

P. CACHIVACHE S.L.

TATARACINE

CINE DE AYER, PARA NIÑOS DE HOY

GUÍA DIDÁCTICA PARA
PROFESORES Y ALUMNOS



Tfns: 91 367 71 29 / 607 94 62 28

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



ANTES DE QUE SE ABRA EL TELÓN

¡Chicas y chicos!, ¡Profesores y profesoras de los distintos colegios!, ¡Está a punto de comenzar la función!

Todos los componentes de la compañía *Producciones Cachivache* os invitan a pasar un rato divertido, emocionante, sorprendente, lleno de magia e ilusión... ¿¿que cómo lo vamos a conseguir??...Por el momento, terminad de leer esta pequeña introducción con la ayuda de vuestro profesor o profesora, para poder entender mejor el contenido de la obra. Después, abrid mucho los ojos y prestad atención a todo lo que suceda en el escenario. ¡Esperamos que lo disfrutéis!



INTRODUCCIÓN:

Después de 6 espectáculos: *Zootropelías*, 1989; *El Alquimista y la Luz*, 1991; *Pathé Gags*, 1994; *Fantasmagorías*, 1995 y *Sueños*, 2005; en los cuales hemos interrelacionado el cine primitivo con el teatro, la música en directo, efectos sonoros, sombras chinas, títeres, etc., y con la experiencia de más de 1000 funciones realizadas a lo largo de todo el Estado, nos embarcamos en un nuevo espectáculo: *TATARACINE*, y lo hacemos con la misma ilusión y el mismo impulso que nos hizo abordar el primero: Desempolvar y sacar a la luz auténticas joyas del cine desconocidas por el gran público.



Somos conscientes de que vivimos momentos de saturación de información y que, por desgracia, un gran porcentaje del producto destinado a los más pequeños se basa en el consumo rápido sin ningún aliciente para la reflexión y en la política de la novedad continua.



Por ello, modestamente, pretendemos con “*Tataracine*” acercar a los más pequeños el espíritu del cine, considerado no sólo como un entretenimiento sino, además, como un

vehículo maravilloso para mostrar todas las emociones que, buenas o malas, nos hacen personas.

No obstante, no tenemos nada en contra de los avances tecnológicos y, de hecho, los vamos a utilizar como herramientas (edición por ordenador), y todo ello con el desafío de conseguir que lo antiguo parezca nuevo, conservando sus valores.



Fdo: Buster Slastik.

SINOPSIS:

De la mano del Sr. Maletas, actor de teatro, viajero y amante del séptimo arte, viajaremos a través del tiempo y conoceremos el nacimiento de las imágenes en movimiento, de la nueva perspectiva del mundo ante los nuevos inventos y cómo el cine de invento científico llegó a ser arte y entretenimiento.

El Tatarabuelo, Tataracine, el Sr. Maletas, su sobrino Maletín, Enrique y su hijo Quique, Dña. Tecla, Charles Chaplin y Buster Keaton, son los personajes que, a través del teatro y el cine, nos muestran que todas las artes están relacionadas y que el conocimiento de una nos puede llevar al descubrimiento de otra.



OBJETIVOS DE LA GUÍA EDUCATIVA

ANTES DE VER LA OBRA:

- Despertar la curiosidad en los alumnos y familiarizarles con parte del contenido de la obra.
- Adquirir conocimientos básicos sobre los orígenes del cine.

DESPUÉS DE VER LA OBRA:

- Fomentar el sentido crítico de los alumnos, su participación y defensa de posturas personales.
- Trabajar e impulsar la reflexión, a través del análisis de frases, actitudes de los personajes, temas relacionados con la obra...
- Tomar conciencia de la responsabilidad individual que tenemos en algunas de las emociones y estados de ánimo de las personas próximas a nosotros, fomentando la empatía.
- Impulsar la imaginación y la creatividad como vehículo de comunicación en las actividades de carácter lúdico.
- Despertar el interés por la cultura (cine, teatro...), educando en valores.

