

LA LINTERNA MÁGICA



Sinopsis



Después de recorrer prácticamente todo el país con su anterior espectáculo, los integrantes de la Compañía del Sr. Tataracine: el Sr. Maletas, el Sr. Baúl, el Sr. Petate y Maletín, vuelven con su humilde Barraca, mil veces transformada en escenario o simple pantalla, para enseñarnos, jugando, muchos de los artilugios mágicos, precursores del cinematógrafo, como la linterna mágica.



Para ello, han invitado a participar en el espectáculo a sus buenos amigos el Sr. Meteoro Telegrama, la Sra. Carabisuna y su acompañante Carabisdos, al Sr. Postal Expres, al abuelo Fantasmagorías y a Doña Tecla, amiga de la familia y magnífica pianista que ha convencido al gran divo de la opera Pagliacci para una intervención estelar .



¡Pasen y vean! Transformaciones, dobles caras, taumatropos, zootropos, mirioramas, discos cromáticos, sombras chinas, fantasmagorías, títeres, películas, efectos sonoros, máquinas de coser -y no miento- y hasta un meteorito recién llegado de las lunas de Júpiter, como estrella invitada en el espectáculo.



Intérpretes:

Jose María Adeva

Carlos Domingo

Francisco García del Águila

Música Original:

Carlos Pérez

Realización de Muñecos:

Francisco García del Águila

Edición de Video:

Sergio Jiménez Herena

Diseño Gráfico:

Sila Sánchez Gómez

Realización de Guia Pedagogica:

Susana Pardo Gómez

Vestuario:

Volví a Ponermelo

Dirección:

Búster Slastik

Producción:

NORA Producciones

P. Cachivache S.L.

Autor:

Eladio Sánchez

Escenografía:

P. Cachivache S.L.

Manipulación de muñecos:

Francisco García del Águila

Fotografía:

Sergio Jiménez Herena

Sila Sánchez Gómez

Técnicos de Iluminación

y Sonido:

Juan Ramón Noalvos

Eladio Sánchez

Producción Ejecutiva,

Gestión y Administración:

M^a Jesús Gómez

Araceli Jurado Gutiérrez

Sila Sánchez Gómez

Susana Pardo Gómez





OBJETIVOS DE LA GUÍA EDUCATIVA:

ANTES DE VER LA OBRA:

- Despertar la curiosidad en los alumnos sobre las artes escénicas y familiarizarles con el contenido de la obra.
- Adquirir conocimientos básicos sobre la historia del cine: sus orígenes y evolución.
- Aprender a diferenciar los distintos tipos de planos y cómo éstos influyen en la comunicación audiovisual.
- Conocer los distintos tipos de títeres más destacados: de guante, de hilos, de varillas, sombras.
- Dar a conocer al alumno algunas de las particularidades del cine mudo, al tiempo que familiarizarle con algunos actores y obras.



DESPUÉS DE VER LA OBRA:

- Despertar el interés por la cultura (teatro, cine, pintura...), educando en valores.
- Conocer las posibilidades y limitaciones de la percepción humana, en especial del sentido de la vista, a través de la experimentación directa y de una forma lúdica.
- Desarrollar la capacidad de reflexión, crítica y diálogo, potenciando la expresión de las ideas propias y la defensa de posturas personales, al tiempo que se respetan las ajenas.
- Analizar las posibles causas de los errores perceptivos de la visión humana.
- Adquirir una visión global de la evolución de los medios de comunicación: sus contenidos, sus usos y consumos, y su influencia en la sociedad.
- Despertar la curiosidad hacia una forma diferente de percibir el mundo que nos rodea.
- Expresar opiniones y sentimientos a través del lenguaje oral y escrito (al analizar un fenómeno social, al contemplar una obra de arte, al producir y exponer contenidos de ideas propias...).



METODOLOGÍA SUGERIDA:

- Trabajo en pequeños grupos, salvo en ejercicios como los números 1, 5 y 11, en donde se piden opiniones personales o se realizan ejercicios creativos de carácter individual.
- Ejercicio de brainstorming (tormenta de ideas), con el objetivo de que se generen diversidad de opiniones que sirvan como hilo conductor de un debate grupal posterior.
- Estudio de situaciones reales. Por ejemplo la comentada en el ejercicio número 14.
- Análisis de alguna obra de arte (artística, literaria). Veanse los ejercicios número 12 y 13.
- Puede ser interesante realizar alguna actividad creativa como las sugeridas en los ejercicios números 3 y 15.
- Realizar labores de investigación/ búsqueda de información (especialmente indicado para los ejercicios: 3, 13 y 16)



GUÍA DIDÁCTICA “LA LINTERNA MÁGICA” :



A continuación se sugieren una serie de ejercicios relacionados con la obra de teatro. Éstos son sólo una muestra que da cuenta de la amplia variedad de actividades que pueden realizarse al término de la función.

