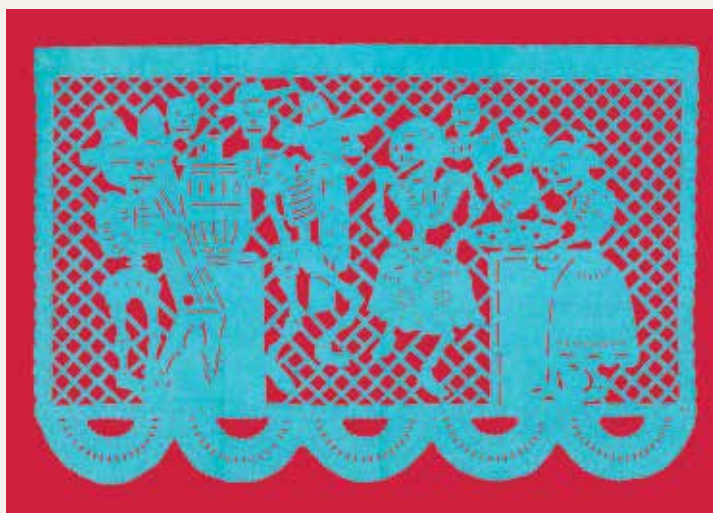
En México, el papel picado se produce en muchas poblaciones del país, especialmente en San Salvador Huixcolotla, en el estado de Puebla, que es propiamente la cuna de este arte popular. De ahí se trasladó a Tlaxcala y después a la Ciudad de México.

Los artesanos hacen fajos con hojas de papel de China de colores y, utilizando plantillas, los fijan en una mesa sobre una plancha de plomo y los calan con un cincel, a golpe de martillo.

Al terminar, los pegan en hilos formando guías. De esa manera se pueden colgar para adornar calles y casas en las fiestas.

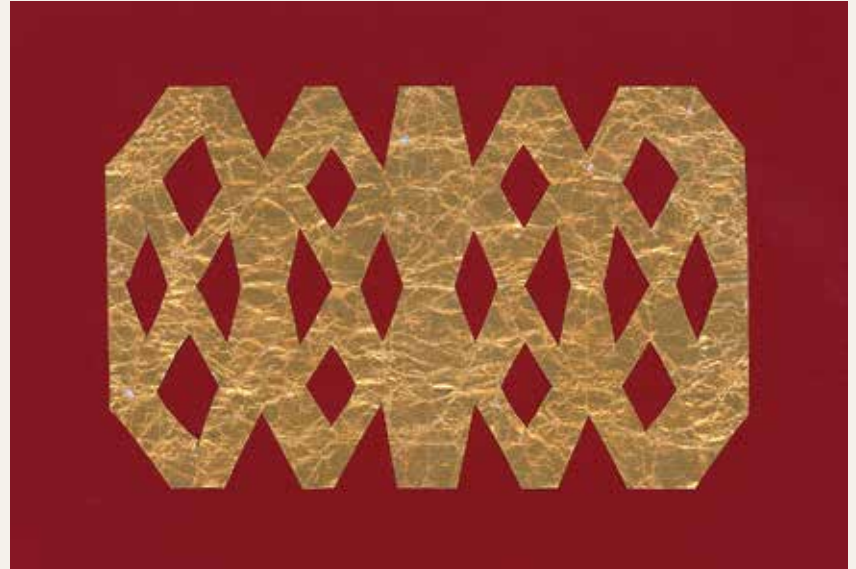
Las figuras de pájaros, flores, animales, calaveras, estrellas, que enmarcan diversas leyendas, son los temas favoritos de esta bella artesanía, reconocida en todo el mundo.

En la imagen se aprecia un papel picado para el Día de Muertos, inspirado en los grabados de José Guadalupe Posada.





144

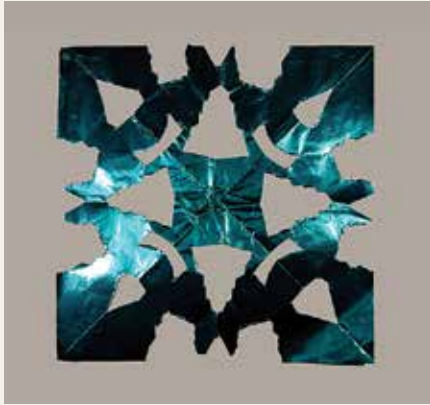


145



146

Todo es sorpresa cuando doblamos y tijereteamos diversos tipos de papeles para realizar frisos, carpetas, pendones y manteles.



147



148



149



150



151



152



153



154



155



156

Los ejemplos que aquí se presentan fueron realizados por niños de 5 y 6 años.

Es increíble cómo algunos de ellos son dignas muestras de arte contemporáneo.

El papel metálico, los brillos y reflejos que provoca, hace resaltar sus calidades y texturas.

Se aprecian con gran nitidez los dobleces y cortes realizados.





# JUEGO 5

## Transparencias, tonos y matices

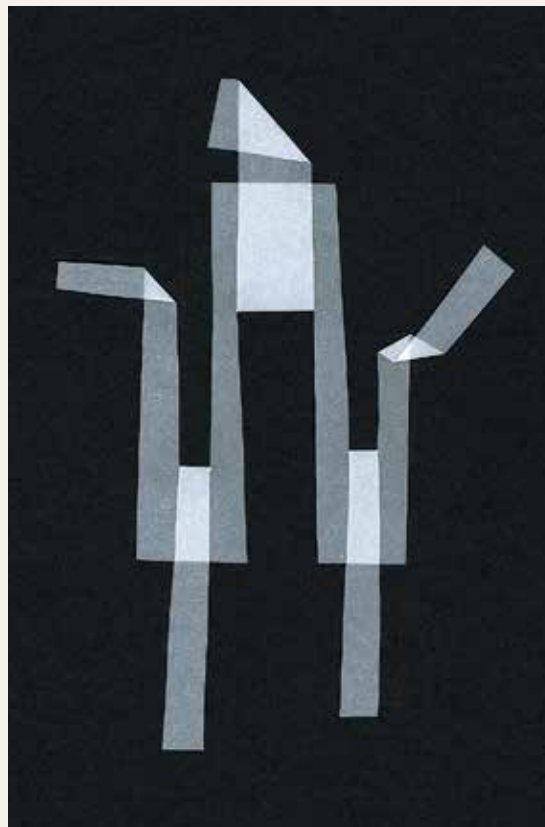
Cuando doblamos, recortamos o combinamos papeles transparentes o translúcidos, encontramos los delicados efectos que nos proporcionan la degradación de los grises, así como los juegos de colores con todos sus tonos, intensidades y matices.

Como en los temas anteriores, vamos a empezar con blanco y negro. Hay que plegar o recortar formas blancas en papeles translúcidos, como el mantequilla, de China o albanene, sobre fondos negros u oscuros, a partir de un rectángulo, un círculo, un cuadrado, etcétera.

Se trata, otra vez, de transformar superficies planas para componerlas de otra manera.

Para los trabajos a color, los papeles celofán y de China son materiales ideales para realizar nuestros montajes.

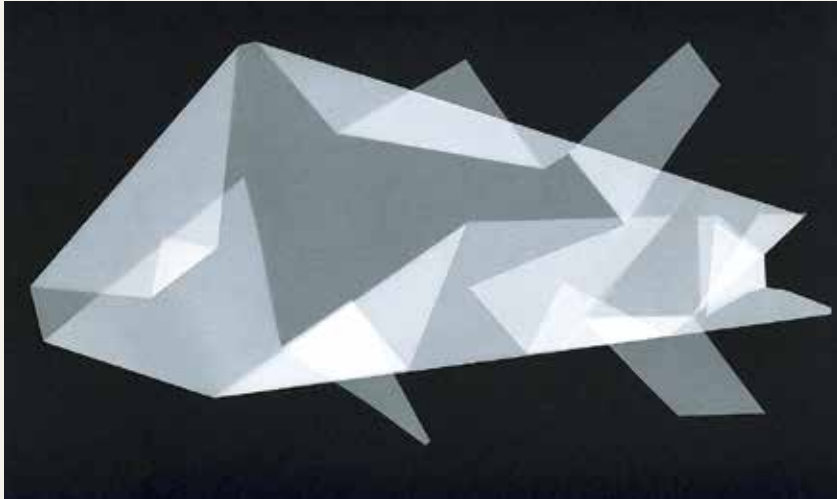
Se mantiene la regla principal: no quitar ni agregar nada.



158



159



160



161



162

Se recomienda ir observando a trasluz, entre dos acetatos transparentes, el trabajo que se va desarrollando.

Mover y remover las formas recortadas y dobladas hasta obtener la composición deseada.

Hay que insistir en que el arte está siempre lleno de hallazgos inesperados.



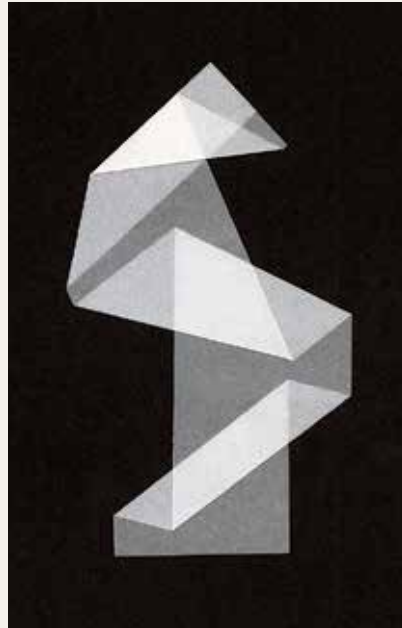
163



Al igual que las pinturas de colores, cuando sobreponemos distintos celofanes vamos a descubrir sus propias combinaciones:

- amarillo con azul nos da verde,
- rojo con azul, morado,
- amarillo con rojo, naranja.

Si sumamos todos los colores, el resultado será el negro.



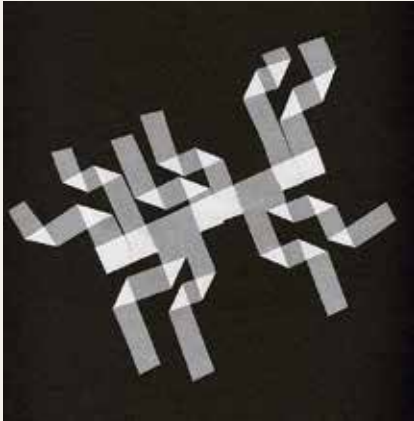
164



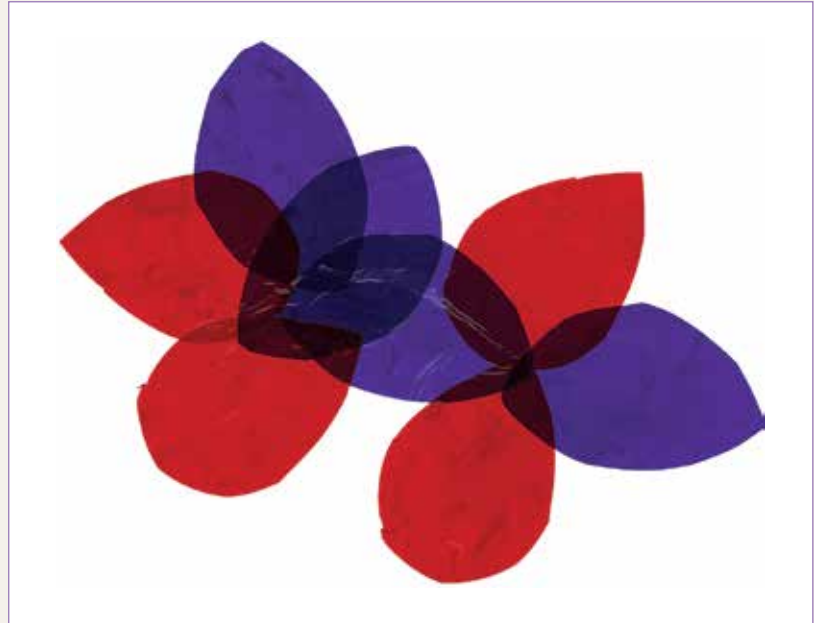
165



166



167



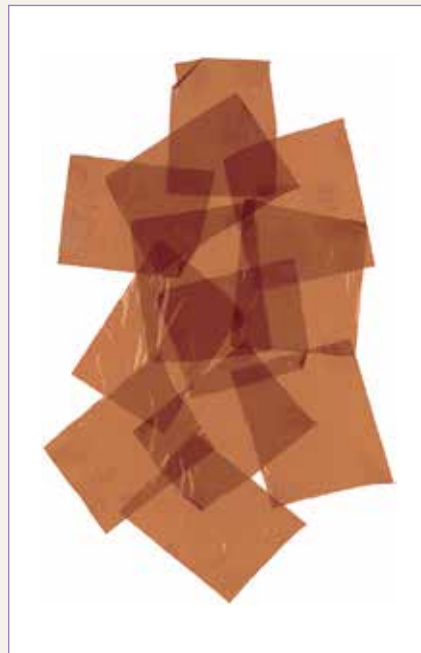
170



168



169

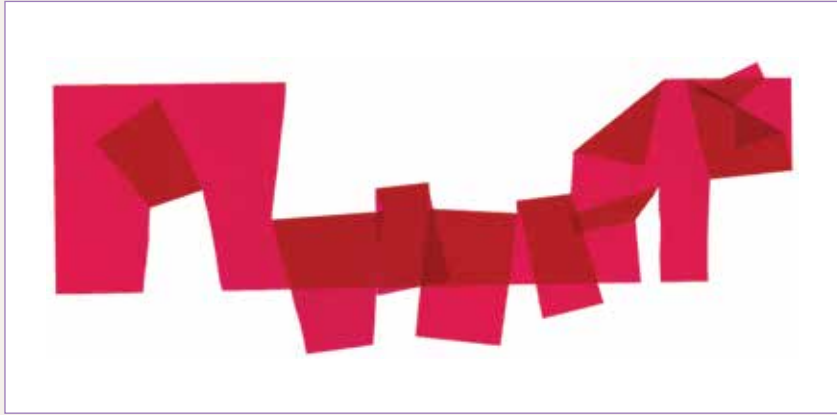


171

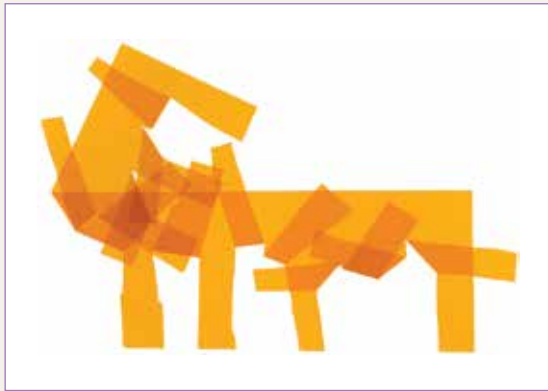
Con los papeles translúcidos, y sobre todo con los transparentes, hay que tener mucho cuidado al pegar.

Demasiado pegamento mancha los trabajos fácilmente. Bastan unos pequeños puntitos en los sitios donde sea necesario para fijar nuestro trabajo.

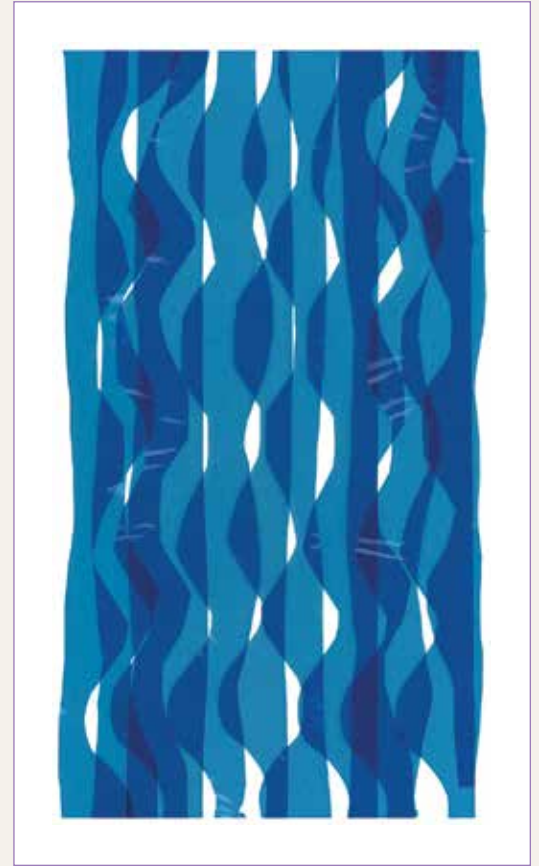
Nuestra obra terminada la podemos guardar en un protector de hojas transparente y hasta podemos colocarla en un marco con su vidrio.



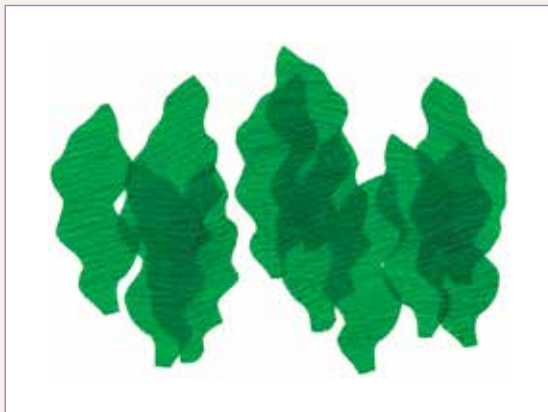
172



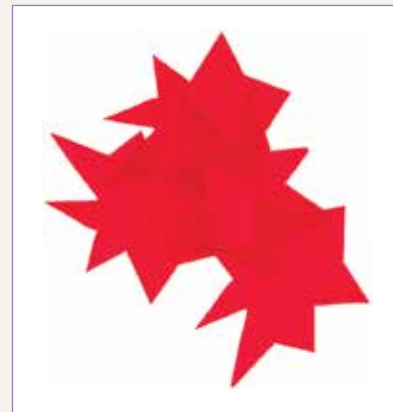
173



175



174



176

**C** **CO** **LO**

**R** **i** **N**

**C** **CO** **LO**

**R** **A** **DO**

# JUEGO 6

## Recortar letras

¿Qué te gustaría escribir con las tijeras?  
Tu nombre propio, por ejemplo,  
¿una leyenda, un poema?

Estas son las reglas del juego:  
hay que escribir en un papel la  
leyenda, contando el número de letras  
que se repiten, para después cortarlas  
al mismo tiempo.

Claro que puedes escribir lo que  
quieras. Pero lo interesante es  
buscar la frase, el tema, entender  
su sentido, su espíritu, su color.

Se trata de un juego que busca  
representar gráficamente una idea  
literaria. Se valen refranes, versos,  
recados, mensajes, interjecciones, lemas.

Cortar letras para formar una frase es  
un juego laborioso. Se requiere gusto y  
paciencia, voluntad creativa y, como en  
todos los juegos, imaginación.



178



179



180



## Contar las letras

Un ejemplo:

### Colorín colorado

- 1 Se escribe la leyenda en un papel.



- 2 Se cuentan las letras: 2 ces, 5 os, 2 eles, 2 erres, una i (con su acento), una ene, una a y una de.
- 3 Se diseñan y se cortan las letras repetidas al mismo tiempo. Se recomienda utilizar un papel delgado como molde y luego, al hacer el corte, agregar el número de letras en el papel elegido.
- 4 Se acomodan en una superficie apropiada al tamaño de las letras.
- 5 Una vez realizada la composición se pega sobre la base.
- 6 Finalmente, si es necesario, se encuadra y recorta la base para concluir el cartel.



