

Guía Didáctica de la película "Jumanji"

Dirección: José D. Aliaga Serrano. Jefe de producción: Israel Aliaga Alcolea. Realización: Aurora Maquiny y Pomés, Luis Rey Rocabo, Eduardo Averbug, Amparo Vázquez, Sandra Culell i Tinell, Laura Díaz Martí, Pilar Carmona Gimeno y Alejandra Rabuini, en colaboración con el equipo técnico-pedagógico del Centro de Comunicación y Pedagogía.

PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES
PROMOVIDO POR LA FUNDACIÓN DE AYUDA CONTRA LA DROGADICCIÓN (FAD)

Colaboran: UNICEF y Asociación de Prensa Juvenil (APJ)

Dirección técnica del programa:
Eulalia Alemany Ripoll y Ruben Carrasco Soto.
Departamento de Prevención de la FAD

Después de sus primeros cien años de existencia, nadie duda ya de la importancia y de la trascendencia del cine como fenómeno social y cultural.

Antes que la televisión entrara en todos los hogares el cine marcaba las pautas de conducta, determinaba modas y, lo que es más importante, permitía a los espectadores conocer otros mundos o incluso viajar a mundos fantásticos. El elemento fantástico ha estado siempre presente en el cine, desde sus inicios y, posiblemente, parte de su éxito se deba a la necesidad que todos tenemos desde niños de hacer volar nuestra imaginación.

Con la llegada de la televisión, el cine ha perdido gran parte de su magia puesto que condiciona al espectador a contemplar las imágenes en pequeño formato, con menor nitidez interrumpidas continuamente por los cortes publicitarios.

Conviene recuperar el hábito de la asistencia a las salas de cine, vivir la magia de las imágenes proyectadas en la gran pantalla y sumergirse en la historia que se nos cuenta, rodeados del silencio y de la oscuridad.

Nuestros alumnos están inmersos en la cultura de la imagen desde que nacen. Pero aunque nuestros niños estén rodeados de imáge-

nes no ha existido, hasta hace muy poco, demasiada preocupación por proporcionarles una correcta educación audiovisual que les sirva para entender el lenguaje del cine y los valores que transmite cada película.

El lenguaje audiovisual y, en concreto el lenguaje cinematográfico, tiene sus propios códigos y es necesaria una alfabetización para poder comprenderlo y gozar mejor de él. En la actualidad, no es suficiente con aprender a leer y a escribir palabras, hay que aprender a leer y escribir imágenes. La escuela tiene aquí una labor muy importante que realizar si se preocupa por educar espectadores críticos e inteligentes.

Además, una película de acción y a la vez de fantasía como es Jumanji a la hora de analizarla desde la óptica de los valores, nos muestra una variedad de ellos que la hacen muy apta para los comentarios que desde la tutoría podemos realizar con nuestros alumnos.

Los valores que comentaremos, no son los únicos y por eso cada profesor podrá ampliar la oferta que desde estas páginas hacemos, si lo cree oportuno. En todas nuestras guías ya advertimos que las propuestas que se ofrecen son abiertas y que a partir de ellas, el profesorado puede trabajar con todas aquellas que se le puedan ocurrir.



Aprovechamiento Didáctico de la película Jumanji

Para conseguir los objetivos que señalamos, en primer lugar es necesario partir de las películas que puedan interesar a nuestros alumnos, aquellas que acostumbren a ver y que ejercen un atractivo especial por alguna razón. En general, todas las películas que están relacionadas con la aventura, con la fantasía, la acción, el humor y el misterio son muy bien aceptadas por los niños y los adolescentes. Por ello, deberíamos proponerles textos literarios y películas que se enmarcan en estos géneros. En este sentido, la película que proponemos reúne estas condiciones.



