



# La linterna de los siete colores y otros cuentos

Fernando de Vedia

## El autor

Fernando de Vedia nació en 1961. Desde muy pequeño quiso ser mago y unirse a un gran circo para recorrer el mundo, intención que luego cambió. Olvidó el circo pero siguió practicando sus trucos y ofreciendo shows para la familia. Al ver la reacción que su arte despertaba en tíos, primos y abuelos, no dudó un instante y, ya adolescente, decidió probar con el dibujo. Desde pequeño le gustaba dibujar y admiraba a quienes hacían humor gráfico. Trabajó en muchas revistas de actualidad, y se convenció a sí mismo de que podría vivir del humor. Mientras continuaba con su magia y sus dibujos, comenzó a estudiar publicidad. Luego, creció en él la necesidad de oponer una mirada más inocente del mundo que parecía no tener futuro, pero no se le ocurría cómo hacerlo. Hasta que nacieron sus hijos y descubrió que escribir para chicos era un camino para recuperar el optimismo, el juego, la ternura y ciertos valores que cada tanto se olvidan, y una manera de dejarle a ellos algo más que avisos publicitarios. Hoy tiene varios libros publicados, y otros tantos por venir.

Entre sus libros encontramos: *El inventor de la calesita* (2001), *Paco del Tomate* (2002), *Marvin Marbles y el príncipe de los desterrados* (2004), *Las espantosas historias de Morton Fosa* (2005), *Los increíbles descubrimientos del Profesor Lalo Lalupa* (2005), *La oficina de los besos perdidos* (2006), *El pescador de estrellas y otros cuentos* (2006), *Cuentos de hadas y princesas* (2007), *Las nuevas aventuras del Profesor Lalo Lalupa* (2007), *Remedio para Sirenas* (2007), *Supersucio* (2007), *Más cuentos de hadas y princesas* (2008), *Marvin Marbles y la fuga fantástica* (2009), *Maldito mp3 y otros cuentos de terror* (2009), *Cuentos de hadas y princesas 3* (2010), *Cuentos de monstruos, brujas y ogros* (2010) y *La linterna de los siete colores y otros cuentos* (2011).

## Los cuentos y el humor

El juego infantil no es solo un preejercicio y un descubrimiento del universo, sino también un esfuerzo simbólico que permite resolver tensiones.

Es por allí donde se introduce la risa en el mundo del niño. La realidad exige de él una atención sostenida, es decir una atención y una tensión que, a la larga, resultan penosas.

El juego, al partir de reglas por definición arbitrarias, le permite al niño habitar un mundo gratuito, optativo, que simula lo real sin su urgencia.

El juego permite cuestionar la realidad y, de ese modo, economizar el esfuerzo que exigen las censuras sociales. De ahí el sentimiento de relajación, de alegría y de facilidad que implica. En pocas palabras, se trata de una especie de válvula de seguridad que funciona incluso antes de que el niño esté en condiciones de accionarla deliberadamente. Y que le será aún más útil si logra aprender a utilizarla de manera voluntaria o semivoluntaria.

Psicólogos y médicos están de acuerdo en este punto: la risa no solo estimula la respiración y la circulación, eleva la presión sanguínea e intensifica el flujo de la circulación en el cerebro, sino que además tiene un efecto benéfico general: ayuda al ser humano a sobrellevar dificultades que le parecen intolerables, a dar a las cosas su importancia exacta.

De hecho, al poner de manifiesto un contraste o un absurdo manifiesto, lo cómico permite cuestionar no solo la pena o la preocupación que nos afligen sino toda la realidad. Engendra una impresión de gratuidad que se irradia sobre todo el universo que nos rodea, lo que nos dispensa, al menos por un instante, de sufrir el peso de las angustias que nos agobian, y, en particular, de creer en la muerte.

La conciencia de ser mortal existe, nos guste o no, en cada uno de nosotros e incluso en los niños. Pero, está allá en el fondo como una filigrana o un tenue esmerilado: conciencia confusa de nuestra propia fragilidad. La risa y la sonrisa nos hacen creer durante un instante –como el sueño– que esa fragilidad no es real. Se trata de una ilusión, pero su efecto benéfico no es nada despreciable, puesto que la perspectiva de la muerte tiende a hacer disminuir nuestro tono vital, y olvidarnos de ella y ponerla entre paréntesis.