Los ejercicios están planteados para trabajar con niños pertenecientes a una franja de edad que va desde los seis hasta los catorce o quince años. Por tanto, esta guía es sólo una propuesta orientativa para facilitar el trabajo de los profesores en el aula. Será labor suya adaptar los ejercicios propuestos a las características concretas del colectivo con el que vaya a trabajar, dado que aspectos como:



la madurez, motivaciones o intereses del grupo, etc. son factores a tener en cuenta en la programación de actividades.

Para lograr una mayor implicación y despertar el interés por la obra y su contenido, sugerimos realizar un trabajo previo de investigación/ documentación y posterior puesta en común de la información obtenida. A continuación, ver la obra y, finalmente, realizar los ejercicios de carácter más lúdico, que fomenten la reflexión y la interacción entre profesor/a – alumnos/ as ya en el aula.

ANTES DE VER LA OBRA:

- 1.- Documentaros sobre la historia del cine. Para ello podéis consultar libros, revistas especializadas e incluso Internet. Escribimos un link que os puede ser de ayuda para empezar:
<http://www.sitographics.com/especial/cronocine/cronocine.html>
- 2.- Buscar información sobre la comunicación audiovisual: tipos de planos cinematográficos.
- 3.- Buscar material relativo a los títeres: ¿de dónde vienen?, ¿qué tipos hay (de mano y varilla, marionetas, de guante...)?, ¿cuál es la labor de un titiritero?
- 4.- Realizar un acercamiento al sentido de la vista y las ilusiones ópticas: ¿qué son? Y ¿por qué tienen lugar?



DESPUÉS DE VER LA OBRA:

- 1.- ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención de la obra? ¿Y lo que más te ha gustado? ¿Por qué?
- 2.- “El público es soberano”. Esta frase la pronuncian durante la primera escena de la obra Maletín y el Sr. Baúl. ¿Sabes lo que quiere decir? ¿Crees que es verdad? Razona tu respuesta.
- 3.- En la obra hemos visto algunos títeres (Doña Tecla, Payaso, Meteorotelegrama). ¿Serías capaz de definir lo que es un títere? Hay muchos tipos de títeres: de hilo o marioneta, de guante, de dedo, de varilla...
La construcción de un títere puede llegar a ser algo muy sencillo. Basta con un poco de imaginación. Si quieres puedes construir uno en clase. Tan sólo necesitas: platos de papel, pintura, telas viejas y pegamento.





CONSTRUCCION:



Los platos de papel pueden convertirse en simpáticas marionetas. Dobla por la mitad el plato y se convertirá en un rostro con una enorme sonrisa. Un trozo de tela pegada en la parte superior del plato proporciona el lugar donde puedes ocultar los dedos (tu pulgar estará debajo de la barbilla). Así podrás abrir y cerrar la boca de la marioneta mientras habla.

Pégale unos ojos de papel brillante, una lengua roja y unos colmillos blancos también de papel o tela.



También podéis hacer una marioneta de calcetín. Se realizan con esta prenda a la que se pega una cartulina en forma de boca para que podamos accionarla al hablar.

4.- Recuerda, con ayuda de tus compañeros y profesor, los nombres de todos los títeres/personajes de la obra. ¿Crees que la elección de sus nombres ha sido casual o, por el contrario, nos están dando alguna información? De entre todos los personajes que has visto, ¿cuál te ha gustado más y por qué?

5.- ¿Qué sensaciones o emociones te han transmitido cada uno de estos personajes durante la obra? Escribe debajo de las imágenes tres palabras para cada uno de ellos que creas que les describen y explica al resto de compañeros por qué has elegido esos términos.



o1. _____
o2. _____
o3. _____

o1. _____
o2. _____
o3. _____



o1. _____
o2. _____
o3. _____

o1. _____
o2. _____
o3. _____



o1. _____
o2. _____
o3. _____

o1. _____
o2. _____
o3. _____





6.- A continuación, citamos el texto completo que recita el Sr. Petate durante la obra y que describía a la actriz Ingrid Bergman: “Sus cabellos son oro; su frente, Campos Elíseos; sus cejas, arcos del cielo; sus ojos, soles; sus mejillas, rosas; sus labios, corales; perlas, sus dientes, alabastro, su cuello; mármol, su pecho; marfil, sus manos; su blancura, nieve”.