En segundo lugar, deberíamos seleccionar en cada película unos cuantos aspectos que nos permiten tratar algunos elementos del lenguaje cinematográfico (estructura narrativa, planificación, trucos, etc.) o bien relacionarlos con una o varias áreas curriculares. La situación de los hechos narrados en un determinado espacio cinematográfico y tiempo histórico, por ejemplo, puede dar pie a investigar la realidad social de aquel lugar en aquel momento. La presentación de determinados fenómenos científicos nos permitirá reflexionar sobre la posibilidad o imposibilidad de que éstos se produzcan de esta manera. Finalmente, cada película puede sugerirnos numerosos temas para el debate, porque de la historia que se explica pueden derivarse valores (la amistad, el amor, la solidaridad), actitudes y comportamientos de los personajes.

Pero además, no podemos olvidar que el cine es ante todo un espectáculo y, por lo tanto, un aspecto importante de la educación cinematográfica es la educación como espectador. Nuestros alumnos deben saber estar en una sala, en silencio, sin molestar al resto de espectadores, prestando atención únicamente a la pantalla. Desde la escuela podemos organizar salidas periódicas al cine.

Propuestas didácticas

Nivel aconsejado

Aunque la película tiene un evidente atractivo para todos los públicos, creemos que su aprovechamiento didáctico debería situarse en la franja 12-14 años (Ciclo superior o de EGB o primer ciclo de Secundaria Obligatoria).

Proceso

1.- Antes de ver la película

1.a.- Aprovechamiento del cartel publicitario

(Ver página 2, Foto 1)

Análisis de lo que vemos en el cartel:

- Imágenes.
- Texto, eslogan publicitario, frases de reclamo.

Análisis de lo que interpretamos:

- ¿Qué nos sugieren las imágenes?
- ¿Qué nos sugiere el título? ¿Con qué asociamos Jumanji?
- ¿Qué nos sugiere la pregunta "¿Te atreves a jugar?"
- De todo ello ¿podemos imaginar de qué va la película?

También podemos sugerir que escriban lo que les sugiere la palabra Jumanji. Después de ver la película veremos si lo imaginado coincide con lo visto o no.

1.b.- Aprovechamiento del "Making Off"

El vídeo "Cómo se hizo Jumanji", puede ser muy útil para despertar el interés por la película y para motivar el trabajo posterior. Este primer contacto con el mundo fantástico y terrible de Jumanji, nos permitirá conocer a los protagonistas de la historia explicando anécdotas sobre el rodaje de la película e intuir que estamos ante un relato donde ficción y realidad se confunden continuamente. Después de ver la película, volveremos a pasar el vídeo que nos permitirá conocer con detalle cómo se realizaron algunos trucos.

1.c. Lectura del libro Jumanji

El libro Jumanji de Chris Van Allsburg ha sido editado por Fondo de Cultura Económica en 1995.

Creemos que la lectura de este cuento es imprescindible para poder establecer después una interesante comparación entre texto literario y versión cinematográfica. Además podremos abrir un debate sobre los problemas de fidelidad o infidelidad al texto y comparar las características de cada lenguaje.

1.d. Saber qué es y como funciona la aventura

La aventura es un género literario que tiene su origen en los relatos que explicaban las tribus primitivas, en las leyendas y en los cuentos fantásticos. Las constantes que definen la aventura han sido analizadas por numerosos estudiosos que establecieron unas pautas de observación. Los más destacados fueron los formalistas Vladimir Proff en "Las raíces históricas del cuento", "Morfología del cuento", y A.J. Greimas en "La semiótica del texto".

Ofrecemos a los alumnos algunas informaciones que, a modo de curiosidad, podrán servir para comprender el funcionamiento de la aventura y sus raíces históricas.



2.- Después de ver la película

2.a. Debate / Cine Fórum

En primer lugar podemos abrir un debate para saber si la película ha cubierto las expectativas que habíamos puesto en ella. Este debate permitirá que los alumnos exterioricen sus impresiones respecto de la película.

A continuación, podemos organizar una serie de actividades tomando el cine y, en concreto la película que hemos visto como tema transversal.

Las propuestas podrán relacionarse claramente con las áreas siguientes:

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1 Lengua y Literatura. | 3 Ciencias Experimentales. |
| 2 Ciencias Sociales. | 4 Expresión Plástica. |

A continuación exponemos los objetivos que pretendemos cubrir en cada una de estas áreas.