El análisis sistemático de las diversas variedades de comicidad y de humor que observa Freud en *El chiste y su relación con lo inconsciente* demuestra también que, a pesar de las apariencias, no existe una risa *gratuita*. A través de un sencillo juego de palabras se pone en funcionamiento un juego vital donde el inconsciente busca expresarse dando un rodeo a las reglas y a las normas admitidas, que, en este caso, son las que expresa el lenguaje, el sistema de la lengua, como conjunto de “signos de signos”. Bajo este punto de vista, la distinción clásica entre el humor lingüístico, el humor derivado de las situaciones y el humor de los personajes resulta obsoleta; el juego de palabras, debido a las palabras que elige y a las asociaciones de ideas que pone en juego escapa a esa agresividad, contribuyendo así a la socialización y a la adaptación, puesto que permite, en definitiva, una mayor familiaridad con el lenguaje y una comunicación más distendida con el entorno, aunque más no sea en el terreno del absurdo.

## La obra

Este es el caso de estos cuentos de Fernando de Vedia que parodian con humor problemáticas serias como padecer malos tratos, las consecuencias del desorden, vivir en cautiverio y los resultados del inconformismo y de la envidia. El humor y el disparate permiten alejarse de la angustia que provocan ciertas situaciones y poder analizarlas desde otro lugar.

## Propuesta metodológica

La obra se trabajará en tres etapas: lectura-debate, comprensión y producción.

Para la **lectura-debate**, antes de leer el texto, es conveniente despertar la imaginación de los chicos proponiéndoles que imaginen qué harían con una linterna mágica. Luego, pueden leerse las historias y debatirlas, ya que presentan temas de interés variados para los chicos.

Para la **comprensión** se podrán trabajar las categorías del cuento:

- Marco (presentación del tiempo, el lugar y los personajes).
- Conflicto
- Desenlace

Para la **producción**, los alumnos pueden contar qué le escribirían en una carta a un amigo imaginario que vive en un lugar lejano, totalmente distinto al de ellos. Además, pueden contar cómo es su vida y preguntarle a ese amigo sobre la suya y el lugar donde vive.

En las historias no puede faltar:

- Un conflicto.
- La magia.
- El humor.
- Una enseñanza.



## Actividades

Vamos a desarrollar la práctica de la oralidad en el aula a través de un juego. Deben elegir un cuento y seguir las siguientes instrucciones:

1- Hacer “mazos” de ocho cartas cada uno. En cada mazo, cada una de las cartas deben tener una de las situaciones numeradas como que aparecen mas abajo.

2- Formen grupos. Repartan a cada integrante una carta con el reverso hacia arriba.

3- Cuando las den vuelta, el integrante que tiene el número más bajo debe comenzar y contar a los otros miembros del grupo el comienzo del relato y continuarlo hasta incluir la función que dice su tarjeta; el integrante que tiene el número siguiente sigue narrando hasta incluir la situación que le tocó en la carta y así sucesivamente; el último incluye su función y desenlaza la historia.

Las situaciones son:

1- Presentación del personaje principal del cuento: por ejemplo, en “El pato solitario”, el personaje principal es el pato.

2- Un personaje se pone a llorar.

3- Aparición del personaje que se opone al principal: por ejemplo, en “La linterna de los siete colores” el personaje que se opone al principal es la tía.

4- Un personaje se siente solo.

5- Un personaje se esconde.

6- Conflicto o problema que debe enfrentar el personaje principal: por ejemplo, en “El country de los bichos”, Cata, Mamarracha y Débora deben conseguir un techo donde vivir.

7- Un personaje tiene que escapar.

8- Resolución del conflicto, cómo logra el personaje principal resolver el conflicto: por ejemplo, en “El fabricante de sombras”, Angilberto diseña microcohetes personales para que las personas puedan viajar a otros mundos con sus sombras.

Recuerden puede ser que no utilicen algunas cartas porque algunos hechos no sucedan, pero no pueden alterar el orden de las cartas.

Primero, pueden practicar contando los relatos del libro: *La linterna de los siete colores* y *otros cuentos*. Luego, pueden probar cambiando personajes por otros. Para terminar, armen un cuento, entre todos, que permita utilizar tres de los personajes de los cuentos por ejemplo, Magalí (la niña maltratada por su tía), Gobo (el nubeciano), Marcos (el niño desordenado), la rata Cata, la cucaracha Mamarracha, la víbora Débora, la araña Extraña, el piojo Rojo, un pato (auténtico y solitario) y Angilberto (el creador de sombras).