¿Qué quiere decirnos el Sr. Petate con cada una de estas frases? ¿Sabes qué nombre recibe este recurso lingüístico?

Puedes intentar crear alguna descripción de algún amigo/a tuyo tomando como modelo la de la obra. También puedes buscar algún texto o poesía en donde el escritor “juegue” con las palabras de esta misma forma.



7.- ¿Qué quiere decir la frase citada durante el espectáculo: “Jugar es compartir”? ¿Crees que es bueno compartir? ¿Por qué? ¿Es posible compartir siempre que se juega a algo? ¿Puedes decir si durante la obra los personajes han compartido al tiempo que jugaban? Pon ejemplos, extraídos de la obra y de la vida real.

8.- ¿Cuántos actores aparecían durante el espectáculo? ¡Ojo!, ¡piensa bien tu respuesta! Puede haber una pequeña trampa en la pregunta.

Si tu respuesta al ejercicio anterior fue igual o menor a tres, muy probablemente hayas pasado por alto un pequeño detalle. Continúa leyendo los ejercicios que proponemos a continuación y, tal vez, descubras cuál ha sido el error.



Si bien existen actores que han trabajado en teatro y en cine indistintamente, como es el caso de Charles Chaplin y Buster Keaton (dos cómicos que tuvieron éxito en el teatro antes de hacer películas), esto no siempre es así. ¿Crees que existe alguna diferencia entre el actor frente a la cámara (en el caso del cine) y el actor frente al público (en el caso del teatro)? ¿Y con respecto a los recursos –audiovisuales, técnicos, la propia voz...- empleados en cada uno de ellos? ¿Son los mismos?

¿Y qué opinas de los “dobles”? ¿Es posible, en el teatro, contratar a “dobles” para que realicen escenas que requieran de cualidades especiales?



“Algo que las sombras de la pantalla no podrán conocer nunca es la alegría que proporciona la sensación de que el público empieza a interpretar su papel” (Charles Graham, 1912) y “Una de las experiencias más extrañas de este posar para las “películas” es la ausencia de público” (E.H. Sothern, 1916).

Reflexionad sobre las diferencias esenciales en cuanto a la actuación de los actores en el cine y en el teatro.

9.- Durante la obra se emplean las frases hechas: “Esto no es moco de pavo” y “Es del tiempo de Maricastaña”. Seguro que más de una vez, habréis escuchado a alguien hacer uso de algún refrán, dicho, modismo o frase hecha.

Construye dichos castellanos relacionando los fragmentos de las dos columnas:





Dormirse en los
 Ser más chulo que un
 Dársela a uno con
 Estar a dos
 No todo el monte es
 Mandar a alguien a hacer
 Irse de picos
 Tirar la casa por la

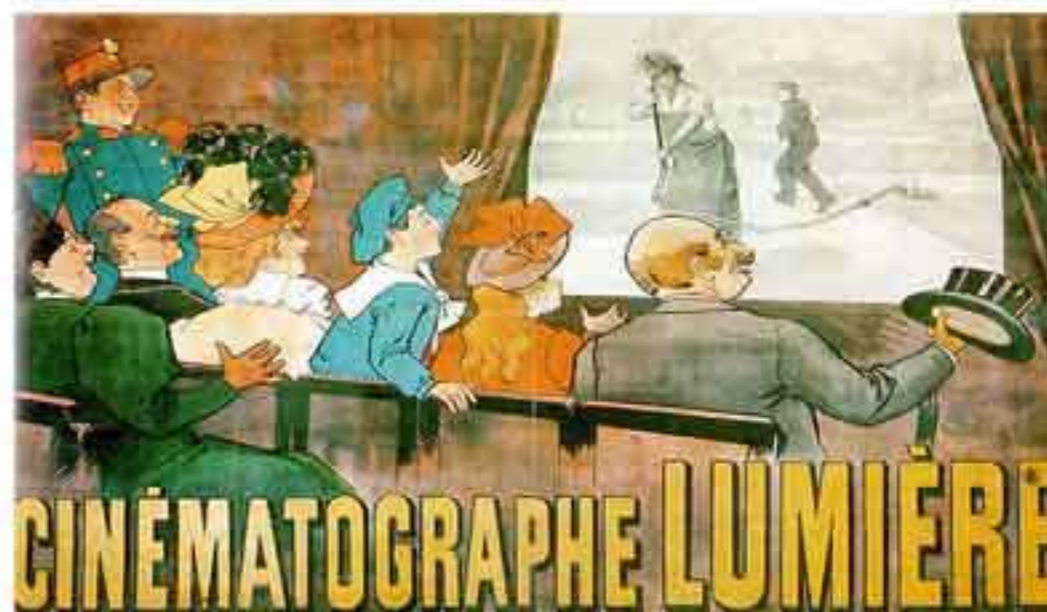
ventana
 puñetas
 orégano
 pardos
 velas
 laureles
 queso
 ocho