181



182

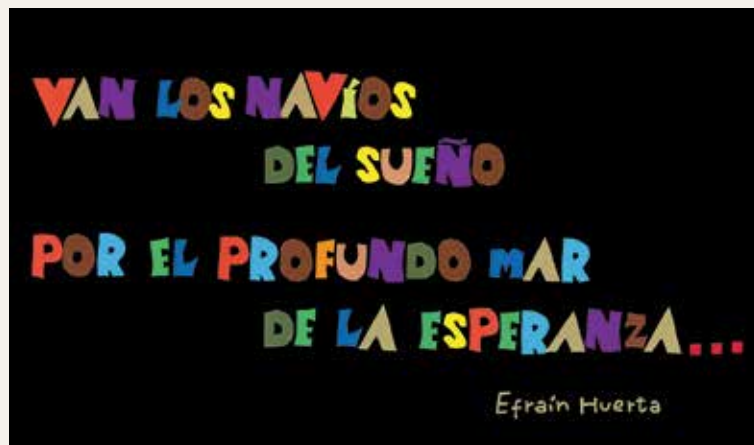


183

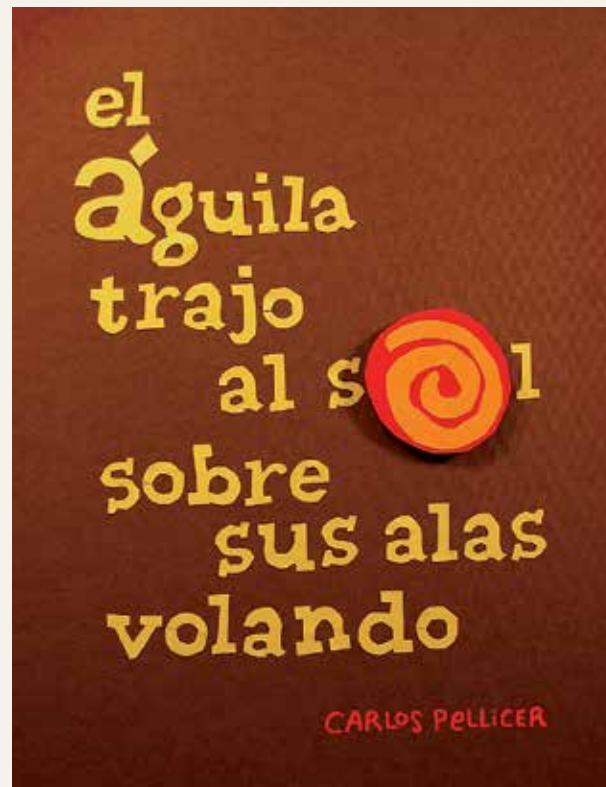


184

Además, puedes recortar letras dobles, de distintos colores y tamaños, para provocar sombras y volúmenes.



185



187



186

Hay que considerar aquellas letras que tienen "huecos" o contornos interiores, como la a, b, d, g, o, p, q, etcétera.

El corte de este tipo de letras se puede resolver de dos maneras:



- Cortando el contorno interior, como se ve en el dibujo, antes de recortar la silueta de la letra o su contorno exterior, para que sea más fácil.
- Agregando el hueco de la letra con un papel de distinto color.



188



189



190



191



192



193

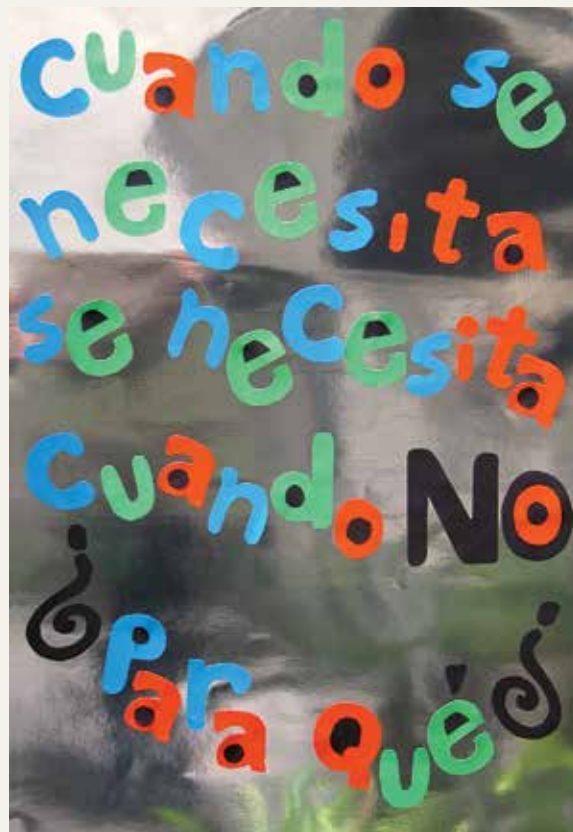


194



195

Cuando cortamos letras en papel blanco o de color en ambas caras, el doblez de biombo o zig-zag es de gran utilidad y facilita el trabajo, ya que permite que los cortes sean uniformes y que las letras no se muevan.



196



197



198

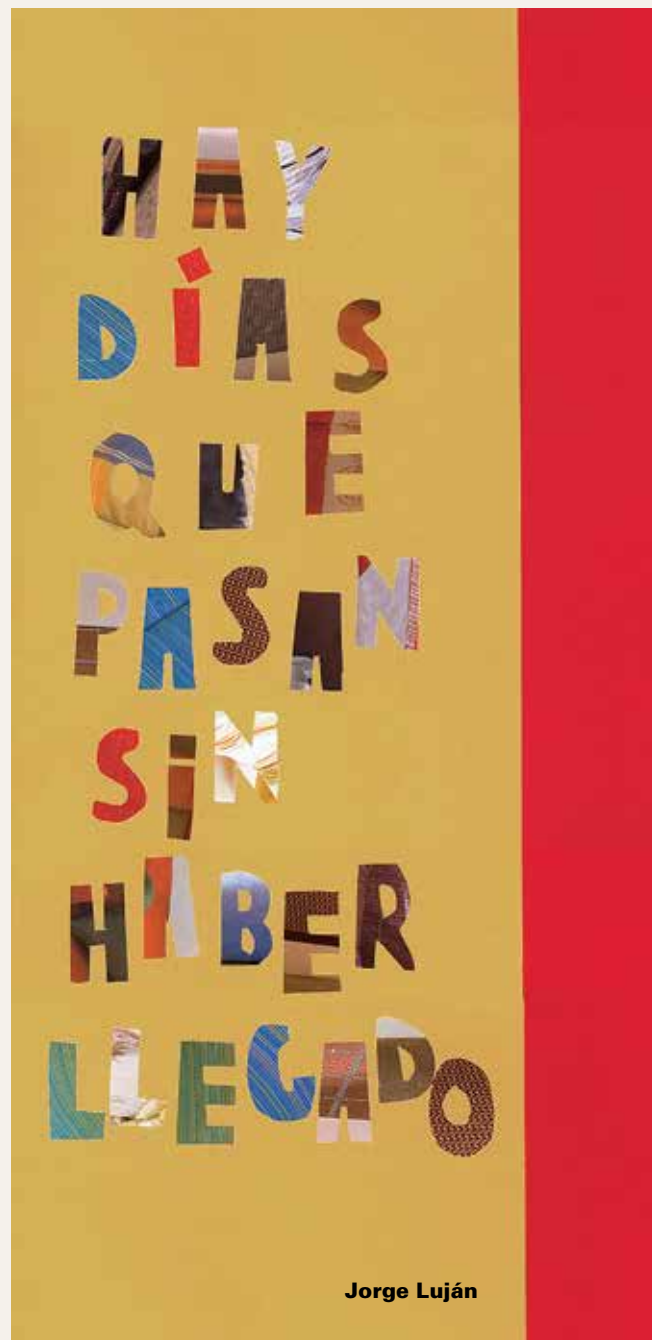


199

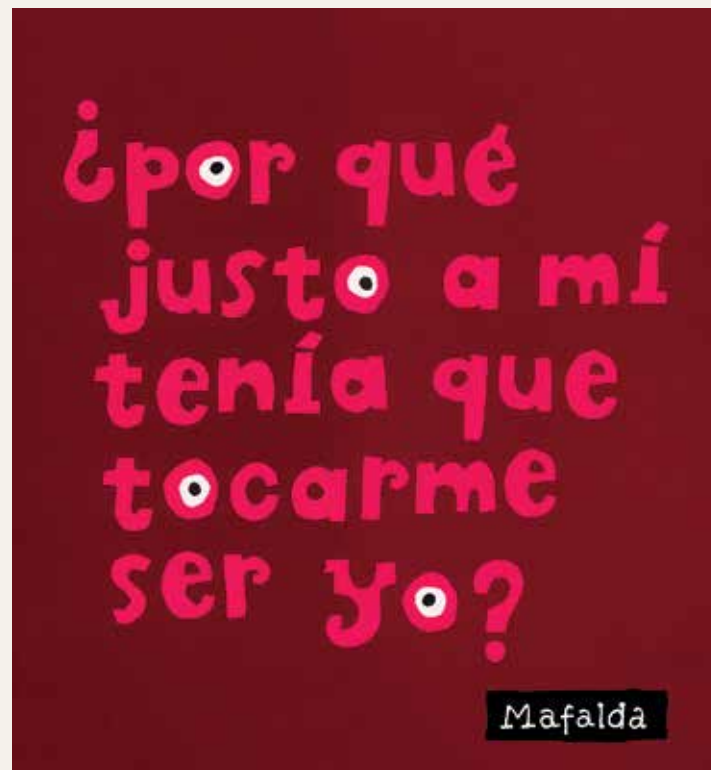


200

Este letrero se realizó con tiras de papel pegadas verticalmente, por su canto, con la idea de lograr un efecto natural de volúmenes, luces y sombras.



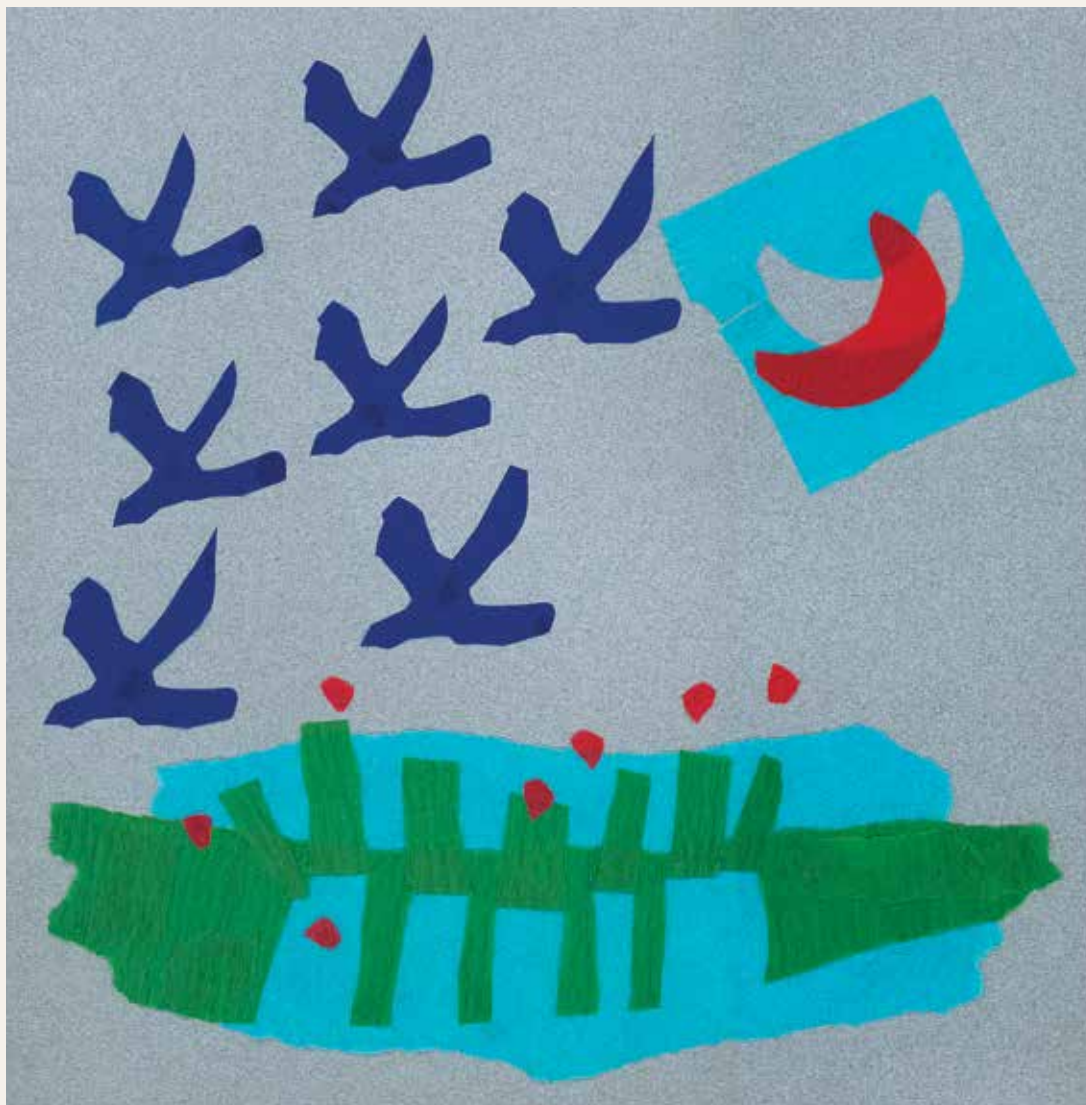
201



202



203



# JUEGO 7

## Combinaciones y montajes

Con estos juegos se trata de activar todo lo aprendido, de adueñarnos con toda libertad de las tijeras y el papel para lograr un sinfín de soluciones. Sólo la práctica y la experiencia nos mostrarán cuán ricas pueden ser las obras realizadas con medios limitados.

Podemos desarrollar trabajos abstractos o figurativos, en dos dimensiones o en relieve, utilizando todos los papeles que estén a nuestro alcance: de China, celofán, lustre, corrugados; de revistas, periódicos, envolturas, etcétera, aprovechando sus colores y texturas. Los recortes sobrantes son muy útiles para este juego.

La idea es realizar ejercicios libres. Aunque también resulta atractivo pensar en un tema a desarrollar.

Estos juegos representan la culminación de la etapa de las superficies planas de papel, en la que se combinan todos los juegos anteriores y sus posibilidades creativas.

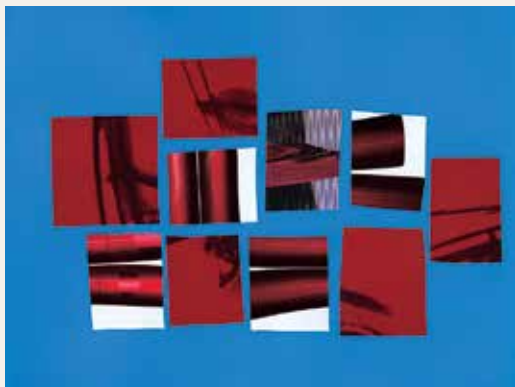


205



206





207



208



209

## Recortes simultáneos

Busca una revista que esté llena de colores, como las que anuncian modas, automóviles y diversos productos comerciales.

Toma una, dos, tres hojas, o las páginas que quieras y recorta una forma al mismo tiempo.

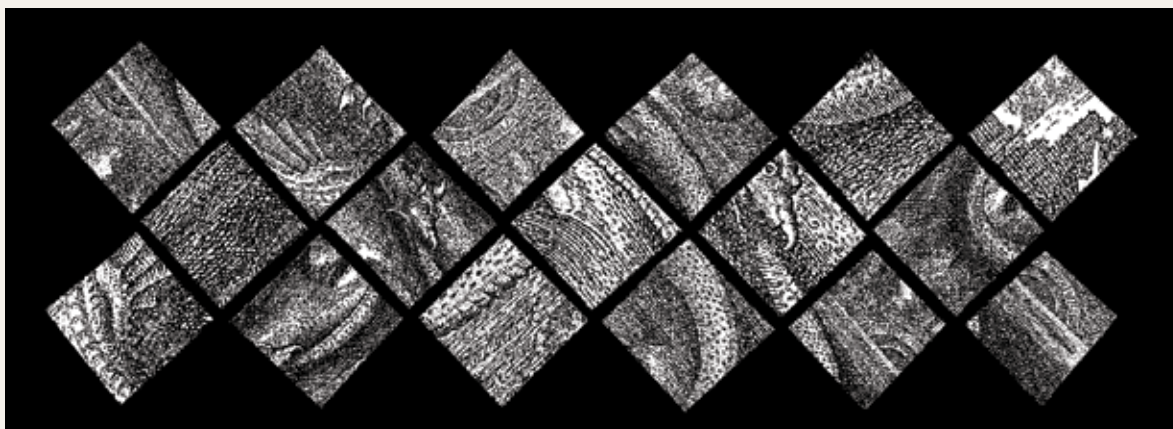
Una vez que tengas todos los pedacitos cortados vuélvelos a componer y verás que los resultados serán interesantes y divertidos.



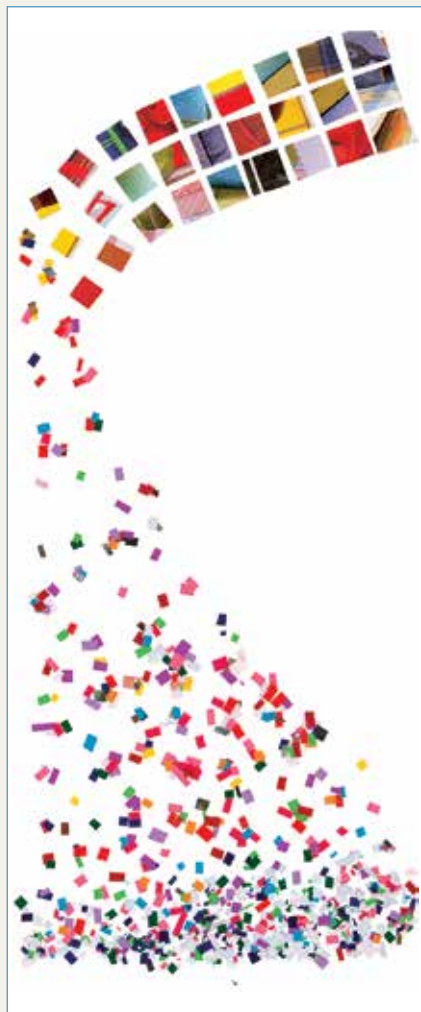
210



211



212



213



214



215

## Los temas

Algunos ejemplos de este capítulo se desarrollaron a partir de una imagen o fragmento poético que sirve de pista y clave para estimular nuestra imaginación.

### En páginas 100 y 101:

- 204** Las aves lacustres caídas cual centellas.

*Jorge Ruiz Dueñas*

- 205** Mis besos lloverán sobre tu boca oceánica.

*Tomás Segovia*

- 206** Los árboles se hieren: la distancia les llega en un silbido.

*Federico Patán*

### En esta página:

- 213** En el bote de la lluvia se hacía pedazos el arcoiris.

*Raúl Bañuelos*

- 214** Contra el aire se rompen las palabras, los días.

*José Emilio Pacheco*

- 215** Cosas que corren locas de incendio, huyendo de sí mismas.

*Xavier Villaurrutia*

## Los temas (continúa)

- 216** Suena la voz del agua  
que en escondidos  
ecos se recrea.

*Concha Urquiza*

- 217** –¿Qué tienes ahí?  
–Un gusanito.  
–¿Con qué lo mantienes?  
–Con pan y quesito...

*Juego popular*

- 218** Un gajo de naranja  
es una lucha encantada,  
un gajo de naranja  
es una diminuta  
carcajada.

*Antonio Granados*

- 219** El hijo de Rana,  
Rinrin renacuajo,  
salió esta mañana  
muy tieso y muy majo...

*Rafael Pombo*

- 220** Dame una rosa  
encarnada y te cantaré  
mi canción más dulce...  
Tendrás que crearla  
con tu música al claro  
de la luna y teñirla con  
la sangre de tu propio  
corazón...

*Oscar Wilde*

del cuento *El ruiseñor y la rosa*

- 221** Acudimos a nuestro  
corazón como a una  
casa limpia.

*Jaime Sabines*

- 222** Paloma blanca, blanca  
paloma,  
¡Quién tuviera tus alas!...