METODOLOGÍA SUGERIDA

- Trabajo en pequeños grupos, salvo en el ejercicio número 10, que debido a la impronta personal que lleva implícita, se considera que puede ser más enriquecedor un análisis individual previo.
- Ejercicio de brainstorming (tormenta de ideas), con el objetivo de que se genere una amplia diversidad de opiniones, ideas, que sirvan como hilo conductor de un debate grupal posterior. Este ejercicio es especialmente indicado en la pregunta número 13.
- Juego de roles, indicado para reforzar actitudes ya adquiridas o inculcar nuevas, desarrollando la capacidad empática de los participantes (por ejemplo en el ejercicio número 6).
- Puede ser interesante realizar alguna actividad creativa con soporte científico, en grupos pequeños, como por ejemplo, el diseño de un zootropo (ver ejercicio número 18).



FICHA DIDÁCTICA TATARACINE

Esta guía ha sido diseñada para facilitar la labor del docente con sus alumnos. A continuación se sugieren una serie de ejercicios relacionados con la obra de teatro, sin embargo éstos son sólo una muestra que da cuenta de la amplia variedad de actividades que pueden realizarse al término de la función.

Si bien los ejercicios están pensados para niños con edades comprendidas entre los siete y once años, este trabajo es sólo una guía orientativa, como es lógico, será labor del profesor o profesora adaptarlos a las características concretas del colectivo con el que se vaya a trabajar, puesto que aspectos como: la edad, motivaciones o intereses del grupo, son factores a tener en cuenta en la programación de las actividades.

Para lograr una mayor implicación y despertar el interés por la obra y su contenido, sugerimos realizar un trabajo previo de investigación y puesta en común de la información obtenida. Posteriormente, pueden realizarse otras actividades de carácter más lúdico, fomentando la reflexión y la interacción.

ANTES DE VER LA OBRA:

- Buscar algo de información sobre los orígenes del cine.
- Buscar información sobre Charles Chaplin y Búster Keaton: similitudes y diferencias (biográficas, interpretativas, temas tratados en sus obras, etc.).

DESPUÉS DE VER LA OBRA:

1. Impresión general sobre la obra:

- ¿Qué es lo que más os ha gustado de la obra y por qué?
- ¿Os ha llamado la atención alguna frase, escena...?
- ¿Qué os ha parecido la música, el vestuario, el decorado?



2. ¿Qué te sugiere el título de la obra: “Tataracine”?

3. ¿Qué temas se abordan en la obra?

4. ¿Cuál crees que es el mensaje/mensajes que el autor de la obra nos quiere transmitir?
5. ¿Cuántos personajes aparecen en la obra? ¿Cuál te ha gustado más? ¿Qué papeles/funciones cumplen los personajes dentro de la obra?
6. ¿Qué diferencias encuentras entre las películas que ves en la televisión o el cine actual y las películas que se han proyectado durante la función?



7. Al principio de la obra, Enrique, padre de Quique, dice estar “*más triste que enfadado*”, ¿a qué se debe su tristeza?. ¿Qué reacción tiene el tatarabuelo ante su estado de ánimo?

¿Qué diferencias encuentras entre esos dos estados de ánimo: tristeza y enfado? Comenta alguna situación de tu vida en la que hayas estado triste o enfadado por algo que alguien te dijera o te hiciera. ¿Podría haberse evitado? Si la respuesta es afirmativa, comenta cómo.

8. ¿Por qué crees que Quique no quiere subir al desván a jugar con su padre? ¿Qué crees que hubiera pasado si Quique hubiera acudido a la llamada de su padre?



9. Al comienzo de la obra, Quique rechaza la invitación de su padre a subir al desván. Sus razones: “Que te he dicho que no me apetece, además estoy cansado, eso está sucio, tengo que comer, jugar con la ‘play’, ver una película y jugar con la ‘play’, ¿estamos?!”. Haced una encuesta entre vosotros sobre la cantidad de tiempo que pasáis viendo la televisión y jugando a la ‘playstation’ frente a actividades en grupo.

¿Sabéis que existen muchos estudios realizados por universidades y profesionales (psicólogos, sociólogos...) que afirman que existe una relación entre el empleo que hacen los niños de su tiempo libre y el desarrollo de comportamientos agresivos?. Citamos algunas de sus conclusiones: “*Televisión y videojuegos son factores que inciden en los niveles de agresividad de preadolescentes y adolescentes*” y “*las puntuaciones en agresión son mayores en aquellos niños que ven programas de TV y juegan con videojuegos con contenidos más violentos*”. ¿Qué pensáis de estos

resultados? Dividid la clase en dos grupos. Unos defenderán una postura a favor de los resultados de estos estudios y otros una postura en contra. El objetivo es convencer al grupo contrario.