¿Conoces cuál es el origen de estas expresiones? Recordad entre todos otras frases hechas o dichos que hayáis oído alguna vez.

Y, para acabar el ejercicio, os damos una muy relacionada con el mundo del teatro: desearle “mucho mierda” a algún actor o actriz. ¿Conoces cuál es su origen?



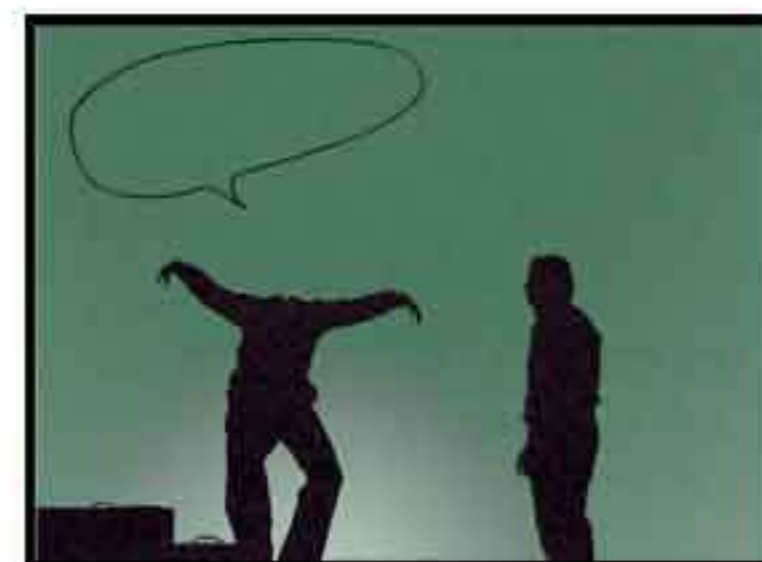
10.- Recordad entre todos qué es el cinematógrafo y cuándo se inventó. Hay un momento durante la obra en que el cinematógrafo es definido como: “la fábrica de sueños”. ¿Por qué crees que puede ser?



11.- En el teatro habéis podido ver cómo las sombras del Sr. Petate y el Sr. Maletas se hablaban en silencio, sirviéndose para ello de su expresión corporal y de la ayuda de unos “bocadillos” que surgían de sus cabezas.



A continuación, reproducimos las imágenes de la escena. Atrévete a crear un pequeño comic introduciendo el texto en los bocadillos vacíos. Para ello fíjate en la posición y gestos de cada uno de ellos.



12.- “Al verle sonreía todo el que estaba triste. Él era, en el desierto del mundo, un espejismo. Dio sentido al absurdo de todo lo que existe y supo, como nadie, reírse de sí mismo.

Guardaba en su chistera el secreto del chiste que sacaba a la luz como un malabarismo. Sus gestos anunciaban –verás lo que no viste- la llegada del mal, el tiempo del fascismo.



¿Quién no recuerda ahora sus pasos de ángel puro caído en el infierno de un mundo sin futuro, su lucha antifascista por medio del humor?

Recuerdo “Candilejas”, “La Quimera del Oro”, y al recordarlo río. Y al recordarlo lloro, y vuelvo a ser de nuevo el mismo soñador”

(Antonio Casares. 31 de diciembre de 1996)



¿Sabes a qué personaje se refiere este poema de Antonio Casares? Te daré una pista: le has podido ver durante el espectáculo.

Algunos actores tienen el don de conmovernos y hacernos reír a un tiempo, como es el caso de Charles Chaplin, también conocido como Charlot. ¿Cómo crees que lo logra?