*Miguel Lerdo de Tejada*



216



217



218



219



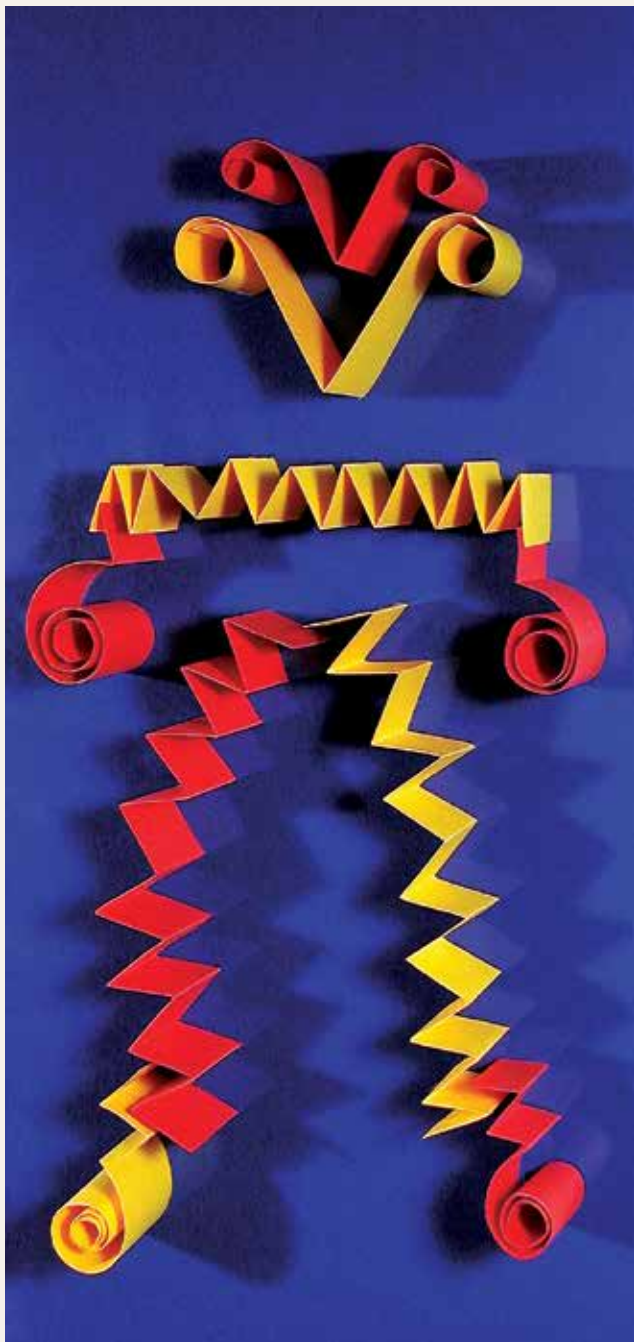
220



221



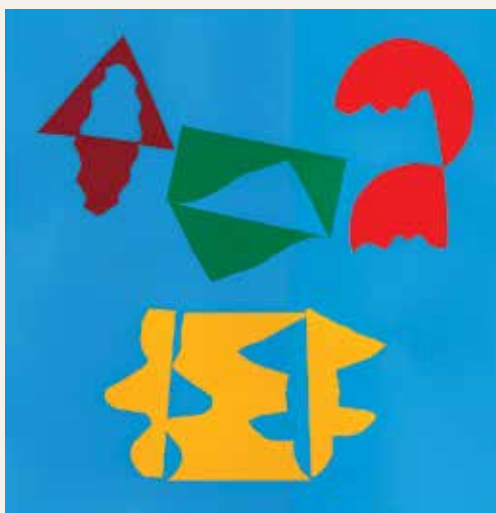
222



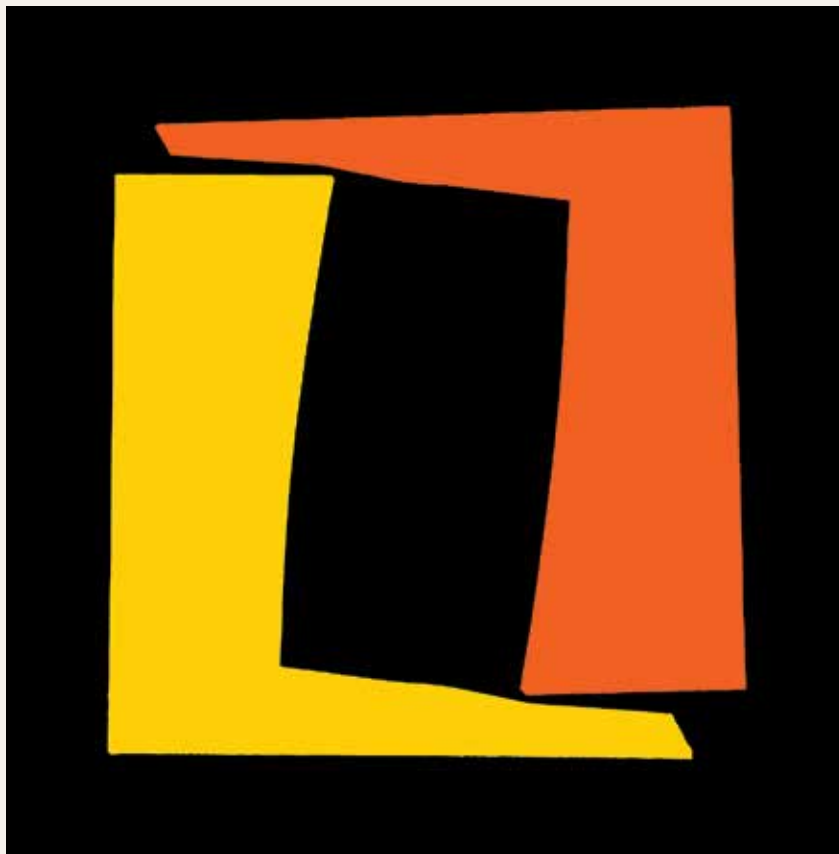
223



224



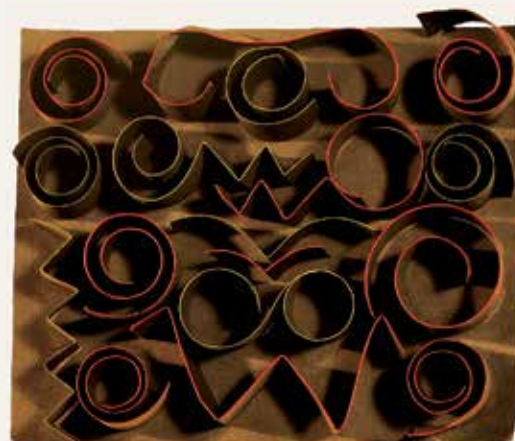
225



226



227



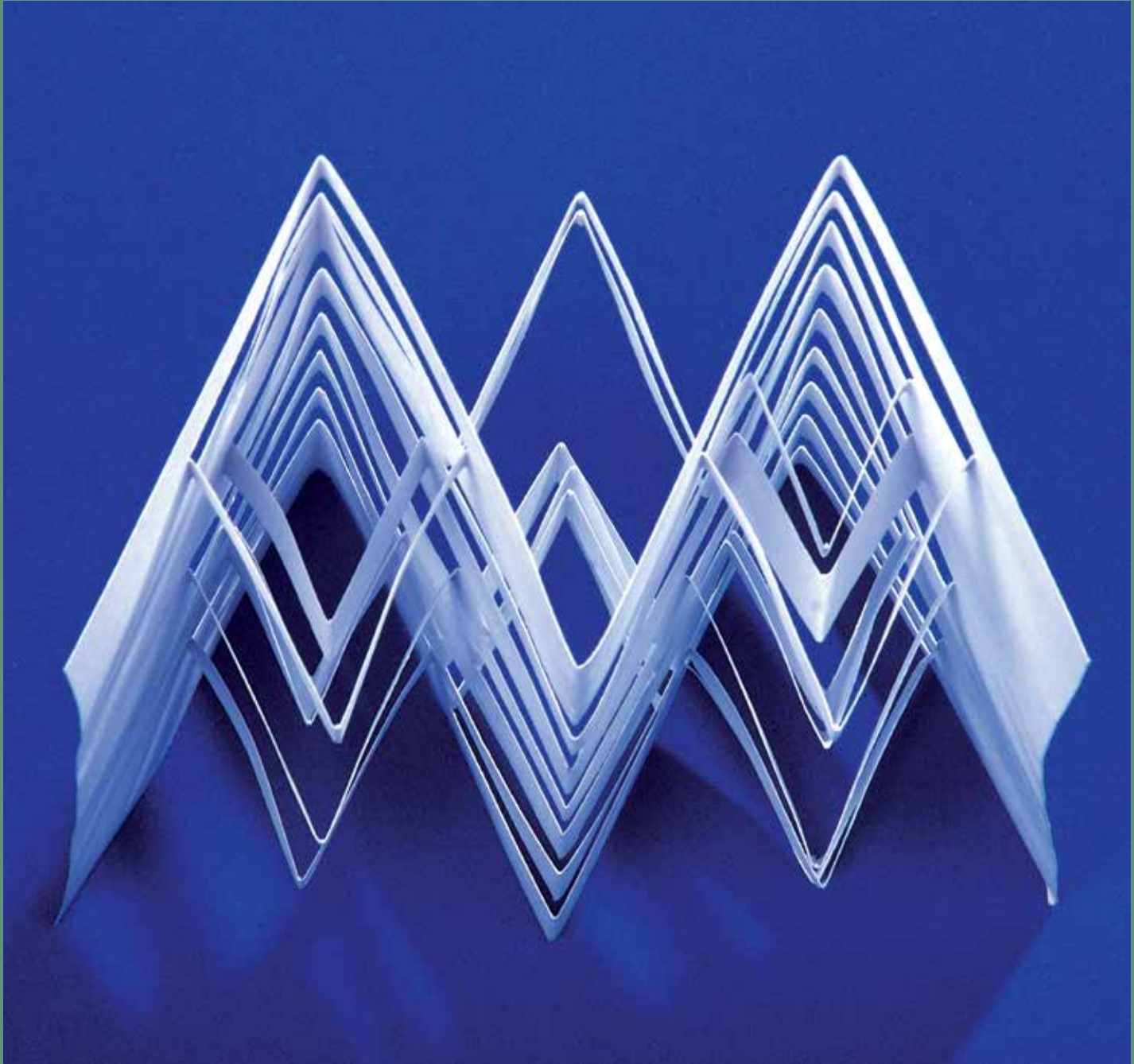
228

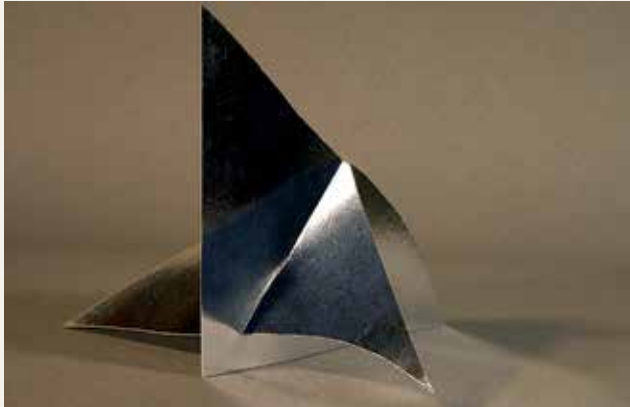


229

Es importante usar sólo el papel necesario, sin desperdiciar, y guardar los sobrantes para otros ejercicios.

Este es un hábito que debemos cultivar en todos los trabajos que realicemos.





231

# JUEGO 8

## Esculturas y abstracciones geométricas

Cuando hablamos de esculturas y abstracciones geométricas, de formas arquitectónicas, nos referimos a la acción de doblar y recortar el papel para crear objetos en tres dimensiones.



232

En las figuras con volumen no sólo cuenta el tipo de papel y sus colores, brillos y texturas, sino también el juego de luces y sombras que provocan.

Es un proceso de descubrimiento, de destreza manual, de habilidades, empeño y logro.



233

En algunos capítulos anteriores, como en los de doblar, recortar, realizar y hacer figuras en cadena, se muestran distintos ejemplos.

Los ejercicios que aquí te presentamos son apenas algunas propuestas orientadas a estimular tu imaginación.





234



235

### Observar

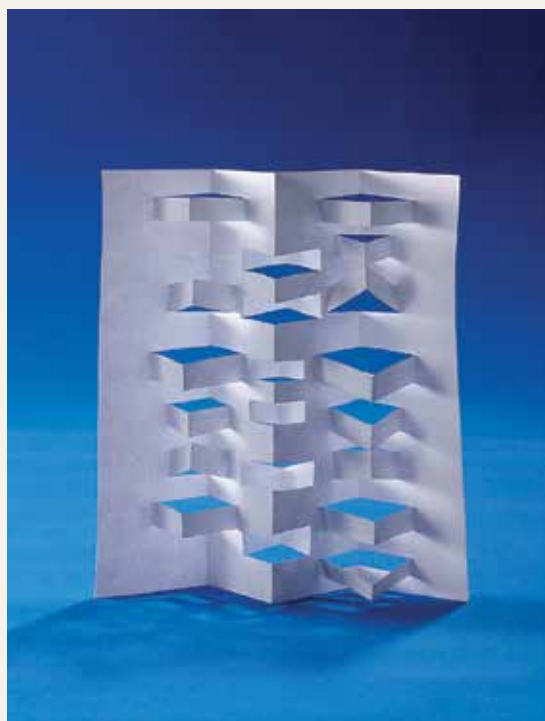
Igor Stravinski, artista y director de orquesta ruso, afirmaba que: "La facultad de crear nunca se nos otorga por sí misma. Llega con el don de la observación. Y cabe reconocer al verdadero creador por su capacidad de hallar en torno a él, en la cosa más corriente y humilde, elementos que vale la pena advertir".



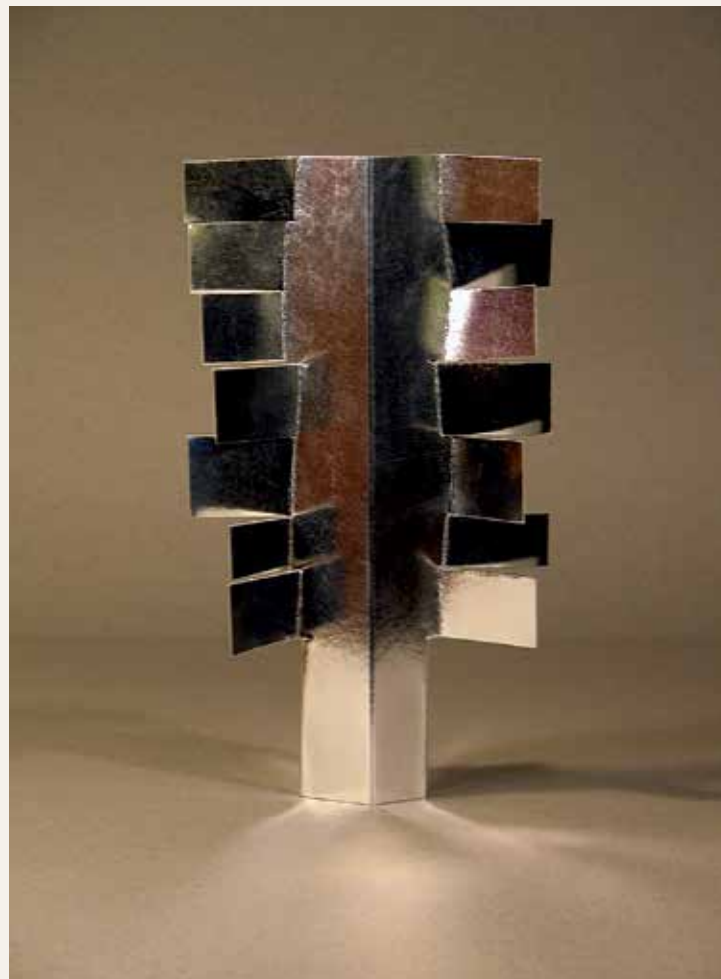
236



237

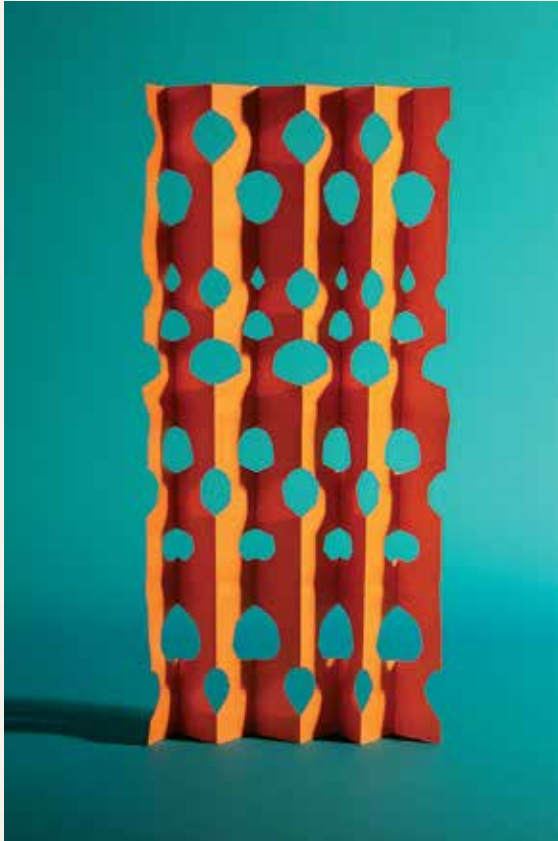


238

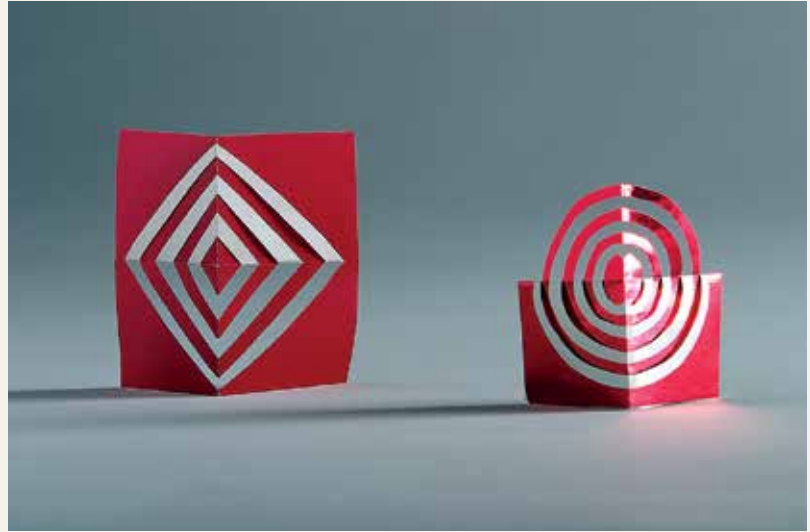


239

Doblar en uno o varios sentidos, hacer cortes rectos, curvos, libres, realizar pliegues de valle y de montaña y, sobre todo, apostar a la sorpresa, a la búsqueda, a la casualidad... Son actividades que desbordan el sentido profundo de estos juegos que nos permiten crear formas simples y bellas, y disfrutar lo logrado.



240



242



241



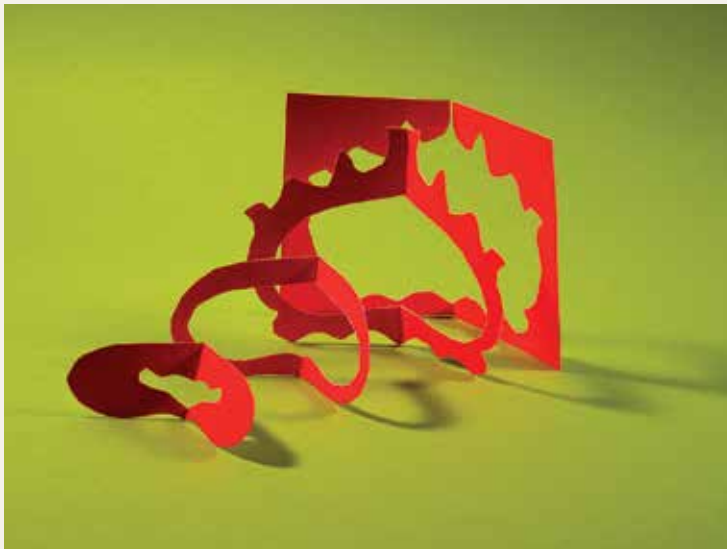
243



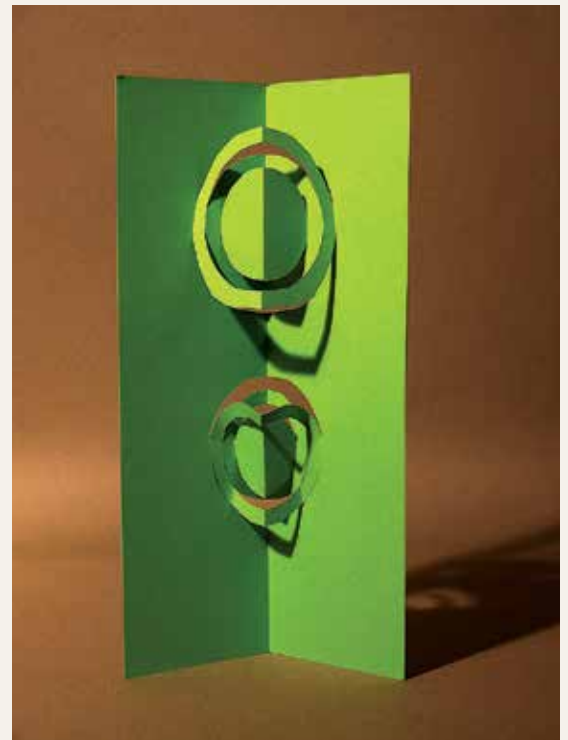
244



246



245



247





249



250



251

# JUEGO 9

## Otros divertimentos

Entre los juegos de tijeras y papel, un tema fascinante y divertido es la realización de animales de todo tipo: terrestres, voladores, acuáticos; grandes como un elefante o pequeños como un caracol. Pueden ser reales o inventados, con cortes gruesos o delicados, basados en el principio de las simetrías y los dobleces de valle y de montaña.