Objetivos

1. Lengua y literatura. Lenguaje cinematográfico

- Conocer los orígenes y las constantes que definen el género de aventuras en la literatura y en el cine.
- Conocer los orígenes del cine fantástico y la figura de su creador, el francés Georges Méliès.
- Diferenciar ficción de realidad: descubrir los secretos de algunos trucos cinematográficos.
- Descubrir el tratamiento que se puede hacer del tiempo en un relato literario y/o cinematográfico.
- Saber cómo se realiza la adaptación cinematográfica de un texto literario.
- Saber analizar los elementos básicos de una película.
- Saber analizar un cartel publicitario.
- Descubrir cuál es el proceso de realización de una película ("Cómo se hizo").
- Saber construir una adivinanza.
- Saber elaborar un juego.
- Recuperar juegos populares y tradicionales.
- Saber buscar documentación sobre un tema.
- Saber expresar las conclusiones finales de un trabajo mediante la creación de textos, murales, etc.

2. Ciencias Sociales

- Saber observar los cambios que se han producido en un mismo lugar a lo largo de los años. Observar los cambios físicos y los socio-económicos.
- Investigar los cambios que se han producido en nuestra ciudad a lo largo de un tiempo.
- Saber situar los hechos que se cuentan en la película en su espacio geográfico y en su tiempo.
- Debatir los valores que se desprenden de la película, en cuanto a la relación que se establece entre los personajes.

3. Ciencias experimentales

- Observar, con criterios científicos, objetos, fenómenos naturales y procesos experimentales.
- Interrogarse ante los fenómenos y buscar explicaciones científicas, rechazando explicaciones supersticiosas o míticas.
- Describir las modificaciones del movimiento de las partículas de un sistema, en relación con el intercambio de calor con el entorno, en situaciones distintas: cómo varía la temperatura, etc.
- Describir los conceptos de movimientos, velocidad, aceleración aplicados a los movimientos rectilíneos.
- Describir los estados físicos de la materia, observando la masa, el volumen y la densidad como características de la materia.
- Determinar el cálculo de probabilidades.
- Interpretar y elaborar representaciones gráficas de una variable utilizando diagramas, gráficos cartesianos, etc.

4. Expresión plástica. Artística y corporal

- Recrear el ambiente propio de la selva.
- Dramatizar una situación.
- Saber reconocer las músicas adecuadas al ambiente.



Jumanji, una película de aventuras ¿Sabes qué es la aventura?

Para empezar te proponemos un juego, tal y como sucede en la película. Intenta concentrarte y escribe todo lo que te sugiera esta palabra mágica "aventura".

Es posible que te hayan salido algunas palabras como *riesgo, héroe, tesoro, viaje, etc.*

Seguramente te habrá sorprendido la cantidad de ideas que se esconden detrás de una única palabra. Bien, pues ahora continuemos el juego.

Intenta recordar títulos de historias de aventuras que hayas leído o visto en el cine. ¿Has terminado? Pues ahora responde: ¿Por qué crees que todos estos títulos pueden catalogarse como relatos de aventuras? Los agrupas fácilmente porque tienes la impresión de que todos tienen algo en común.

Ciertamente, no todos los relatos de aventuras son exactamente iguales, pero, de alguna manera, por alguna misteriosa razón, se dan una acumulación de circunstancias que nos permiten adivinar que estamos ante una narración o una película de aventuras. Posiblemente, la aparición de unos hechos que se repiten con frecuencia nos ponen inmediatamente en guardia: la amenaza de un cierto riesgo, que en principio no sabemos en qué consistirá y el atractivo que tiene para el receptor de aquello que parece extraordinario y fuera de lo habitual. En el fondo, todos deseáramos vivir una historia extraordinaria, aunque tuviésemos la garantía de que el final sería feliz, claro.



Resumimos ahora los elementos narrativos que constituyen todos los relatos de aventuras y que podrás también descubrir en Jumanji.