10. ¿Habías visto con anterioridad alguno de los fragmentos de las películas proyectadas? ¿Cuáles? ¿Te gustaría ver alguna de esas películas completas? ¿A qué crees que puede deberse que este tipo de películas sean desconocidas para el público general?



11. ¿Has entendido las películas proyectadas durante la obra a pesar de que no hubiera diálogos en ellas? ¿A qué crees que es debido?

12. Observa los cuadros que figuran a continuación y escribe debajo de cada uno de ellos todo lo que te sugieran. Es importante que no pienses mucho tus respuestas, simplemente escribe lo que se te pase por la cabeza mientras los miras.

	SUEÑO
--	--------------

A continuación, y en grupos de tres, poned en común vuestras anotaciones para cada uno de los cuadros y reflexionad sobre las siguientes frases:

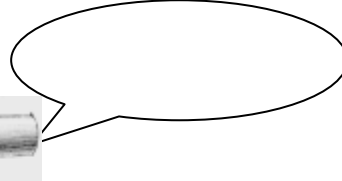
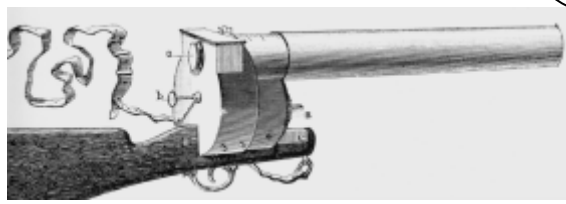
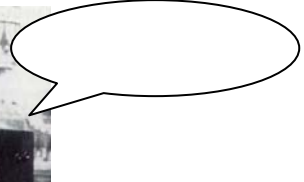
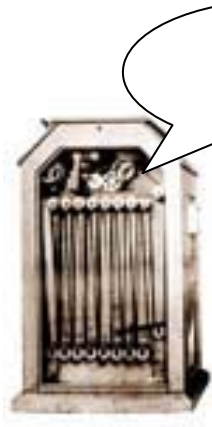
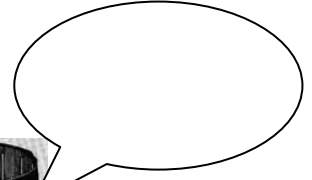
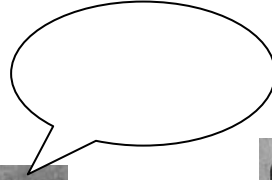
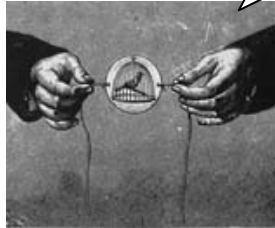
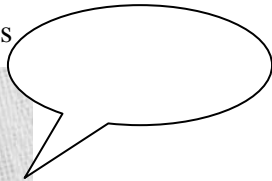
- “Una imagen vale más que mil palabras”

- “En una palabra pueden haber mil imágenes”

¿Creéis que con las palabras y con las imágenes se pueden decir las mismas cosas?

¿Por qué? Razonad vuestra respuesta.

13. Relaciona cada una de las imágenes que figuran a continuación con los términos: Kinetoscopio, Fonógrafo, Praxinoscopio, Zootropo, Cinematógrafo, Fusil fotográfico y Taumatropo. Recordad entre todos cuáles eran sus funciones



14. Poema de Gloria Fuertes:

*“Érase una vez un lobito bueno
al que maltrataban todos los corderos*



*había también un príncipe malo
una bruja hermosa y un pirata honrado.*

*Todas estas cosas había una vez
Cuando yo soñaba un mundo al revés.”*

Reflexionad sobre el mensaje implícito en el poema.

15. Enumera todas las emociones que han ido apareciendo a lo largo de la obra y los medios que han utilizado para transmitírselas al público. ¿Qué emociones ha despertado en ti la obra?

16. ¿Qué crees que se nos quiere transmitir con el final de la obra (proyección de imágenes en el techo)?