Además de los juguetes de animales, incorporamos otros de sencilla fabricación: transportes, carreteras de canicas, espirales y demás divertimentos.

Una regla importante de este juego es que no hay que intervenir con pinturas el papel.

La idea es no caer en las soluciones fáciles, pintando los ojos de un perrito o las ventanas de un avión, sino descubrir las formas con toda su belleza y sencillez, y aprovechar todas las posibilidades que nos ofrecen las tijeras.

## Animales

Podemos partir de formas muy sencillas, doblando una superficie de papel y recortando la silueta de la figura que queremos lograr.

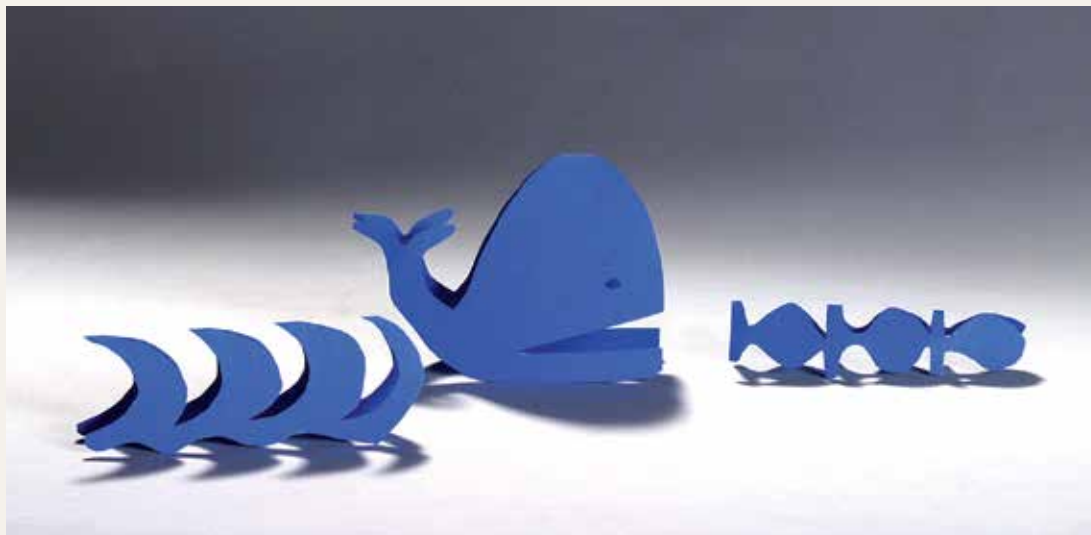
Al principio podemos dibujar una silueta antes de recortarla; guiarnos por alguno de los modelos que se muestran en estas páginas o bien, hacer un boceto en otro papel para tener la referencia de lo que vamos a recortar.

Sin embargo, no hay que olvidar que, al realizar una figura, estamos "dibujando con las tijeras".

Por ello se recomienda, una vez que se haya adquirido cierta destreza y práctica, tijeretear directamente la forma que queremos lograr y así empezar a crear modelos propios.

En estos juegos es recomendable utilizar un papel resistente, ni muy delgado ni muy grueso. Claro que también depende del tamaño que cortemos la figura.

Si se utiliza cartulina, hay que tener presente el hilo del papel (ver pág. 28) y marcar o señalar una pleca en las líneas que se van a doblar.



252



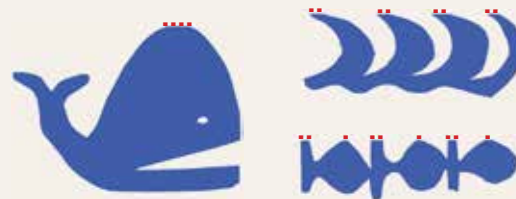
253



254

### El doblez y los recortes

Ballena, olas y peces



El proceso siempre es el mismo: primero se dobla en dos una superficie de papel y se recorta la silueta, dejando algunos tramos del doblez sin cortar.

En la ballena sólo un pequeño tramo de la cabeza (la línea punteada roja) no se cortó.

En las olas y los peces se realizó el mismo procedimiento y se cortaron las siluetas.

En este ejemplo los recortes son simples y vigorosos.

Estos animalitos están hechos de tiras de papel enrollado, con algunos cortes discontinuos para ensamblarlas y provocar distintos efectos.

No se ha utilizado pegamento ni se han agregado otras formas de papel.



255



Este es un sencillo ejemplo en el que se han practicado dos dobleces y dos cortes discontinuos para ensamblar la tira de papel y obtener un caracol.



256



257



258

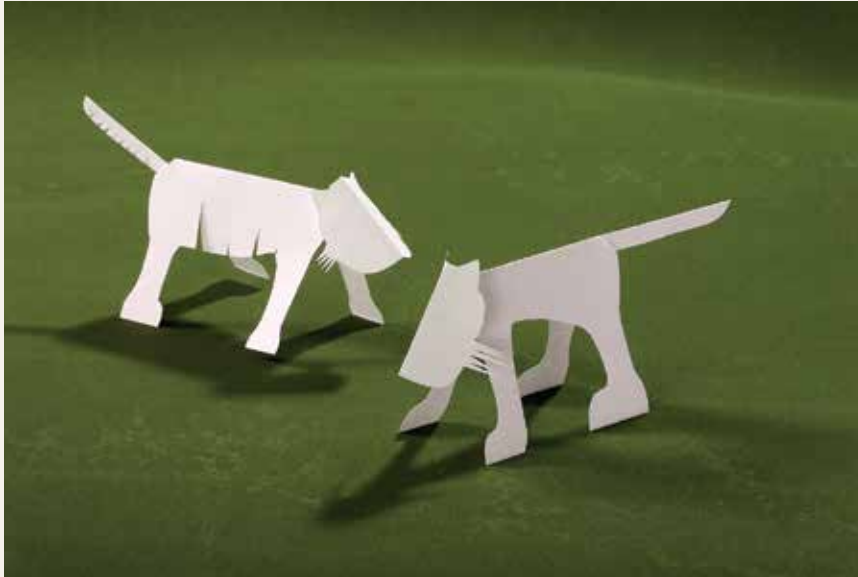


259



260





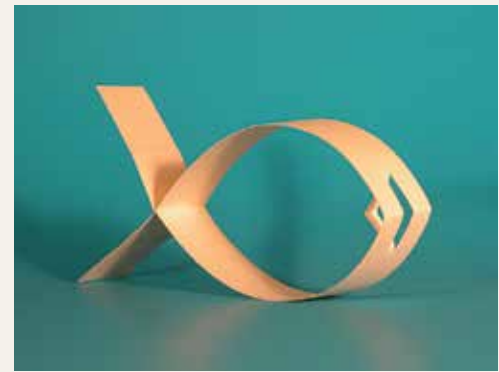
261



263



262



264



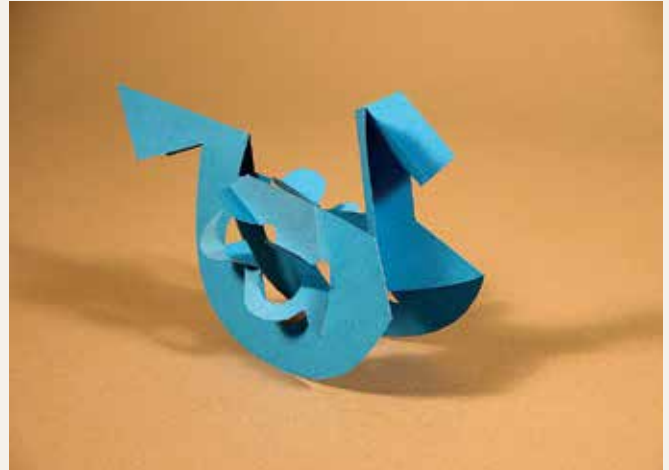
265

Cuando hacemos esculturas y juguetes debemos tratar el papel con delicadeza; hay que doblarlo, desdoblirlo, cortarlo, volverlo a plegar...

Es un proceso de razonamiento que nos lleva a imaginar, a "ponerle coco" a lo que queremos hacer y que nos va a permitir realizar con gusto y satisfacción el juego.



266



269



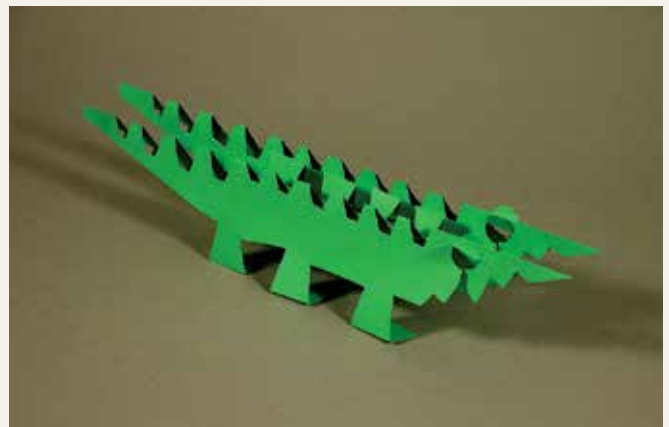
267



270



268

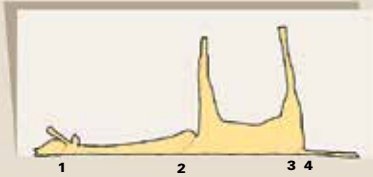


271

## El doblez y los recortes

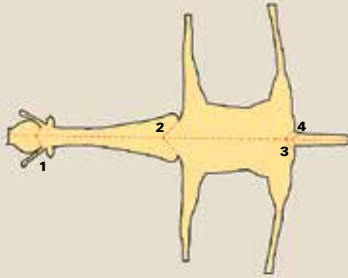
### Jirafa

En este ejemplo se dobló el papel a la mitad y se realizó el recorte para obtener la cabeza, los cuernos, el cuello, el cuerpo, las patas y la cola.



Luego se hicieron los dobleces que darán forma y volumen a:

**1** cabeza, **2** cuello, **3** y **4** cola.



Aquí observamos la figura cortada y desdoblada, las líneas punteadas representan los pliegues realizados.

Se aprecia la figura terminada al doblarla nuevamente, dándole forma a cuello, cabeza y cola.



272

Al doblar un papel en dos y luego recortarlo las figuras se paran, adquieren volumen y estabilidad.

Y si jugamos con diversos dobleces, de valle y de montaña, para los cuellos, las colas y demás formas, vamos a encontrar nuevos recursos de expresión.



273



274



276



275



277

Nuestros animales pueden ser seres fantásticos, dragones, dinosaurios, demonios y muchas quimeras más.

A veces, sin proponernos un corte determinado, surgirán de nuestras manos seres del mundo de la casualidad.

## El doblar y los recortes

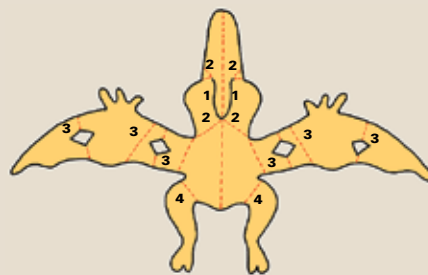
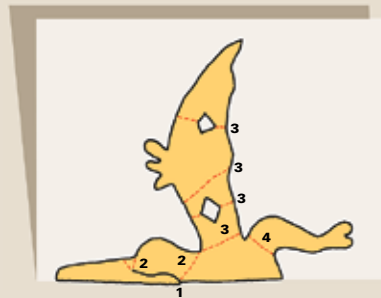
Pterodáctilo

Doblamos el papel a la mitad y cortamos la silueta del animal.

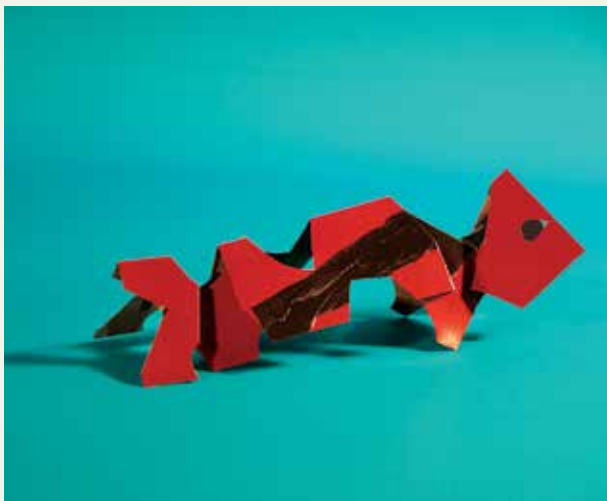
Fijate bien en los dobleces y los cortes:

- 1 Corte para la cabeza.
- 2 Dobleces del cuello, pico y cresta.
- 3 Dobleces de las alas con sus calados.
- 4 Dobleces de las patas.

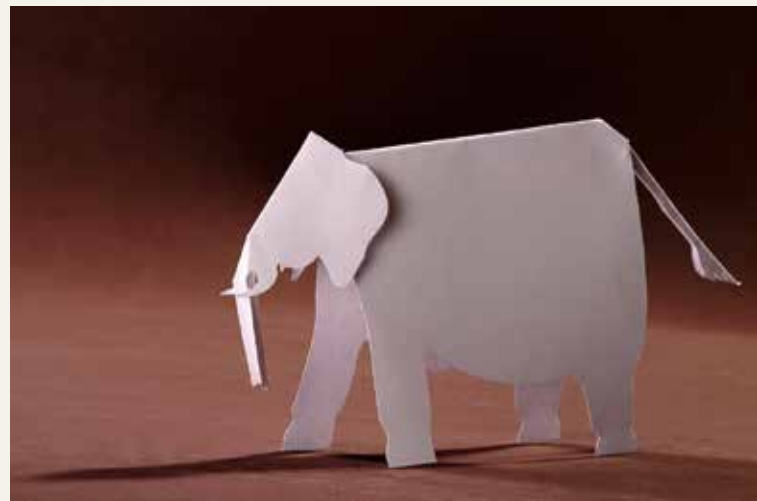
Para el doblado final utiliza como referencia la foto de la figura terminada.



278



279



280



281



283



284



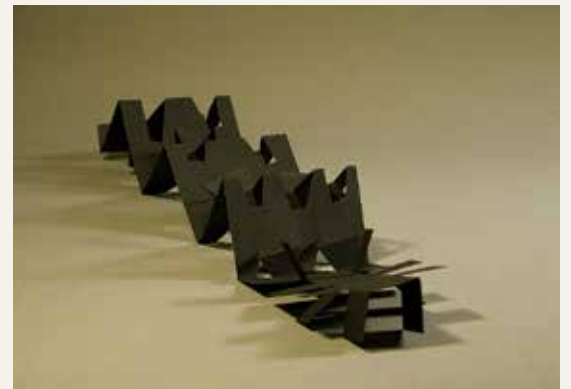
285



286



282



287

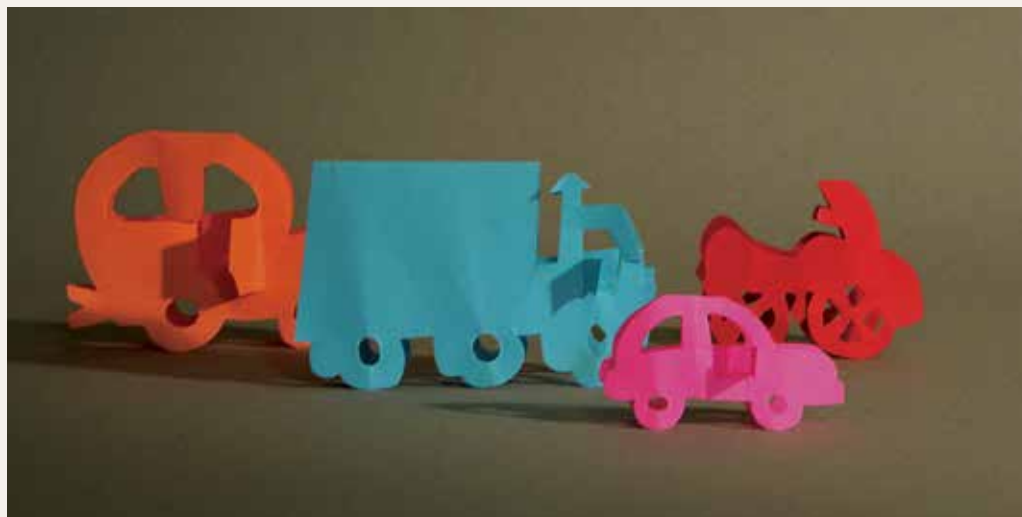


# Juguetes

Juguetes hay muchos. Desde los más sencillos y estupendos, como la pelota, el triciclo, la muñeca de trapo, la reata, el trompo, y tantos juguetes populares en proceso de extinción; hasta los más sofisticados, con pilas y control remoto, luces y centellas, música y sonidos. Robots, *transformers*, mascotas electrónicas, sin dejar fuera los juegos de video que inundan y se imponen en el mercado.

Independientemente de que sean eléctricos o artesanales, hay juguetes que limitan la capacidad física y creativa de los niños; y hay otros que estimulan sus habilidades, conocimientos y destrezas.

Sin embargo, no es lo mismo un juguete hecho, comprado, que el valor que tiene para los niños, en su formación y desarrollo, hacer sus propios juguetes. En este caso, de papel.



289



290



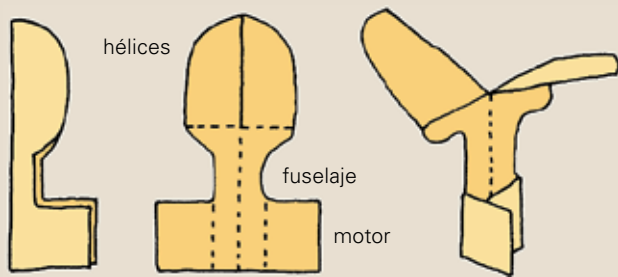
291



292



## Helicópteros



Entre los muchos juguetes que vuelan está este sencillo y sorprendente helicóptero ideado por el maestro José Luis Castillo Córdova.

Todo se indica en el dibujo: las hélices deben estar inclinadas más o menos a 45 grados con respecto al fuselaje. Y el motor, que le da peso al artefacto, debe estar muy bien doblado.



Se suelta desde lo más alto posible, y ¡a volar!



293



294



295



296



297



298



299

Hacer juguetes de papel es un juego que inicia desde su creación.

Tener la idea, cortar y recortar, inventar, imaginar es un proceso en el que maduran propósitos y logros.

Es un juego para jugar.



300





# JUEGO 10

## Teatro de papel

Dicen que el teatro es el juego de todos los juegos porque son obras vivas, con personajes que actúan y sueñan fantasías.

Se ambienta con escenografías, con espacios reales o imaginarios, con luces, sombras, música, magia y color; se acompaña de vestuarios, utilería y maquillaje.

Todo para realizar el maravilloso arte de la representación.

Hay el teatro real, con actores de carne y hueso. Pero también lo hay más fantástico y sugerente, como el teatro de máscaras o el de títeres; el de muñecos animados, de marionetas o el guiñol. Y, por supuesto, el ancestral teatro de sombras. Todos hijos del arte y la creación.

Aquí no hay reglas determinadas. Con todo se puede jugar.



303



304



305



306

## Escenografías

A partir de los juegos anteriores, como los de esculturas y abstracciones geométricas, figuras en cadena y papel picado en tres dimensiones, podrás crear tus propias escenografías.

Para analizar los espacios teatrales, muchos escenógrafos realizan primero maquetas a escala; tú puedes hacer lo mismo y jugar...

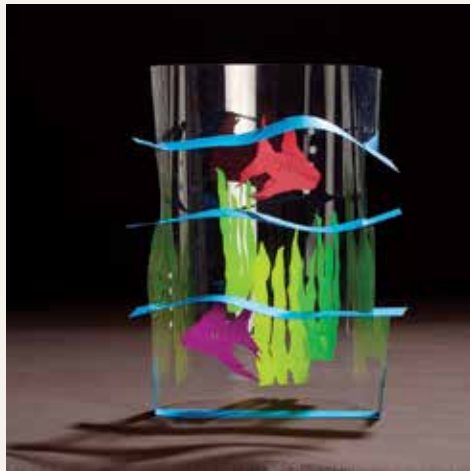
Lo primero es elegir un tema: seleccionar la obra que quieres representar o, mejor, imaginar tus propias historias.