13.- Aquí tenemos a Charles Chaplin en una de sus películas más famosas: “City lights” (1931). ¿Podrías decir qué tipo de plano es? ¿Sabrías hacer a partir de esta foto un plano en detalle?



Busca en revistas fotografías que se correspondan con los distintos tipos de plano que hay en el cine: gran plano general, plano general, plano americano, plano medio, primer plano, gran primer plano y plano en detalle.

Si necesitáis algo de ayuda, podéis buscar información en los buscadores de Internet, introduciendo lo siguiente: “cine + historia” o “cine + orígenes”.

14.- Durante la obra nos han contado algunas de las reacciones y repercusiones que tuvo en la sociedad de finales del S. XIX y principios del S. XX la invención del cine. ¿Nació el cine como arte? ¿Pensáis que los medios de comunicación de masas (cine, teatro, radio, prensa, internet...) influyen en la sociedad de hoy en día? Si es así, ¿influyen positiva o negativamente? Justificad vuestras respuestas.



En la obra se ha citado la novela de ciencia ficción: “La guerra de los mundos” que, posteriormente, fue llevada al cine. Seguro que muchos ya conocéis el argumento: una invasión marciana provoca la muerte y destrucción de las ciudades de Nueva Jersey y Nueva York. Su guión fue adaptado para ser retransmitido por una emisora de radio a modo de noticiario y produjo el pánico de los oyentes que sintonizaron la emisora sin haber escuchado la introducción en la que quedaba claro que se trataba de una novela. Pensaron que se trataba de un suceso real.



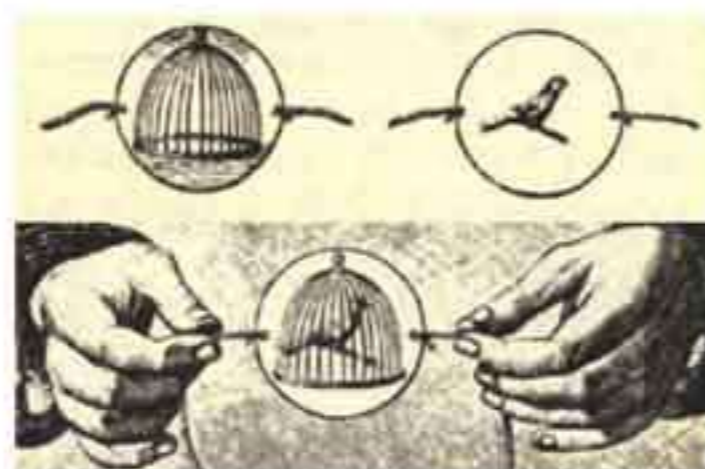


Reflexionad acerca del enorme poder que tienen los medios de comunicación al lanzar una noticia, manipulando y movilizándolo a toda una población.

15.- El taumatropo es uno de los juegos que anteceden a la invención del cine, lo creó el doctor Jhon Ayrton París en 1824. Mientras el disco giraba se veía a un jinete encima de un caballo, un calvo recibía una peluca y un pájaro en su jaula.

Si quieres puedes construir tú mismo tu propio taumatropo.

Para realizarlo necesitarás:



1. Cartulina gruesa
2. Tijeras
3. Colores
4. Hilo o goma elástica

Sigue las instrucciones:

1. Dibuja un círculo de tamaño mediano, como la boca de un vaso y recórtalo
3. Dibuja en el centro de una de las caras del círculo un pájaro pequeño.
4. Por la otra cara, dibuja una jaula grande.
5. Haz en cada uno de los extremos un agujero pequeño por el que quepa el hilo o la goma. Lo puedes hacer con la punta de un lápiz.
6. Por los dos huecos que hiciste en el círculo, atraviesa un hilo/ goma elástica más o menos larga a cada lado, y haz un nudo a cada extremo.
7. Ahora para que tu juego funcione, dale vuelta a los hilos/goma hasta que estén bien retorcidos.
8. Estira de los dos extremos del hilo/goma de tu taumátropo y verás cómo, mientras gira rápidamente el círculo, tu pájaro se ve dentro de la jaula.