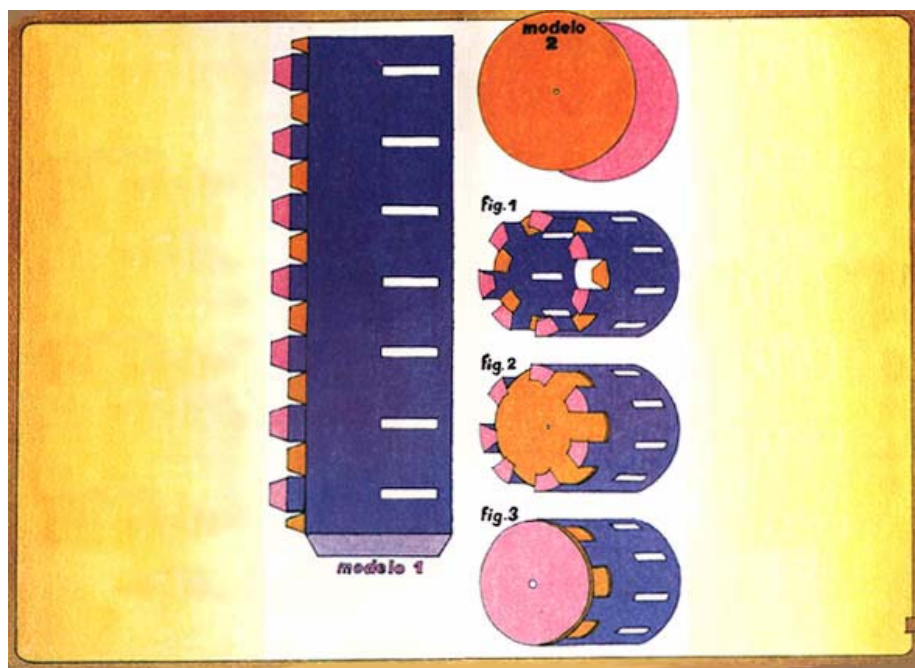
17. Durante la obra, el Sr. Maletas nos cuenta que *“el cine es un sueño que el espectador sueña despierto”*. ¿Crees que puede afirmarse lo mismo acerca del teatro? ¿Por qué? Cita algunas características que tengan en común el cine y el teatro.



18. Un antecedente de nuestros dibujos animados es el Zootropo. Su elaboración requiere algo de paciencia pero el resultado merece la pena.

A continuación proporcionamos una pequeña guía que os ayudará en el diseño de vuestro zootropo:

- Dibuja en una cartulina (a ser posible negra) el modelo 1, pero con 12 aberturas en lugar de 7. Debe medir 29 centímetros de largo (28 centímetros +1 centímetro más para la pestaña que nos servirá para pegar los extremos) y 11 de ancho (en esta medida ya incluimos 2 cm de más para el diseño de las pestañas que pegaremos a los círculos).



- Recórtalo, teniendo cuidado para que los doce huecos o ventanillas queden iguales.
- Forma un cilindro con la cartulina, pegando los extremos y dobla los dientes hacia adentro (ver figura 1).
- Recorta en un cartón un poco más grueso dos circunferencias de 9 centímetros de diámetro como en el modelo 2.
- Haz un pequeño agujero en el centro del primer disco de color naranja y pega éste sobre los dientes menores del cilindro (color anaranjado), dejando sin pegar los dientes exteriores (figura 2).
- Haz un agujero un poco más grande en el centro del segundo disco y pégalo sobre los otros dientes (figura 3).
- Es importante que los agujeros estén bien centrados y todo recortado con mucho cuidado para que el funcionamiento del juguete no falle.
- Escoge una de las tiras que figuran en la página siguiente y colócala en torno al fondo del cilindro, de manera que cada figura esté debajo de una ventanilla.
- Toma un palillo redondo y hazlo entrar por el agujero del primer disco, colocando su punta en el agujero del disco interior, atravesándolo ligeramente y con mucho cuidado.

- Ahora sólo tienes que dar vueltas con el dedo al zootropo y mirar por las ventanillas.

La razón por la que no vemos una sucesión de cuadros sino un movimiento continuo se debe a que la rapidez de la proyección consigue el efecto de movimiento mediante la fusión de unas imágenes con otras. Nuestros ojos conservan la impresión de cada imagen aún después haber desaparecido ésta de la vista. Antes de que dicha impresión haya pasado, otro cuadro habrá seguido al anterior.



Al combinar imágenes estáticas y zonas oscuras en giro del zootropo se produce la sensación de movimiento. Este fenómeno o truco óptico dio lugar a la invención del cine.