307



308



309

La iluminación lo es todo en la escenografía.

Escenografía e iluminación van de la mano para crear los espacios y ambientes de las obras.

Es muy recomendable que, en lo posible, saques fotografías a todos tus trabajos.

Las cámaras digitales son muy accesibles y permiten guardar numerosas imágenes.

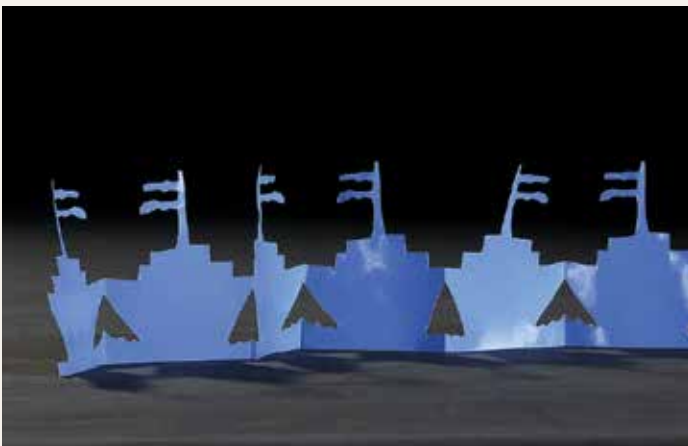
Puedes hacer diferentes pruebas de iluminación, con dos o tres fuentes de luz y con distintos ángulos: inclinados, cenitales y frontales, de manera que las formas adquieran volumen, tonos y contrastes.

Las linternas de mano son muy útiles para este juego.





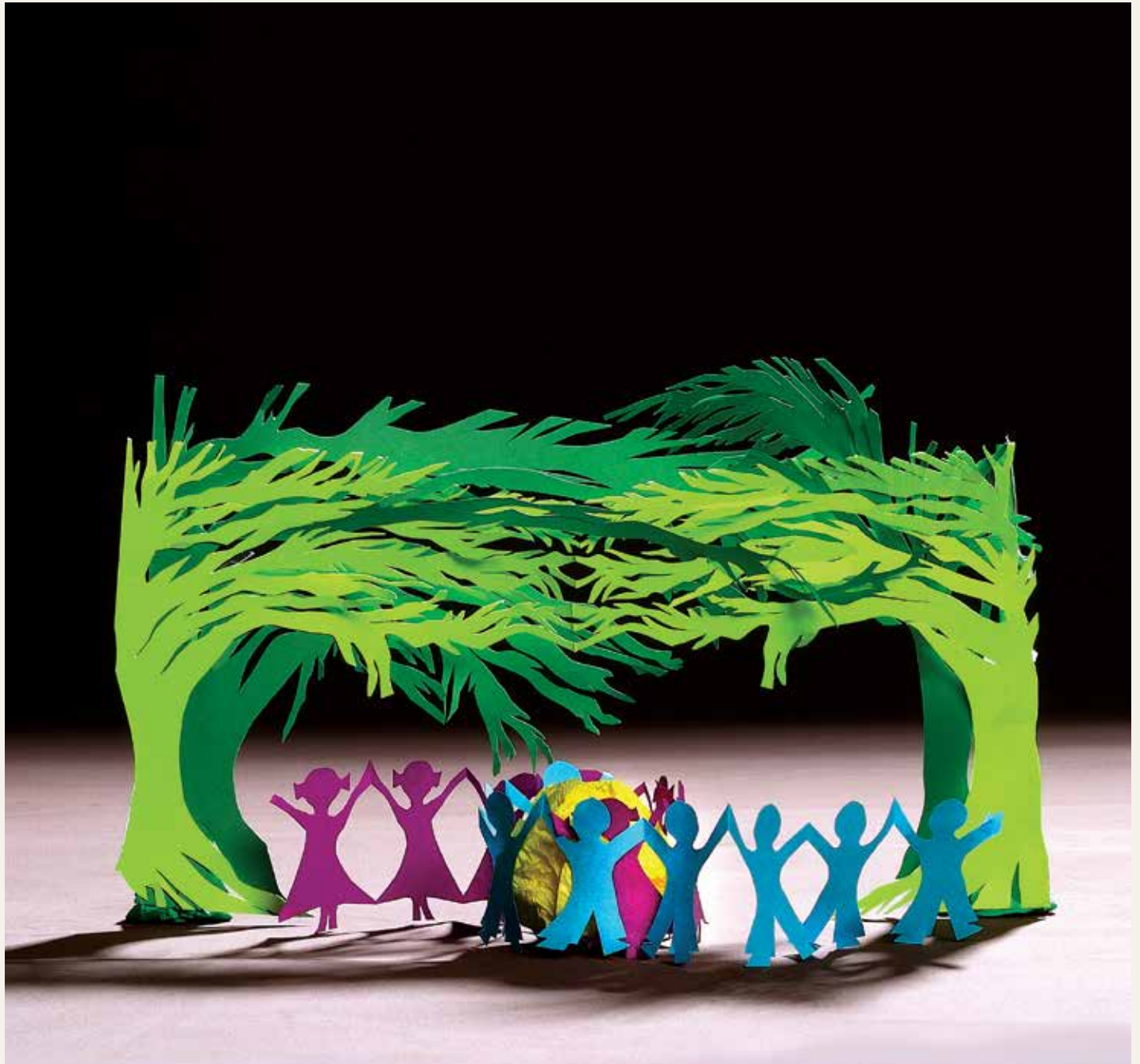
310

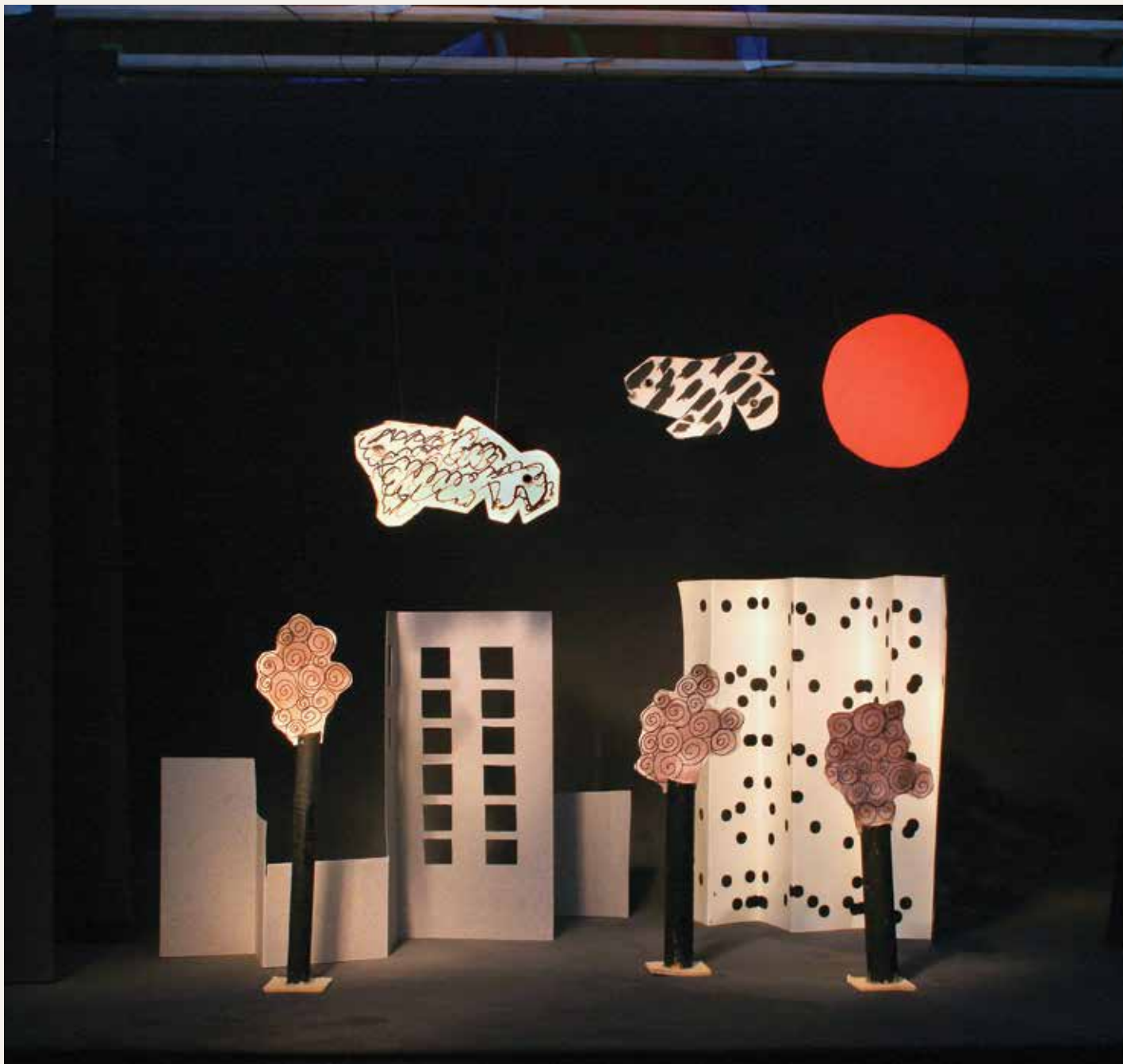


311



312







315

Doblar el papel, cortarlo, sentirlo, darle volumen y forma, su dimensión y escala en una determinada área o superficie, es el sentido profundo de este juego.

Un paisaje urbano, un malecón con palmeras, una escuelita...

Todo se vale para imaginar el espacio de una representación.



316



## Máscaras

A lo largo de la historia del teatro y demás celebraciones, las máscaras han cumplido una función ritual y también de juego y entretenimiento.

Sirven para disfrazarnos y esconder nuestra identidad: dos ojos, dos cejas, una nariz, dos orejas y una boca; a veces pelos arriba: peinados y trenzas, con sombreros o tocados; otras, pelos abajo: bigotes y barbas. Máscaras para el juego y la fantasía.

Las hay felices, tristes, dudosas, serias, contentas.

Hay máscaras de luchadores, héroes, dioses, animales o humanos; de seres reales o inventados.

Con frecuencia se hacen de madera, cartón o tela, pero también se pueden realizar tijereteando el papel.

Los ejemplos que aquí se presentan juegan con las simetrías y el volumen.

A partir de dobleces y recortes muy sencillos se pueden lograr imágenes de gran expresividad.





318



319



320



321



322



323



En el recuadro se aprecian ocho máscaras realizadas por niños pequeños, de cinco y seis años, que se encontraron por primera vez con las tijeras y recortaron.

Sin importarles mucho si sus máscaras tienen dos o tres ojos, o la boca y líneas de expresión apenas sugeridas, con cortes elementales, nos asombran por su sencillez y expresividad.



324



325



326



327



328



329



Las máscaras también son obras de arte. Tienen vida propia. Adornan nuestras casas y lugares de trabajo, se exhiben en museos y son parte de la cultura de los pueblos.

Las máscaras de papel o de cartón suelen ser efímeras, pero permanece el placer de haberlas realizado.



330



331



332



333



334



335

# Títeres

A lo largo de los siglos, el teatro de títeres ha sido un medio para difundir ideas, leyendas religiosas y profanas; narraciones pintorescas, cómicas y dramáticas, y muchas veces se ha convertido en bandera de crítica social.

Pero, sobre todo, el teatro de títeres sigue siendo un arte vivo y colectivo, un juego maravilloso, casi olvidado...

Aunque, por fortuna, existen grupos de artistas que mantienen viva esta bella tradición.

Los personajes elaborados con las manos tienen la personalidad, la fuerza y la belleza de quienes los crean.

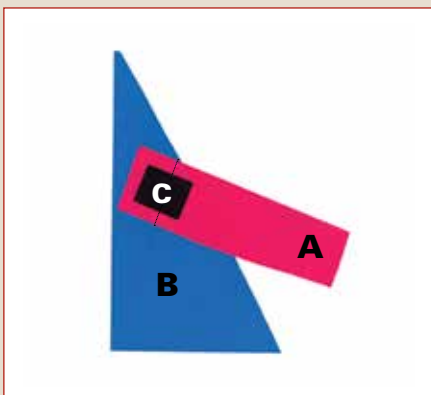
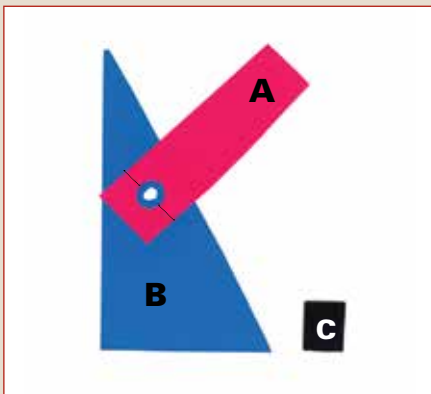
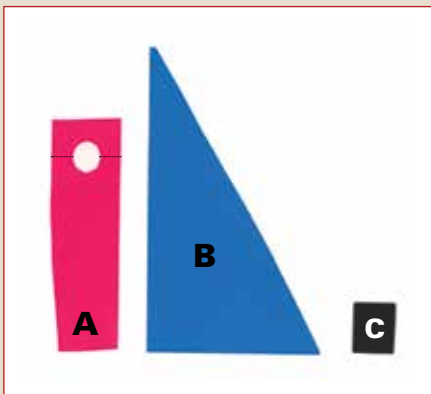
Es sorprendente hacer teatro con títeres de papel en cualquiera de sus formas: muñecos articulados, de hilo, de varilla, de dedo, de sombras.

En su sencillez y frescura está su belleza.

Títeres, marionetas, muñecos, seres animados...

Juguetes todos destinados al arte de la actuación.





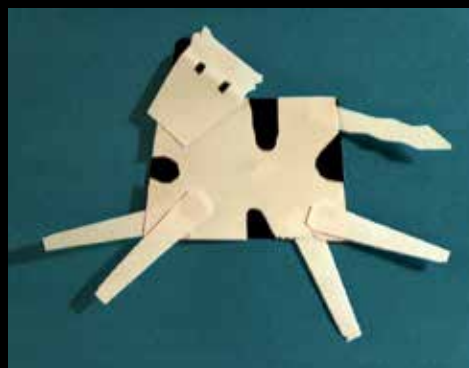
## Las bisagras mágicas

Es muy sencillo articular figuras planas de papel. El sistema, de tan simple y elemental, resulta casi mágico.

Tenemos dos piezas o superficies de papel (**A** y **B**) que queremos articular.

- 1 Basta hacer un doblez para recortar un círculo en una de ellas (**A**).
- 2 Ubicar sobre la otra pieza (**B**) el punto donde se quiere articular.
- 3 Poner una gota de pegamento blanco en la pieza (**B**), al centro del círculo, sin tocar la pieza (**A**).
- 4 Por último, con un pedazo de papel pequeño (**C**), que no rebase la pieza (**A**), se pegan las dos formas y se dejan secar.
- 5 Y listo. Tenemos dos superficies articuladas que se mueven hacia arriba, hacia abajo o a los lados.

Idea: José Luis Castillo Córdoba





338

La víbora bicolor se presenta por su anverso y reverso, en el que se observan los 17 puntos con los que se articuló la pieza, que se mueve para todos lados.

Aunque cualquier tipo de articulación entra en el juego.

El saltimbanqui de abajo se diseñó con broches de dos patas, para que brillen.

Tiene 11 articulaciones: nariz, codos, pechos, tronco, ombligo, piernas y rodillas, para darle vida y animarlo.

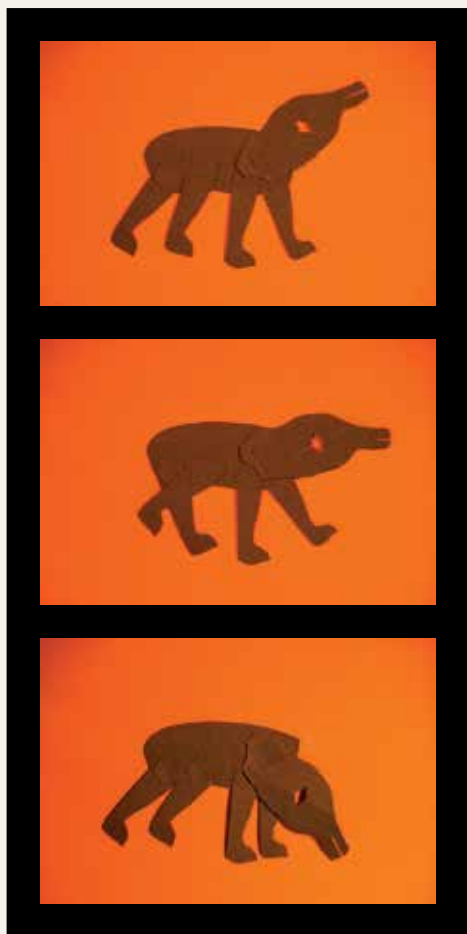
En cambio, en este colorido búho sólo sus ojos giran.



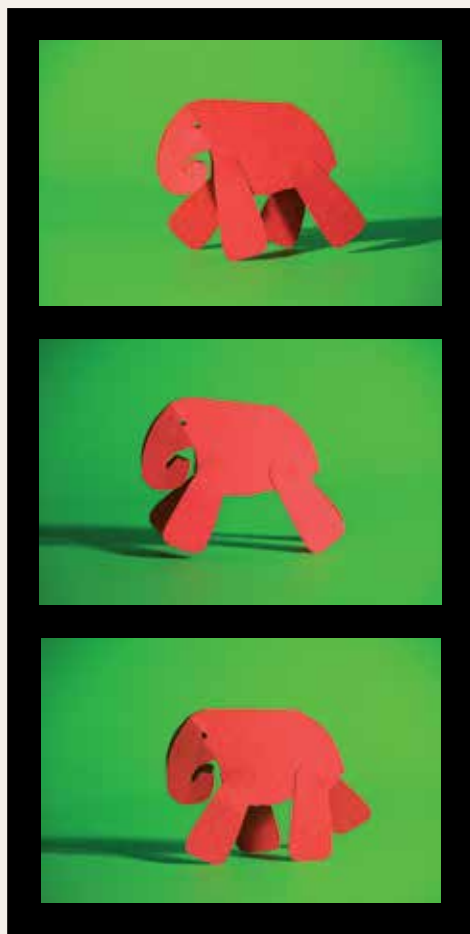
339



340



341



342

A partir de las figuras articuladas, también podemos realizar secuencias y animaciones con ayuda de otros medios, como la fotografía y el video.



343

Las figuras y juguetes articulados se pueden volver títeres y manipularse con hilos o con varillas, dándoles movimiento.