Cómo funciona un relato de aventuras

1.- La estructura argumental

En la mayoría de estos relatos los protagonistas, al comienzo de la historia, deben salir de su ambiente habitual, bien para combatir el aburrimiento, bien para conseguir algo de trascendental importancia para su propia existencia. Puede tratarse de encontrar algún objeto de valor (el Arca perdida, por ejemplo), salvar la vida de alguien que está en peligro o encontrarse a sí mismo, superando su propio miedo como le ocurre a Alan, el protagonista de Jumanji.

Por algunos de estos motivos, el protagonista inicia un viaje. Observa como Alan, acompañado de su amiga Sarah, inicia un juego que le ofrece la posibilidad de conocer la jungla de Jumanji y este proyecto se le presenta con tal fuerza que no puede vencer la tentación. Pero además, los viajes suelen iniciarse siempre con alguna condición, que debe cumplirse obligatoriamente si no se quiere caer en terribles desgracias. En este caso existe la obligación de terminar el juego. "Terminalo o él terminará contigo".

Habitualmente, en todas las narraciones de aventuras, el protagonista debe enfrentarse durante su recorrido a terribles pruebas. Para superarlas deberá demostrar habilidad, inteligencia, fuerza física y valor. En la película, Alan y Sarah cada vez que tiran los dados para avanzar en el juego, se ven invadidos por todos los elementos que habitan en la jungla de Jumanji (león, monos, estampidas de elefantes, mosquitos gigantes) y también deben vencer las fuerzas desatadas de la naturaleza (lluvias torrenciales, terremotos, etc.)

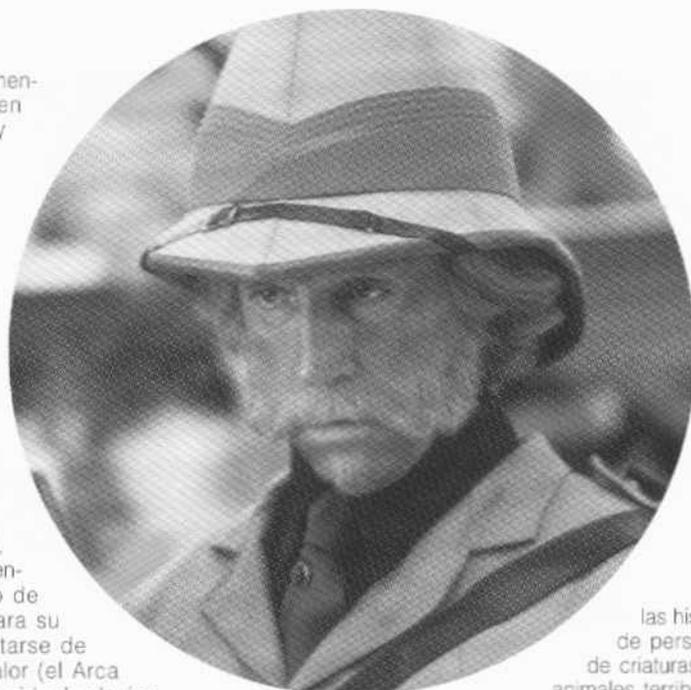
Siempre, y por alguna extraña razón, el protagonista debe recorrer lugares peligrosos y oscuros (la jungla, el bosque). En Jumanji se produce un extraño fenómeno puesto que el protagonista se introduce en una jungla que no vemos y vive en ella durante 26 años, pero, al regresar, los elementos desatados de la jungla regresan con él y no desaparecen hasta que finalice el juego.

Durante el recorrido, se establece una obligación: seguir un determinado camino, no abrir una puerta, etc. Aquí los personajes están obligados, desde el comienzo, a cumplir la única condición sin la cual nunca podrán regresar a la normalidad: terminar el juego.

Es habitual que el protagonista encuentre algún objeto mágico o que puede ayudarle a salir airoso o que puede llevarle a la perdición. En Jumanji, el tablero hace a la vez de objeto-ayuda y objeto-perdición.

Así mismo, el héroe puede encontrar durante el viaje, una serie de personajes que le ayudan a superar las pruebas y otros que dificultan el avance. Alan no hubiese podido salvarse sin la colaboración de Sarah, de Peter y de Judith.