Puedes ver movimiento en tu taumátropo porque tenemos una cualidad llamada: "Persistencia de la retina" con la que retenemos en nuestros ojos, una imagen durante fracciones de segundo después de que ha desaparecido. Cuando nos muestran varias imágenes en las que se registra un movimiento en sus diferentes posiciones, y estas imágenes pasan frente a nuestros ojos muy rápido, creamos la sensación de movimiento. Debido a esta cualidad fue posible la invención del cine. Cuando nos proyectan una película en una sala de cine, vemos en la pantalla una secuencia de fotos, para ser más exactos 24 cuadros por segundo.

16.- Durante la obra nos han presentado algunos juegos ópticos. La vista es casi siempre tan certera y fiel que nos parece que no puede tener fallos ni limitaciones, pero sí los tiene. Para empezar, juguemos a engañar a los ojos:

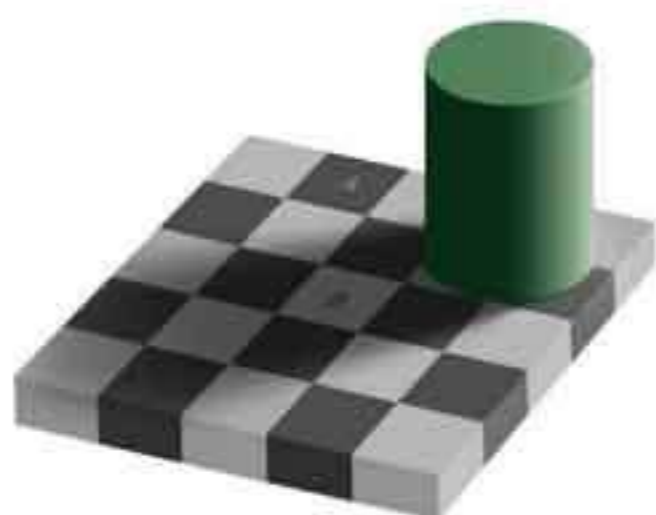


- ¿Quieres ver cómo flota una rarísima "salchicha dactilar"? Pon los dedos índices de tus manos a unos 10 cm de los ojos; los dedos tienen que apuntar el uno hacia el otro, y estar separados entre sí 1 cm aproximadamente. Ahora, sin desviar la vista, aproxima tus dedos hacia los ojos, en esa misma postura, mientras los miras fijamente y... ¡aquí está nuestra salchicha!





¿Qué segmento es más largo A ó B?



¿El color del cuadro A es igual al del cuadro B?



¿Qué ves: una joven o una vieja?



Son muchos los artistas que han jugado con la forma en que nuestro cerebro percibe las cosas, ideando la manera de proporcionar datos visuales equívocos, ambiguos, en donde cada cual ve lo que quiere ver. A continuación, reproducimos algunos casos. Puedes, con la ayuda del profesor, buscar algunos otros ejemplos, de estos artistas u otros, como por ejemplo, Arcimboldo.



René Magritte. "Le blanc-Seing"

¿Dónde está el caballo delante o detrás de los árboles? ¿Y la dama? ¡Está pintada sobre un tronco!



Dalí "Rostro de Mae West" (1935)

¿Entrada a salón o rostro de mujer?

Escaleras que conducen ¿dónde: arriba o abajo?



Escher "Escaleras arriba y escaleras abajo" (1960)



Imaginad la siguiente situación:

Un campo de fútbol. Carabisuno está sentado delante de una de las dos porterías y mirando hacia el centro del campo. Carabisdos está en la misma posición pero en la portería contraria. En el centro del campo hay un enorme balón pintado a dos colores: verde (si es visto desde la portería de Carabisuno; y rojo si es visto desde la portería de Carabisdos). El balón es tan grande que impide que uno y otro puedan verse las caras.



Carabisuno y Carabisdos discuten a gritos y durante horas acerca del color real del balón, sin llegar a ponerse de acuerdo. Al final, se van cada uno a su casa pensando que el otro está equivocado y que es él quien tiene razón (mientras uno piensa que el balón es verde, el otro piensa que es rojo)

¿Quién tenía razón? ¿Fueron, en esta ocasión, los sentidos los que engañaron a nuestros amigos? ¿Se os ocurre alguna situación real en donde suceda algo parecido? ¿Cuáles pueden ser las razones / causas de que no exista entendimiento entre dos o más personas? ¿Se te ocurre alguna solución para evitar el conflicto en este caso o en otros casos parecidos?





DISTRIBUCIÓN:



91 367 71 29

pcachivache@yahoo.es / pcachivache@pcachivache.com
www.pcachivache.com