344



345



346

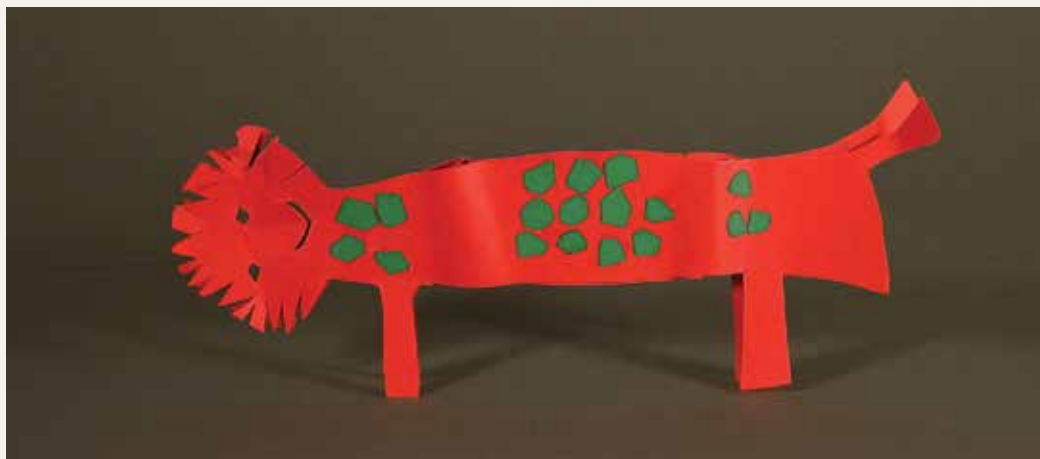
## Títeres de dedo



347



348



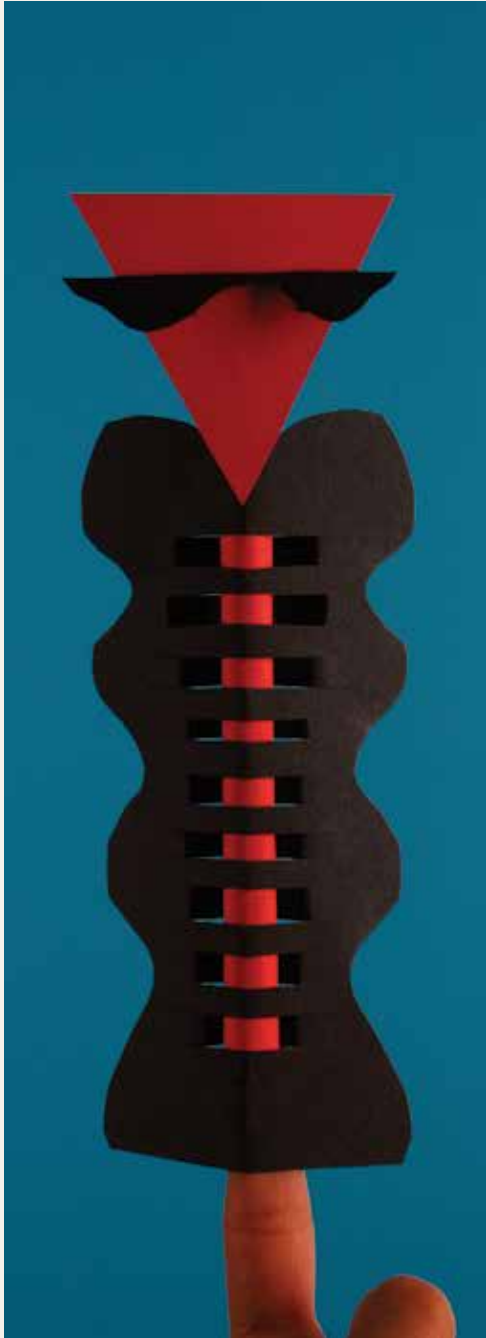
349

En el juego de los títeres, las manos hacen todo para dar vida a los personajes.

Entre los niños pequeños resulta muy divertido utilizar los dedos para animar sus propias creaciones.

Lo más importante sigue siendo el proceso creativo de elaborar obras con las tijeras y el papel.





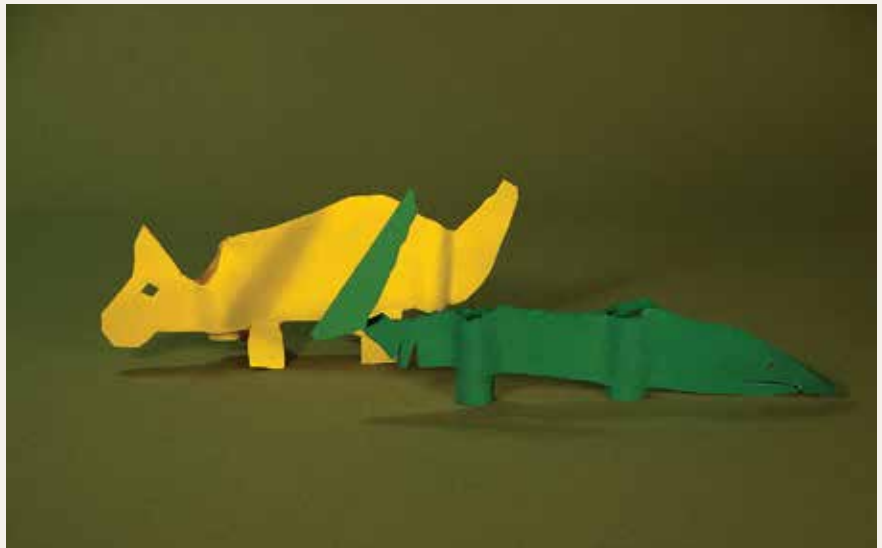
350



351



351



353

## Títeres de hilo

Los muñecos con hilos se manejan con unas crucetas de madera que tienen uno o dos palitos transversales, en donde van atados los hilos. En ocasiones se utiliza un palito independiente para que el títere tenga mayor movilidad.

Para aprender a manipular este tipo de títeres lo mejor es ponerse frente a un espejo, así se podrán apreciar y controlar mucho mejor sus movimientos.



354



355



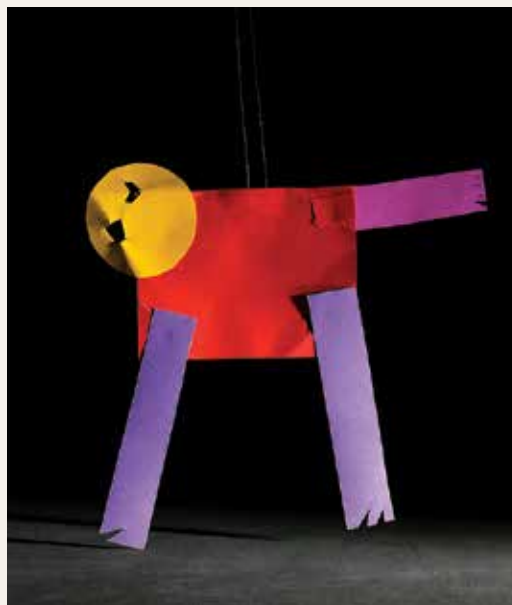
356



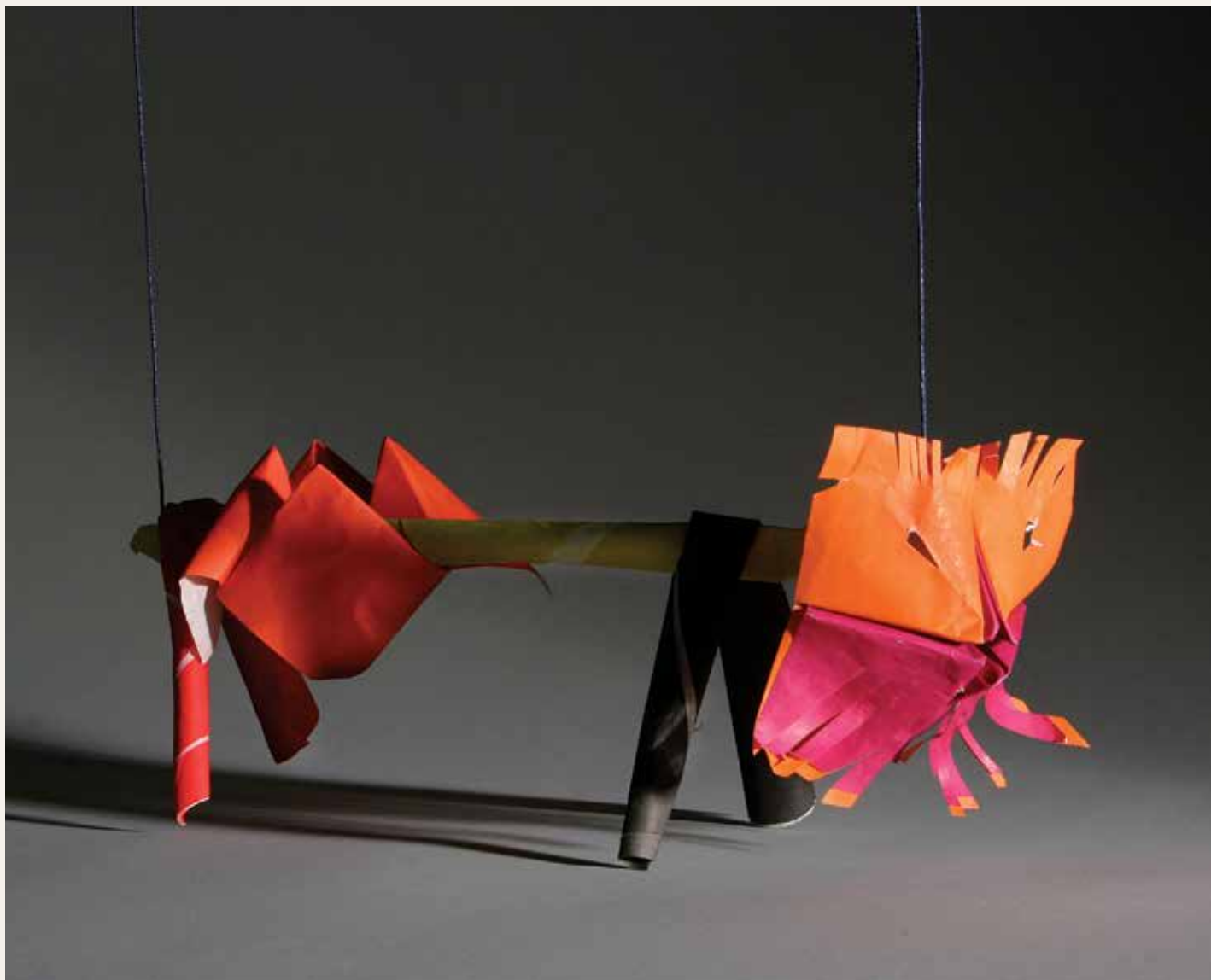
357



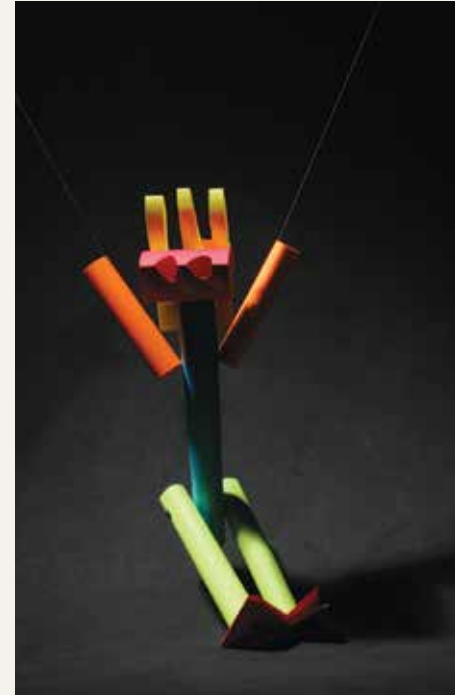
358



359



360



## Piluzzo

Este pequeño titerillo se construyó con tubos de papel enrollado de distintos colores.

Está articulado con un hilo que cruza brazos y tronco, y otro amarrado de la cadera a los pies.

Cuando estuvo listo, de pronto Piluzzo cobró vida como si hubiera nacido para cantar, bailar y dar hilo suelto a sus emociones.

Nombrar a tus personajes es parte del juego, son seres animados que tienen identidad.





363

## Teatro de sombras

El origen del teatro de sombras, también conocido como *sombras chinescas*, se pierde en la noche de los tiempos. Desde que se hizo la luz, el hombre pudo jugar con su sombra en las cavernas, con la luz del sol, la luna o la fogata. Nace en el Oriente: China, Japón, India, para luego propagarse a todo el mundo occidental.

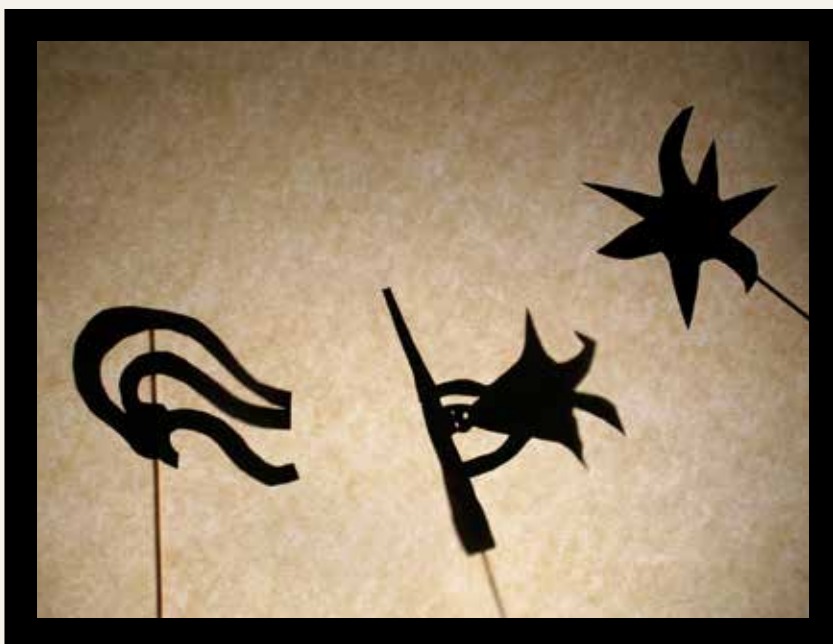
Las figuras animadas que juegan con la sombra y con la luz, son planas, se realizan con distintos materiales, como la madera, la piel o el papel.

Se utilizan papeles translúcidos, como pergamino, mantequilla o albanene, y opacos, como la cartulina y el cartón.

Por lo general, para su manipulación se utilizan varillas, alambres o palitos de madera.

Su escenario es una pantalla iluminada desde atrás. Los personajes recortados, así como otros elementos escenográficos, aparecen como sombras, a veces de colores y otras sumergidas en el blanco y negro.

Es un juego mayor que nos permite entrar al mundo de lo inmaterial, de las sombras, los fantasmas y los sueños.



364



365



366

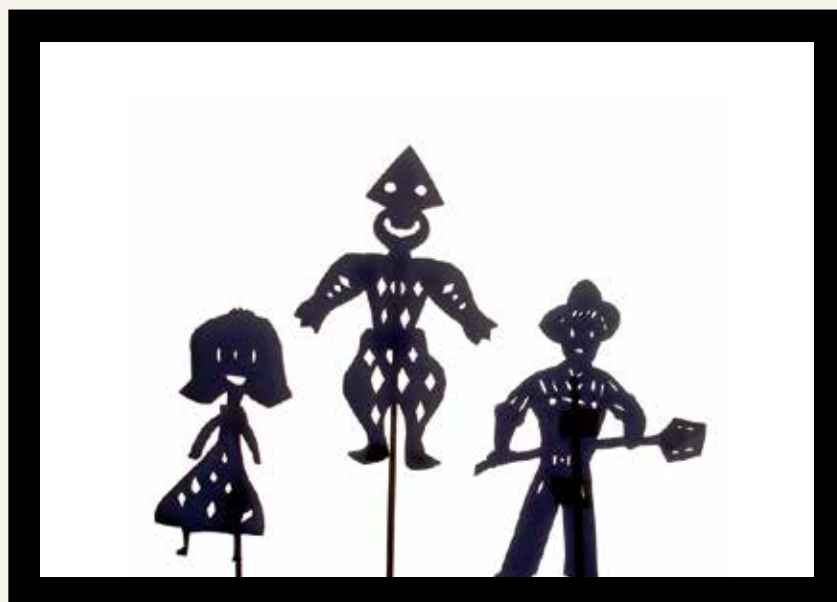
Mientras más cortes, calados y detalles tengan las figuras, más hermosas se verán en la pantalla.

Se puede utilizar cualquier tipo de papel, pero debe de ser resistente, no arrugarse.

Si se combina con papeles finos, delgados o transparentes se pueden lograr efectos sorprendentes.

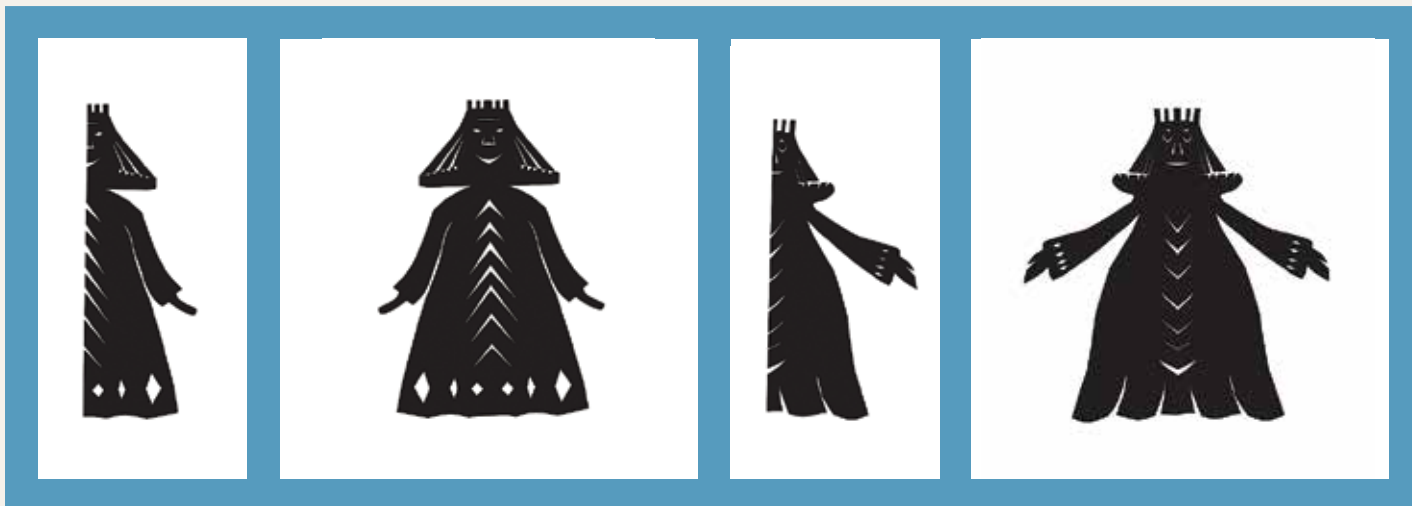


367



368





369

370



371



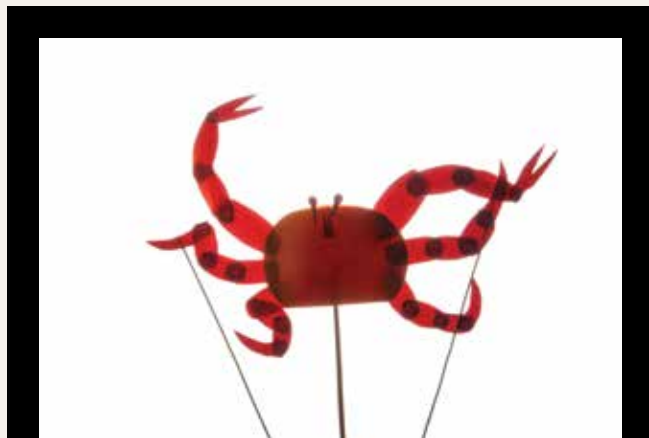
372

Arriba, los personajes se han recortado simétricamente, por lo que siempre se verán equilibrados.

Pero también es muy interesante dibujar con las tijeras y realizar los cortes según los gustos e intenciones de su creador.



373



374

## Recomendaciones de don Palmero

Maestro de teatro de sombras

El teatro de sombras es un juego de uno o de varios, lo puedes narrar o actuar. Recuerda que siempre necesitas oscuridad total para su presentación.

La mejor pantalla es la de tela blanca, la luz corre libremente. Pero también la puedes construir con albanene grueso, o con otro material translúcido.

Mientras más cerca estén las figuras de la pantalla más nítidas se verán. Cuando las figuras se alejan, también se agrandan y desvanecen.

Para iluminar la pantalla necesitamos una fuente de luz. Una lámpara de pie, o de las que tienen una prensa en su extremo para fijarse en cualquier soporte.

Claro que también se pueden dar funciones al aire libre y en la noche. En esos casos, son muy propicias las lámparas de pilas, de gas, o la fogata.

La luz debe orientarse al centro de la pantalla a unos 40 o 45 cm., y a una altura adecuada, que permita ver a los personajes y no descubra las manos de los titiriteros.

Aunque las manos, con algunos aditamentos, como los títeres de dedo, pueden también convertirse en interesantes personajes.