Finalmente, el protagonista sale victorioso, consigue obtener aquello que buscaba y el final es feliz. En la película vemos como Alan, una vez finalizado el juego, consigue vencer su miedo y reestablece la relación con su padre.



2.- Los personajes

Los héroes suelen ser jóvenes que deciden emprender la aventura para resolver algún enigma. Quizá, el enigma de Alan podemos descubrirlo en las primeras secuencias de la película, cuando se nos muestra como una persona insegura, miedosa e infeliz, a pesar de vivir en una ambiente acomodado. Pero además, aparecen otros personajes que colaboran con el protagonista o que se dedican a impedir que éste consiga sus objetivos. Se trata de los agresores o antagonistas.

Es frecuente, también, que en las historias de aventuras, la aparición de personajes fantásticos, toda suerte de criaturas fantásticas (monstruos, brujas, animales terribles) que, como sabes, se dedican a poner al héroe en situaciones peligrosas.

3.- Los espacios

Si bien existe una coincidencia en cuanto a argumentos y a las características de los personajes, las historias pueden situarse en una gran variedad de lugares: el mar, la selva, el desierto o el espacio intergaláctico.

A veces, el protagonista debe recorrer diferentes espacios y en cada uno de ellos irá aprendiendo cosas nuevas, de manera que adquiere experiencia y acaba siendo al final del recorrido, un adulto experto.

En un principio fue la literatura y más tarde el cine quien trasladó las historias de aventuras a lugares imposibles, zonas desconocidas que en la realidad no figuran en ningún mapa, como la isla del tesoro o la jungla de Jumanji.

Desde el principio, los narradores tuvieron la necesidad de trasladarse más allá de la realidad, considerando la ficción como elemento fundamental del relato de aventuras.

Si leemos los cuentos tradicionales veremos que se acostumbra a situar la acción en lugares indeterminados y en un tiempo impreciso ("hace mucho tiempo... en un país lejano..."). Quizá esta no concreción del tiempo y del espacio, permite al autor crear toda suerte de situaciones posibles e imposibles y facilita también la intervención de cualquier ser peligroso y fantástico (gigantes, dragones, etc.)

Más tarde, el cine se encargará de continuar esta tradición y trasladará en imágenes aquello que nuestra imaginación iba construyendo. Raul Walsh, en la película "El ladrón de Bagdad", adaptación del cuento del mismo título, consigue hacer volar al actor Douglas Fairbanks en una alfombra mágica, sobre escenarios exóticos y maravillosos. ¡El público quedó boquiabierto!

Hay una infinidad de películas que buscan su espacio narrativo en un oriente exótico inexistente, el oriente de cuento fantástico de "La mil y una noches" o "Alí Babá y los cuarenta ladrones". En muchas de estas historias aparecen monstruos espectaculares como el famoso gorila de "King Kong" o la serpiente gigante de "La reina Cobra" o los escorpiones gigantes y los monstruos de siete cabezas de "La isla misteriosa".

El viaje es imprescindible como hemos visto en estas narraciones, pero se trata de viajes insólitos e irreales. La imaginación no tiene límites: se puede viajar al centro de la tierra, al fondo del mar, a la luna, al interior de nuestro cuerpo, como en "Viaje alucinante", o incluso al interior de un tablero de juego como en Jumanji. Recientemente, contagiados por la fiebre tecnológica se incrementan los viajes por el espacio intergaláctico o incluso por el interior de un ordenador.

"Crecen más rápido que el bambú, cuidado que ahora peligras tú".



Del libro a la pantalla

¿Sabías que Jumanji fue primero un cuento fantástico antes de ser una película?

Te proponemos la lectura del libro Jumanji de Chris Van Allsburg. Cuando lo hagas descubrirás algunas semejanzas y muchas diferencias con la película.