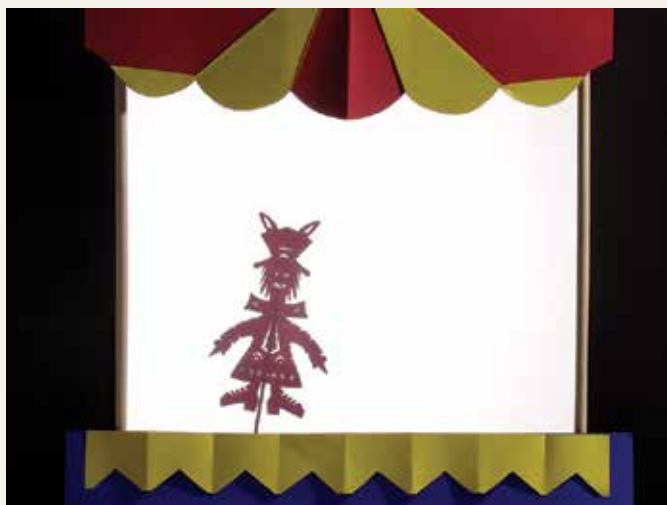
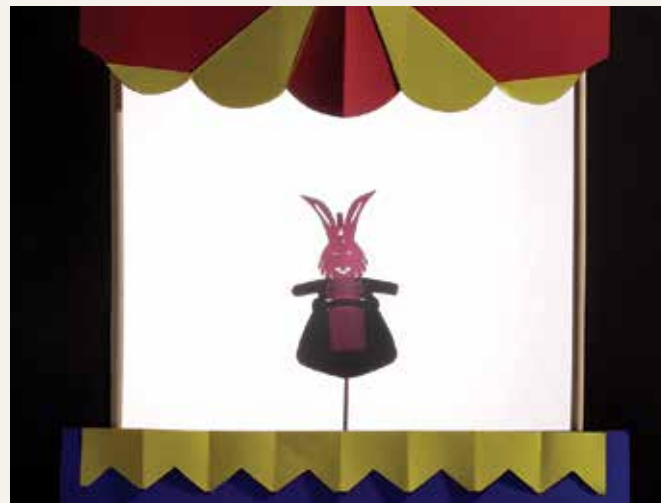
En el teatro de sombras las figuras llevan siempre una o varias varillas para su soporte y articulación. Pueden ser de madera o de alambre. Su longitud depende de la altura del teatrino, del personaje y de la estatura del actor.

Cuando actúes y manipules a tus personajes respira normalmente, relájate, descubre su movimiento, que tus protagonistas se deslicen lentamente, como si fuera una danza en cámara lenta. Como si volaras, deja que la emoción te lleve.



Teatro de sombras en acción.





376

## Cuento viejo

*Dora Alonso*

(Escenas de la obra)

Quiero contarte  
un cuento viejo:  
Desde la Luna  
saltó un conejo.

Tenía una oreja  
toda de plata,  
bastón de oro,  
traje de gala.

Zapatos rojos,  
medias de lana,  
corbata verde,  
calzón de pana.

Como el conejo  
perdió el sombrero,  
compró una gorra  
de terciopelo.

Y al ver a un perro  
se asustó tanto,  
que pegó un brinco  
de este tamaño.

Hasta la Luna  
llegó el conejo.  
Allí sentado  
se ha puesto viejo.

Por eso siempre  
los perros ladran  
cuando de noche  
la Luna pasa.



## Algunas sugerencias útiles

Estas son algunas indicaciones prácticas que puedes tomar en cuenta cuando hagas un taller, un proyecto, cuando tijeretees con un niño, con un grupo, con jóvenes, con adultos:

- 1** Cerciórate de tener todos los materiales necesarios a la mano. Organízalos como sea más práctico para ti y para las personas con quienes vas a jugar. Se sugiere colocar los diversos tipos de papel o los juegos preparados en sobres transparentes, para agilizar el trabajo y aprovechar el tiempo en lo más importante, tijeretear. Aun en el caso de que estén los juegos preparados de antemano, se pueden utilizar otros papeles de diversos tamaños, colores o texturas.
- 2** Antes de comenzar cualquier trabajo, observa que las tijeras sean adecuadas; que se puedan manejar con facilidad y que corten bien, independientemente de la habilidad de cada persona. En la actualidad, en el mercado hay muchos diseños de tijeras para cada edad y necesidad.
- 3** Al principio, invita a hacer cortes preparatorios con un solo movimiento y con papeles fáciles de cortar, así como a practicar la acción de mover el papel y no las tijeras al hacer cortes curvos o irregulares.
- 4** Al explicar los pasos de algún ejercicio utiliza un lenguaje preciso y los conceptos correctos, pero sin hacer concesiones innecesarias, que empobrezcan el vocabulario.
- 5** Cuando presentes las distintas formas de doblar y pegar, explica que éstas son ayudas para que cualquier trabajo que realicen quede limpio y bien presentado.
- 6** Procura mantener en orden y limpio el lugar de trabajo. Usa protectores individuales o cubre las mesas con plástico o papel, puesto que hay juegos en los que se emplea pegamento.
- 7** Puedes mostrar ejemplos de trabajos elaborados por otras personas; son sólo sugerencias y una forma de motivar –como todas las imágenes de este libro–, pero si alguien quiere copiar, no impidas que lo haga, esta acción puede detonar el desarrollo de su propia creatividad.
- 8** En la mayoría de los juegos se trata de realizar cortes de primera intención,

## Materiales

- tijeras con punta roma o puntiagudas
- papeles y cartones: véase páginas 164 y 165
- sobres transparentes
- plegadera
- recipientes para pegamentos y sobrantes de papel
- ligas pequeñas, brochas y palitos para el pegamento
- engrudo, pegamento blanco, de contacto, de barra, en aerosol, silicón líquido
- cintas adhesivas
- hilaza o hilo de cáñamo
- palitos largos de madera
- alambre
- engrapadora
- reglas y escuadras
- lápices
- guillotina

- aunque hacer bocetos y borradores, en algunas circunstancias, es muy útil para aprender a planear y lograr el trabajo deseado.
- 9 Toma en cuenta las habilidades y necesidades de cada participante, y nunca compares los resultados ni los califiques.
  - 10 Si trabajas con personas con alguna discapacidad, piensa siempre que son mucho más aptas para realizar algunas obras que lo que generalmente se cree. Esta actitud es muy importante porque se fortalece en ellas una imagen positiva de sí mismas, a la vez que logran avances inesperados.
  - 11 Los participantes se pueden ayudar entre sí. Recuerda que el trabajo entre varios propicia el intercambio de ideas y la cooperación para realizar los juegos.
  - 12 Antes de que se termine el juego es importante cerrar la sesión; valorar el trabajo de cada participante de manera honesta y sencilla. También se puede terminar con la presentación de los trabajos por cada autor.
  - 13 Ofrece la posibilidad de hacer un álbum personal para conservar los trabajos. Este archivo es muy útil para constatar los avances logrados y compartir con otros compañeros y familiares las obras, muchas de las cuales podrán servir, en algún momento, para montar una exposición.
  - 14 Cuida que no se desperdicie nada. Desde la forma de cortar una parte de un pliego de papel, hasta guardar los recortes sobrantes en una caja para reutilizarlos en posteriores trabajos.
  - 15 Vierte el pegamento en recipientes muy pequeños para que se utilice sólo el necesario.
  - 16 Es fácil y económico jugar con tus hijos, hermanos, amigos o abuelos en casa, puesto que el material no es costoso y los beneficios son grandes. Una tarde tijeando une, gratifica y puede ser una actividad muy agradable para la familia. Aprovecha las ocasiones especiales: cumpleaños, festejos o reuniones para elaborar juntos letreros e invitaciones con letras recortadas, adornar la casa con papel picado, recortar máscaras para una fiesta de disfraces o preparar títeres para la representación de una obra de teatro.
  - 17 En todos los casos, no se trata de obtener resultados perfectos, sino, como se ha repetido varias veces, la riqueza está en el proceso: en los intentos, en los errores, en los avances y en la satisfacción del trabajo logrado.

## De papeles y cartones

**ahuesado:** papel crema que imita el color del hueso o del marfil. Se utiliza principalmente en la impresión de libros.

**álbum:** papel y cartulina muy consistente en su superficie, de color negro parejo y profundo, es uno de los pocos papeles negros libres de ácido, lo cual le permite mayor duración. Se utiliza para los álbumes de fotografía. Muy útil para diversos juegos de *Tijereteando*.

**amate:** es un papel fabricado a partir de la celulosa obtenida principalmente de la corteza de los árboles de amate, material muy apreciado por su amplia variedad de tonalidades.

**américa:** papel y cartulina fabricados con materia prima 100% reciclada, pintada por una de sus caras. Cuenta con una gran gama de colores. Su acabado es mate, se puede encontrar en rollo o en pliegos extendidos.

**apergaminado:** acabado que imita el pergamino (la piel de res adelgazada que antiguamente se utilizaba para escribir y forrar libros). Actualmente los apergaminaos son papeles con acabado tipo marmoleado para lograr el efecto deseado.

**autoadherible:** papel que tiene una capa de adhesivo cubierta con un papel protector en una de sus caras, llamado respaldo. Se emplea frecuentemente en etiquetas, anuncios y cintillos.

**bond:** es el papel más común de uso diario en escuelas, oficinas, hogares y negocios; su color es blanco aunque también se encuentra en una gama muy amplia

de colores. Su gramaje varía, pero siempre es igual o menor a 149 g/m<sup>2</sup>.<sup>\*</sup> Está disponible en tamaño carta y oficio, pero también se puede adquirir en pliegos.

**bristol:** es una cartulina proveniente del papel bond, blanca o de diferentes colores, con un gramaje mayor o igual a 150 g/m<sup>2</sup>. Existen dos tipos de esta cartulina: bristol escolar y premium.

**calca vegetal:** es un papel translúcido, conocido también como albanene (una marca registrada), similar al papel mantequilla, utilizado para realizar planos arquitectónicos. Existen desde muy gruesos y pesados hasta otros muy delgados. Lo puedes encontrar liso, decorado e incluso de colores.

**caple:** cartón fabricado con una base de material 100% reciclado que se tiñe de gris o café, según la fábrica. Está laminado con papel cuché, en una de sus caras, para obtener un material de múltiples usos.

**carbón:** papel impregnado por una de sus caras con tinta grasa, que se usa para calcar o sacar copias.

**cartoncillo:** cartón fabricado con fibra 100% reciclada, lo cual provoca un acabado con puntitos de colores en la superficie. Su textura es áspera y está disponible en diferentes colores, de poco brillo e intensidad.

**cartulina:** papel muy grueso que es considerado cartulina siempre y cuando cuente con un gramaje de 150 g/m<sup>2</sup> o más.

**cascarón:** cartón 100% reciclado, con una cara cuché mate laminada y gofrada con acabado de cáscara de huevo. Por su rigidez es muy útil para proyectos escolares, maquetas y marialuisas de cuadros.

**celofán:** es un papel transparente que simula el cristal; lo hay de muchos colores. Es brillante y flexible.

**China:** papel fino, translúcido. Antiguamente se elaboraba con la corteza de la caña de bambú. Actualmente se fabrica con 100% de celulosa, es suave y muy maleable. Se encuentra en pliegos de muchos colores.

**corrugado:** elaborado con materia prima 100% reciclada. Se caracteriza por tener estrías o surcos y se encuentra disponible en rollos pequeños y grandes.

**crepé:** fabricado a base de papel de China coloreado y multiplegado; lo hay en colores vivos.

**cuché:** es un papel cubierto con una capa de caolín, de color blanco intenso. Se fabrica con acabados mate, semimate y brillante. Ideal para impresiones finas. Se le conoce también como papel estucado.

**engomado:** este papel está fabricado con materia prima 100% reciclada, cuenta con una capa de goma natural en una de sus caras, la cual al contacto con el agua activa las propiedades del pegamento. Viene en rollos de distintos anchos.

**estraza:** papel muy áspero, generalmente de color ocre amarillento. Se emplea para envolturas, bolsas de papel y empaques.

**eurokote:** cartulina cubierta con alto brillo en una de sus caras, resultado de un proceso de prensado de alta presión y baja velocidad. Su característica principal es su facilidad para el doblez y adecuado para el suaje.

**guarda:** son papeles jaspeados en una de sus caras, con betas y formas caprichosas. Las guardas, impresas o entintadas a mano, se utilizan para forrar las pastas interiores de un libro, aunque sus usos pueden ser muy diversos.

**ilustración:** cartulina de importación, muy estable, laminada en cuché mate sobre una base de cartón 100% reciclado.

**kraft:** papel de embalaje grueso, de color pardo y alta resistencia mecánica.

**lija:** hoja de papel fuerte, recubierta por una

de sus caras con vidrio molido y arena con polvos de esmeril.

**lustre:** es un papel delgado y brillante que se fabrica en distintos colores. Su reverso es blanco.

**manila:** hecho con materia prima 100% reciclada. Por un lado es opaco y por el otro levemente brillante. Hay una amplia gama de colores.

**metálico:** papel que imita las cualidades y brillos de los metales. Los hay plateados, dorados, de colores y gramajes diversos.

**minagris:** es un cartón 100% reciclado. Su uso principal es para tapas, forros, respaldos y fondos de encuadernación.

**opalina:** papel y cartulina fabricados con 100% de celulosa de fibra virgen, sus principales cualidades son alta blancura, absoluta opacidad y suavidad al tacto.

**reciclados:** los hay de dos tipos: posconsumo, con papel que ya ha sido utilizado e impreso por el consumidor; y de preconsumo, con papel que no ha salido de la fábrica o del molino de papel, como son sobrantes de cortes o lotes de papel rechazados.

**revolución:** conocido también como papel diario, es un papel reciclado y ecológico que se utiliza generalmente en envolturas y para imprimir periódicos.

**texturizado:** se presenta en pliegos de diferentes medidas y gramajes. Existen diversas texturas: afieltradas, de lino, granuladas, de líneas y muchas más. Se distinguen por su alta calidad, elegancia y bellos colores. En este rubro se encuentran los papeles verjurados y gofrados.

**varios:** papeles de revistas comerciales, de periódico, de directorio telefónico, estampados y de regalo; cajas y cartones de reúso, pedacería, etcétera. Todos sirven para jugar.

<sup>\*</sup> Gramos por metro cuadrado, medida que se utiliza para definir el peso del papel.



## Glosario

**abstracción:** es una operación mental por la que aislamos una determinada propiedad de un objeto y creamos un concepto universal que comparten los objetos parecidos; como la fronda de un árbol, que nos hace reconocer a todos los árboles del mundo a partir de un solo ejemplar.

**acetato:** plástico transparente hecho de celulosa.

**artesanía:** se refiere al trabajo artístico realizado de forma manual en el que cada pieza es distinta a las demás, diferenciándolo del trabajo en serie o industrial.

**aspa:** cruceta; figura en forma de equis.

**bisagra:** pieza formada por dos partes articuladas entre sí que permiten su movimiento.

**caligrafía:** es el conjunto de rasgos que caracterizan la escritura de una persona o de un documento. También es el arte de escribir con letra artística y correctamente formada, según diferentes estilos.

**caolín:** arcilla blanca muy pura que se emplea en la fabricación de porcelana y de papel.

**cenital:** se aplica a la luz natural o artificial que proviene desde arriba, desde el cenit.

**cliché:** voz tomada del francés *cliché*, plancha que se utiliza para reproducir múltiples copias de los textos o imágenes grabados en ella. Por derivación: estereotipo, lugar común.

**competencia:** el conjunto de capacidades (que incluye conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas) que una persona

logra mediante procesos de aprendizaje y que pueden manifestarse en su vida cotidiana.

**composición:** es la forma de organizar e interrelacionar los objetos dentro de un conjunto, como parte de un todo.

**concentración:** atención dirigida hacia una sola idea, objeto o actividad.

**contraste:** es la relación opuesta entre las zonas oscuras y las iluminadas, entre los colores claros y los oscuros de una imagen o pieza artística.

**coordinación fina:** incluye movimientos controlados y deliberados, básicamente de las manos y los dedos, que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. El desarrollo de esta motricidad es decisivo para la experimentación y aprendizaje de su entorno, por lo que tiene un papel central en el desarrollo de la inteligencia.

**creatividad:** capacidad de generar ideas originales y valiosas.

**destreza:** habilidad necesaria para realizar una determinada tarea con facilidad, rapidez y precisión.

**dorso:** revés o espalda de cualquier objeto.

**efímero:** breve, fugaz, de poca duración.

**emoción:** agitación del ánimo, violenta o apacible, que nace de una causa pasajera.

**ensamble:** unión, conexión o ajuste de dos o más piezas de un objeto u obra.

**figurativo:** que representa cosas reales, en oposición al arte y a los artistas abstractos.

**friso:** faja o banda más o menos ancha que suele haber en las cornisas o en la parte inferior de las paredes. En éste suelen ponerse una serie de adornos o motivos.

**fuselaje:** cuerpo de un avión.

**guillotina manual:** aparato para cortar papel a escuadra que consta de una base, un brazo y una cuchilla.

**habilidad:** capacidad intelectual o manual para realizar una cosa.

**hélices:** alas giratorias, conocidas también como rotor, que propulsan al helicóptero, situadas en la parte superior del aparato.

**imaginación:** es la facultad humana de reunir las varias imágenes de las experiencias. En la imaginación es donde se representan, visual, auditiva, y, en ocasiones, táctil y olfativamente, los hechos vividos, los hechos que se están viviendo y, con un grandísimo potencial, los posibles hechos futuros. Allí aparecen representados escenarios, personajes, objetos, e incluso emociones.

**imitación:** realización de una cosa a partir de la observación de otra que sirve como modelo.

**interjecciones:** son vocablos equivalentes a una oración, expresan un sentimiento vivo (¡ay!), una llamada enérgica (¡eh!, ¡alto!) o describen elementalmente una acción (¡zas!).

**longitudinal:** a lo largo, en línea recta.

**maduración:** proceso mediante el cual las personas, cosas y proyectos llegan a su más logrado crecimiento o perfección.

**mate:** acabado sin brillo, de cualquier superficie.

**montaje:** acción de sobreponer o colocar diversos elementos con fines artísticos o decorativos.

**nociones espaciales:** percepción y conocimiento de la posición de los objetos en el espacio.

**pendón:** estandarte o bandera vertical.

**pensamiento:** término genérico que indica un conjunto de actividades mentales tales como el razonamiento, la abstracción, la generalización, cuyas finalidades son, entre otras, la resolución de problemas, la

toma de decisiones y la representación de la realidad externa.

**perpendicular:** que forma un ángulo recto con otra línea o con otro plano.

**plano:** una figura de dos dimensiones delimitada por bordes.

**prejuicio:** idea preconcebida y rutinaria.

**pterodáctilo:** ave prehistórica del periodo Jurásico.

**quimera:** mito, fábula, ilusión; creación de la mente tomada como realidad.

**reversibilidad:** cualidad de reversible; algo susceptible de ser transformado o invertido de posición volviendo lo de adentro afuera, lo de arriba abajo, etcétera.

**saltimbanqui:** titiritero, histrión, volatinero, prestidigitador y merolico callejero.

**sensibilidad:** capacidad de sentir emociones y afectos; de percibir el valor de las obras de arte y su disfrute.

**sentimiento:** emociones duraderas que experimenta el sujeto en las cuales se vincula con los objetos.

**silueta:** contorno de una figura.

**simetría:** manera de estar colocadas dos formas idénticas, pero contrapuestas, como si una fuese la imagen de la otra en un espejo.

**transversal:** que atraviesa lo longitudinal, lo largo, en sentido contrario.

**translúcido:** es la cualidad del objeto o material que deja pasar la luz, pero que no permite ver con claridad los objetos, sino apenas una sombra o silueta.

**textura:** tejido, trama; disposición y orden de los hilos o fibras en una tela o un papel, que lo hacen más o menos rugoso.

## Bibliografía

AVELLA, NATALIE, *Diseñar con papel*, Barcelona, Gustavo Gili, 2006.

BELOFF, ANGELINA, *Muñecos animados*, México, SEP, 1945.

CALIFA, OCHE, *Para escuchar a la tortuga que sueña*, Buenos Aires, Colihue, 2005.

CASARES, JULIO, *Diccionario ideológico de la lengua española*, 2ª ed., Barcelona, Gustavo Gili, 1990.

CASTILLO C., JOSÉ LUIS, *La magia del papel, kirigami y maquigami*, 6ª ed., Perú, Maquihuasi “Manos Creativas”, 2004.

COWART, JACK, *et al.*, *Henri Matisse, Paper Cut-Outs*, Nueva York, The St. Louis Art Museum and The Detroit Institute of Arts, 1977.

DELOR, JACQUES, *La educación encierra un tesoro*, México, Correo de la UNESCO, 1997.

GRANADOS, ANTONIO, en *Poemas con sol y son*, Coedición Latinoamericana, São Paulo, 2000.

JACKSON, PAUL, *Sorprendentes trucos de papel que sí funcionan*, México, Grupo Tomo, 2000.

JACKSON, PAUL y VIVIEN FRANK, *Origami, artesanía del papel*, Barcelona, Acanto, 1989.

LUJÁN, JORGE, *Palabras manzana*, México, Anaya, 2003.

LEQUEUX, PAULETTE, *El niño creador del espectáculo*, Buenos Aires, Kapeluz, 1977.

MOIX, ANA MARÍA y TRINIDAD SÁNCHEZ-PACHECO, *66 Haiku (poesía japonesa)*, 4ª ed., Barcelona, Plaza & Janés, 1999.

MOLINER, MARÍA, *Diccionario de uso del español*, 20ª reimp., Madrid, Gredos, 1966.

MONTROLL, JOHN, *Origami: for the Enthusiast*, Nueva York, Dover Publications, 1979.

NAZOA, AQUILES, *Fábula de La ratoncita presumida*, 6ª reimp., Caracas, Ekaré, 1995.

OCHOA, ENRIQUETA, *Que me bautice el viento, Enriqueta Ochoa para niños*, México, SEP-Conaculta, 2004.

PELLICER, CARLOS, *Brochazo de sol, Pellicer para niños*, México, SEP-Conaculta, 1998.

REVIEJO, CARLOS ANTONIO y EDUARDO SOLER, *Canto y cuento. Antología poética para niños*, 5ª ed., Madrid, SM, 1997.

RÖTTGER, ERNST y DIETER KLANTE, *Jugar creando, 1. El papel*, París, Bouret, 1967.

SAID, GABRIEL (comp.), *Ómnibus de poesía mexicana*, 25ª ed., México, Siglo XXI Editores, 2005.

SORNIN, WIN y JEAN LASSACHE, *Diez dedos de oro*, 2ª ed., Barcelona, Vilamala, 1973.

THAAE, SØREN, *México, arte en papel*, México, Cidcli, 2006.

TEMKO, FLORENCE y TOSHIE TAKAHAMA, *The Magic of Kirigami, Happenings with Paper and Scissors*, Tokio, Oubum Printing, 1978.

WILSON, FRANK R., *La mano*, Barcelona, Tusquets, 2002.

## Lista de autores

La edad de los autores data del año 2007 y los números de referencia corresponden a los indicados al pie de cada obra.

- Grecia A. Aceves Sierra** [5 años]: 77.  
**Karen Achar Galindo** [10 años]: 336.  
**María del Carmen Álvarez Cordero**  
[65 años]: 5, 33, 159, 165, 168, 169, 174, 176, 183, 188, 193, 198, 201, 216, 222, 232, 235, 255, 266, 290, 291, 295, 296, 297, 303, 322, 324, 326, 327, 328, 337, 342, 348.  
**María de Lourdes Álvarez Cordero**  
[62 años]: 301.  
**Gerardo Argüelles Navarro** [10 años]: 336.  
**G. Michelle Balderas Cortés** [8 años]: 182.  
**J. Manuel Barberena Fernández** [13 años]: 336.  
**Alessandra Barziza Vignau** [13 años]: 109.  
**Bryan D. Benítez Contreras** [6 años]: 6, 8.  
**Santiago Bernal Trejo** [11 años]: 336.  
**Crístopher Bolaños Morales** [5 años]: 161.  
**Jaime Borja Ramírez** [41 años]: 275, 299.  
**Anette Bross Rabner** [9 años]: 112.  
**Carolina Campos Capilla** [12 años]: 114.  
**Marisol Cansino Álvarez** [5 años]: 151.  
**Héctor Carmona Ávila** [29 años]: 124, 338.  
**Juan D. de Jesús Cárdenas** [5 años]: 263.  
**Berenice Castillejos Aguilar** [19 años]: 2, 46, 250.  
**Mariel Castillejos Aguilar** [11 años]: 111, 116.  
**Viridiana Castillejos Aguilar** [22 años]: 127, 274.  
**María Cerdio Lara** [9 años]: 104.  
**Jorge G. Cerecedo Segundo** [5 años]: 349.  
**Sonia Corvera Kravzov** [10 años]: 115.  
**Cristian A. Cruz Corona** [9 años]: 92.  
**Patricia Cuellar Sánchez** [6 años]: 83.  
**Chac...** [61 años]: 1, 3, 9, 10, 11, 17, 21, 23, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 42, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 63, 64, 74, 78, 81, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 93, 98, 100, 101, 102, 105, 117, 118, 119, 120, 121, 125, 126, 131, 132, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 144, 145, 157, 158, 160, 162, 163, 164, 167, 172, 173, 175, 177, 179, 184, 187, 192, 195, 199, 200, 202, 203, 204, 206, 207, 209, 210, 211, 219, 220, 221, 223, 226, 230, 231, 233, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 243, 245, 247, 249, 268, 271, 273, 277, 278, 279, 281, 282, 287, 308, 310, 312, 314, 317, 321, 325, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 338, 339, 350, 362.  
**Leslie Chamán Gaytán** [5 años]: 171.  
**Cristina Domínguez Ramos** [45 años]: 170.  
**Simón Echeverri Londoño** [13 años]: 107.  
**Marcos Entebi Michan** [10 años]: 110.  
**Joselyn Espinosa Rojas** [10 años]: 368.  
**Estefanía Esquivel Sánchez** [8 años]: 180.  
**Edgar Estrada Barrón** [5 años]: 153.  
**Javier Fernández** [9 años]: 91.  
**Yadira W. Fuentes Yáñez** [11 años]: 372.  
**Ana García** [55 años]: 228.  
**Santiago García Aguilar** [9 años]: 336.  
**Nátaly García Alonso** [3 años]: 39.  
**Nora Gómez Basulto** [40 años]: 66, 71, 196, 214, 217.  
**Ximena Hernández Goldberg** [10 años]: 24, 97.  
**Alexia Hernández Maldonado** [4 años]: 375.  
**Sergei U. Francisco Huerta** [9 años]: 95.  
**Alejandra Kurtzyz** [14 años]: 356.  
**Alejandra Leipen Garay Gómez** [9 años]: 20, 25.  
**Diego León Álvarez** [13 años]: 224, 352.  
**Mariana León Álvarez** [7 años]: 41, 52, 61, 106, 229, 300, 351, 354.  
**Beatriz S. de León Meza** [5 años]: 359.  
**Edith Lima Garrido** [33 años]: 7, 19, 34, 205, 213, 218, 234, 248, 251, 253, 257, 259, 260, 261, 262, 272, 276, 280, 286, 298, 306, 307, 309, 313, 315, 363, 374.  
**Libni N. Lima Pérez** [8 años]: 14.  
**Rubén I. Lima Pérez** [10 años]: 13, 190.  
**Kevin Lujano Pérez** [5 años]: 353.  
**Alexis A. Luna Patiño** [4 años]: 82.  
**Abraham Orozco Robles** [19 años]: 69, 70.  
**Israel Orozco Robles** [15 años]: 67.  
**Jacobo Orozco Robles** [22 años]: 68, 73.  
**Rodrigo Ortega Acoltzi** [7 años]: 346.  
**Carlos R. Ortega Sánchez** [39 años]: 252.  
**Jorge Pacheco Rosado** [45 años]: 127, 311.  
**Luis E. Pacheco González** [8 años]: 225.  
**Alberto Palmero Soto** [57 años]: 283, 284, 285, 302, 305, 316, 318, 319, 320, 347, 357, 358, 361, 363, 365, 366, 367, 369, 370, 376.  
**Antonia Rey Domínguez** [7 años]: 294.  
**María Fernanda Ríos Flores** [5 años]: 40.  
**Abdiel Rivera Coronas** [12 años]: 189.  
**Lourdes Robles** [46 años]: portadilla, 43, 58, 72, 75, 79, 80, 84, 113, 122, 123, 128, 129, 130, 133, 134, 143, 146, 181, 185, 186, 208, 212, 242, 244, 256, 264, 265, 267, 269, 270, 289, 292, 344, 368.  
**Marco A. Rodríguez Huesca** [23 años]: 254.  
**Paola Rodríguez López** [5 años]: 258.  
**Ana D. Salazar Aguilar** [10 años]: 194.  
**Erik A. Saldaña Madrigal** [3 años]: 38.  
**Johan Sánchez Casiano** [5 años]: 37.  
**Oswaldo Sánchez Tirado** [6 años]: 148, 156.  
**Andrés A. Solorio Barrera** [5 años]: 4, 353.  
**Abril Soriano Calvo** [5 años]: 150.  
**Mariano Sota Renero** [9 años]: 15, 306, 364, 371, 373.  
**Patricio Sota Renero** [8 años]: 246, 293, 306, 307, 341, 360, 364.

Francisco J. Torres Contreras [6 años]: 345.  
Edna I. Tovar Velásquez [9 años]: 227, 288.  
Eleonor A. Tovar Velásquez [11 años]: 288.  
Lizbet G. Urquiza Mercado [6 años]: 149.  
Elizabeth Valencia Castillo [11 años]: 178.  
Carla Varela Sugén [7 años]: 191.  
Luis Rodrigo Velásquez del Valle [32 años]:  
12, 16, 18, 22, 54, 65, 103, 108, 166, 340,  
343, 355.  
Emanuel Villegas Domínguez [6 años]: 76.  
E. Rocío Zavala Trejo [32 años]: 215.

#### Colegio Eton

Perla Benítez Pérez [7 años]: 304, Paula  
[6 años]: 304, Benjamín [7 años]: 309.

#### Grupo de niños ICIMAR de la Iglesia

##### Evangélica

Edgar Alí [9 años]: 94, Sebastián  
Gerardo [8 años]: 96, Zazil [8 años]: 99,  
Llerai [9 años]: 197.

#### Laboratorio Pedagógico Lauro Aguirre

Maira Maravilla [5 años]: 147, Fernando  
[5 años]: 152, s/a: 154, Fátima [5 años],  
Yuriria Araceli [5 años], Yuriria [6 años],  
Víctor [5 años], Juan Antonio [5 años],  
Rodrigo [5 años], Luis Alejandro [5 años]:  
323.

## CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS

Eric Goethals Van Cutsem, de los talleres  
y procesos, páginas: 18, 19, 20, 23, 24,  
26, 27, 28, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41,  
42, 43, 44, 47; de obra (números al pie  
de imagen): 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,  
14, 15, 16, 17, 19, 26, 27, 28, 29, 30, 31,  
33, 34, 47, 48, 124, 127, 200, 205, 230,  
233, 234, 237, 238, 241, 242, 246, 248,  
250, 252, 253, 254, 255, 257, 258, 259,  
260, 261, 262, 263, 266, 273, 274, 275,  
276, 277, 278, 280, 286, 288, 290, 295,  
296, 298, 299, 301, 302, 304, 306, 307,  
308, 309, 310, 311, 312, 313, 332, 336,  
338, 346, 363, 367, 368, 372, 376.

Chac..., de obra: 1, 32, 35, 49, 50, 51, 131,  
132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139,  
140, 141, 142, 147, 148, 149, 150, 151,  
152, 153, 154, 155, 156, 183, 187, 196,  
223, 228, 231, 232, 235, 236, 239, 240,  
243, 244, 245, 247, 249, 251, 256, 264,  
265, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 279,  
281, 282, 283, 284, 285, 287, 289, 291,  
292, 317, 321, 322, 324, 325, 326, 327,  
328, 329, 330, 331, 333, 334, 335, 337,  
341, 342, 347, 348, 349, 351, 352, 353,  
355.

Israel Flores Salazar, página 160; de obra:  
293, 294, 297, 300, 303, 314, 315, 316,  
339, 345, 350, 354, 356, 357, 358, 359,  
360, 361, 362, 364, 371, 373, 374, 375.

## CRÉDITOS EDITORIALES

#### *Coordinación editorial*

María del Carmen Álvarez Cordero  
Chac...

#### *Colaboradores*

Héctor Carmona Ávila  
Israel Flores Salazar  
Oscar Gabilondo Vizcayno  
Rubén Gallardo Rubio  
Eric Goethals Van Cutsem  
Alejandra Gutiérrez Aldana  
Andrea Gutiérrez Aldana  
Pedro María León Olea  
Edith Lima Garrido  
Mario López Rivero  
Alberto Palmero Soto  
Darío Popoca Márquez  
Lourdes Robles Vázquez

#### *Cuidado de la edición*

Lourdes Robles Vázquez  
Chac...

#### *Lectura y revisión*

Sonia Zenteno

#### *Glosario*

Carmen Sánchez Martínez y equipo

#### *De papeles y cartones*

Mónica Ivette Arteaga Marín,  
Dulce Lugo Martínez y equipo

#### *Asistente de diseño, formación y digitalizaciones*

Lourdes Robles Vázquez

#### *Impresión y acabados*

Imagía Comunicación

## El arte de jugar y crear



Esta tercera edición se terminó de imprimir por Imagia Comunicación, en un caluroso junio de 2018, –año chino del Perro, emblema de la amistad y el trabajo en equipo– convencidos de que el juego es un regalo de la vida y la creación, su recompensa.

Es un rescate amoroso y sincero para que los niños, jóvenes y adultos nos reencontremos con la imaginación.

Quisimos que los juegos no fueran receta, sino ideas, estímulos visuales para no perder el gusto y el placer de jugar y crear tijereteando en este mundo hipertecnificado. Un mundo al que hay que amar y desafiar.

La edición consta de 3000 ejemplares.

Se realizó en papel couche satín mate de 150 gramos, contiene 539 imágenes y para la tipografía se utilizaron fuentes *Garamond*, *Univers* y *Futura*. Las tapas se elaboraron en cartulina sulfatada, doble, de 24 puntos para su encuadernado en espiral.

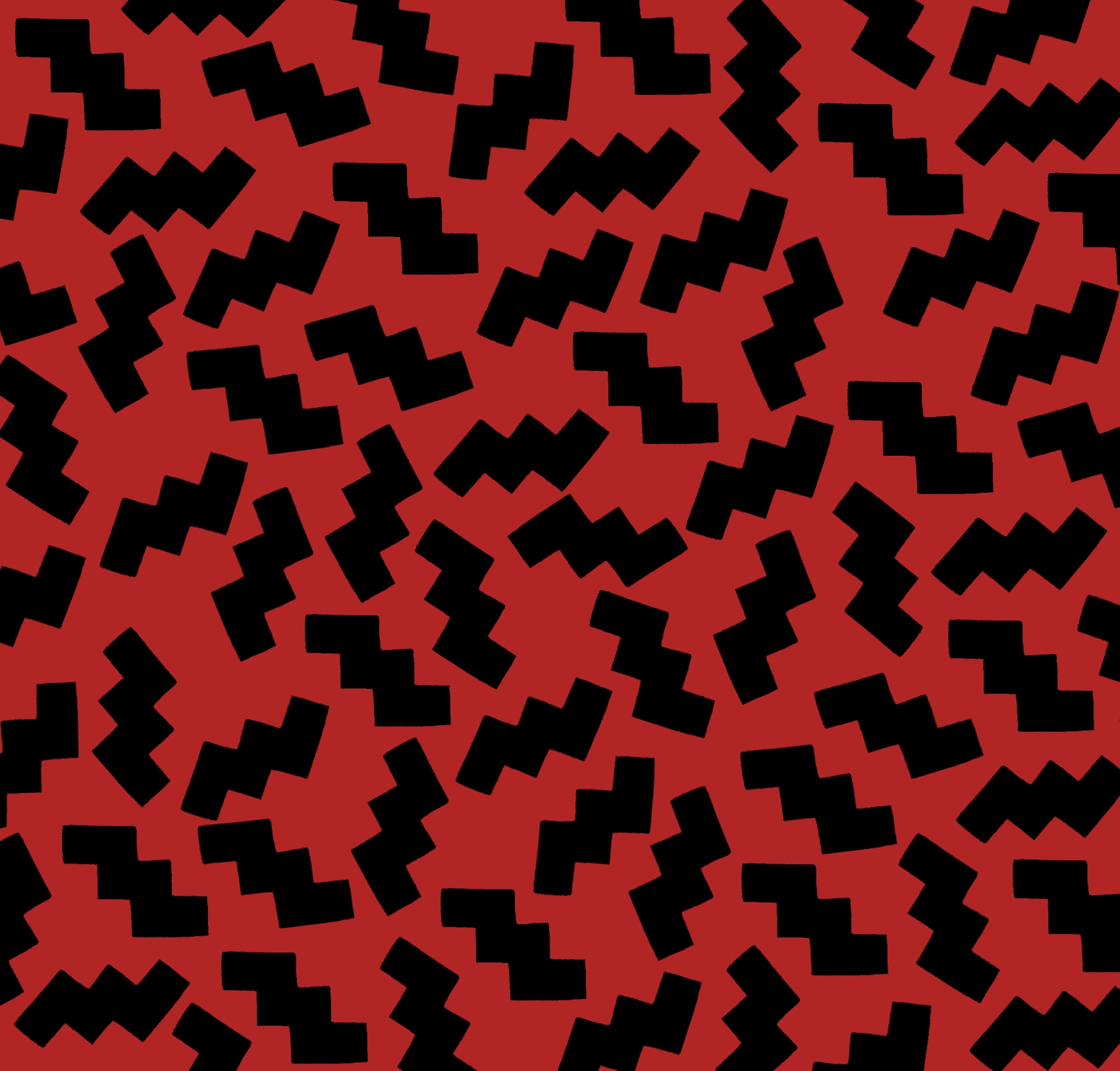
EDICIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

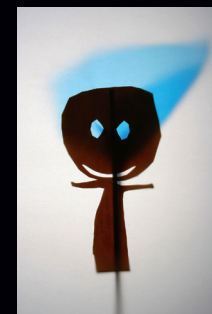
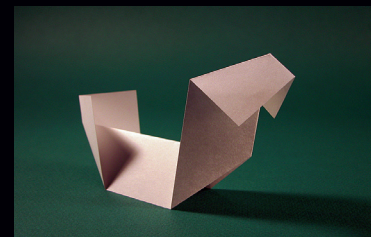
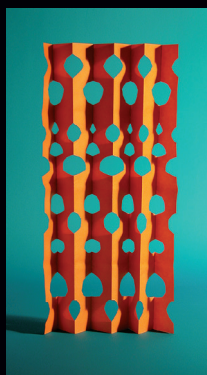
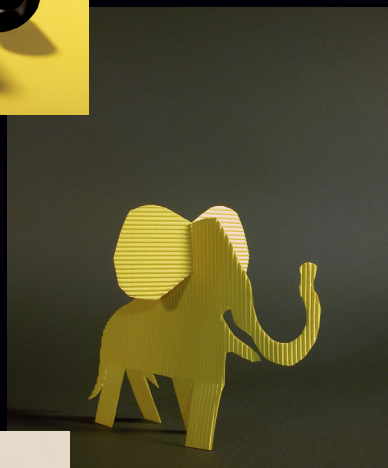
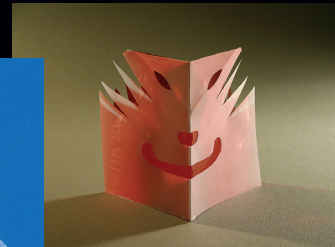
*Tiempo imaginario*

Chac...

María del Carmen Álvarez Cordero (Ciudad de México, 1941) cuenta con un amplio conocimiento acerca de libros de literatura infantil. En el trabajo con niños que desempeña desde hace muchos años, siempre ha procurado guiarlos y acompañarlos en el encuentro libre y gozoso de la lectura. Ha escrito varios libros con la intención de fomentar en los niños el amor por la palabra y recuperar el potencial creativo de sus manos.

Chac... (Ciudad de México, 1945) es una especie de artesano de los libros de arte, creador de objetos impresos realizados siempre con mucho cuidado y amor. Dice ser –siempre lo ha dicho– arquitecto de su propio destino, dibujante, escenógrafo, iluminador, diseñador, un poco poeta. Fue cofundador de la editorial multimanual La Flor de Otro Día y, más recientemente, hace 19 años, de Tiempo Imaginario. Una pequeña agrupación editorial que se relaciona íntimamente con el diseño y producción de libros de arte, de educación y de cultura. Chac ha editado y diseñado a lo largo de su vida profesional más de ochenta libros, además de carteles, invitaciones y objetos impresos de bella factura.





Este es un libro para niños, adolescentes y adultos –clasificación A– que te invita a jugar tijereteando: con tus manos, sin computo ni celulares; sin moldes y sin recetas.

Nace del deseo de valorar y recuperar, frente al acoso de la televisión, el internet y los juegos electrónicos, el uso de las manos, las tijeras y el papel, muchas veces olvidados en el trabajo educativo.

Es el fruto de un esfuerzo colectivo y creativo al que te puedes sumar. ¡Éntrale! para que vivas su riqueza y recuperes la alegría del juego, la libertad de crear, la satisfacción y la emoción de trabajar con tus manos, el papel y las tijeras.