Vamos a resumirte brevemente la trama argumental del libro:

1. Judy y Peter son dos hermanos que se quedan solos en casa, una noche en que sus padres van a la ópera.

2. Aburridos de sus juegos habituales, deciden salir al parque y allí encuentran un misterioso juego con el nombre de Jumanji acompañado de una frase que lo define como "un juego de aventuras en la selva". Deciden llevárselo a casa y jugar.

3. Ya en casa, observan el juego. Se parecía mucho a otros juegos que ya tenían: "Había una tablita que se desdoblaba y en la que se veía un caminito de cuadros de colores. Cada cuadro tenía escrito un mensaje. El camino empezaba en una selva espesa y terminaba en Jumanji, una ciudad de edificios y torres doradas".

4. Antes de empezar a jugar leen las instrucciones. Una de ellas les llama la atención: "Muy importante: una vez que ha empezado el juego de Jumanji, no podrá terminar hasta que uno de los jugadores llegue a la ciudad dorada."

5. Comienza el juego y en cada lanzamiento de dados y movimiento de ficha, la frase impresa en el tablero se hacía realidad. Así es como aparece el león rugiendo sobre el armario, los monos en la cocina, las lluvias torrenciales, un explorador de la jungla extraviado, las terribles moscas tse-tse, la estampida de rinocerontes, una boa y un volcán en erupción.

6. La pesadilla termina cuando Judy consigue sacar un 12, grita ¡Jumanji! y todo vuelve a la normalidad.

7. Judy y Peter, aliviados ya, abandonan el juego en el mismo lugar donde lo encontraron. Más tarde, otros niños lo encuentran y podemos imaginar que todo vuelve a empezar...

Si lees el libro podrás contestar después a estas preguntas:

¿Qué elementos de la historia son comunes en el cuento y en la película?

- En la manera de empezar el relato.
- En los personajes que aparecen.
- En lo que sucede en el nudo de la historia.
- En la manera de terminar el relato.

¿Qué cosas suceden en la película que no suceden en el cuento?

¿Cuál de las dos narraciones resulta más sencilla? ¿Por qué?

Observa las imágenes del libro. ¿Son dibujos o fotografías? ¿Son imágenes realistas? ¿Por qué? ¿Crees que los realizadores de la película se han inspirado en estas imágenes para hacer algunas secuencias de la película?

¿Por qué crees que los realizadores de la película no han seguido al pie de la letra el libro y sólo se han inspirado en él?

Para terminar te proponemos que hagas una lista de películas que hayas visto que se hayan basado o inspirado en narraciones literarias.

¿Recuerdas personajes de cuento o de películas que hayan viajado a países fantásticos por un procedimiento fuera de lo normal (volando, traspasando un espejo, viajando con una máquina del tiempo, etc.)?



Jugar con el tiempo

En la vida real el tiempo es un elemento que nos domina, no podemos detenerlo ni hacerlo avanzar. El tiempo transcurre inexorable, sin que podamos amoldarlo a nuestras necesidades. Sin embargo, en todas las épocas, los hombres han deseado poder jugar con el tiempo para alargar, por ejemplo los buenos momentos o suprimir los malos, para trasladarse al pasado o para viajar al futuro, por lo menos con la imaginación. Primero en la literatura y después en el cine, siempre se han contado historias en las que se viaja al pasado o al futuro. Vamos a explicar-te ahora cuáles son los trucos más habituales para jugar con el tiempo.

1. ¿Cómo podemos ordenar en el tiempo los hechos que queremos explicar?

1.a. Continuidad o acción lineal

Cuando vamos contando los hechos tal y como sucedieron, es decir, cronológicamente, diremos que la acción es lineal. Podemos decir, por ejemplo, que en el libro de Jumanji de Chris Van Allsburg, la acción es lineal porque se nos explica la historia de Peter y Judy tal y como va sucediendo.

1.b. Acción invertida o cortada

A veces podemos contar una historia alternando el orden cronológico normal de los hechos con el fin de acercarnos más al tiempo que vive determinado personaje. Entonces, la acción puede interrumpirse para:

• Saltar al pasado (Flash-back)

Entonces podemos ver las imágenes de hechos que sucedieron anteriormente, años o siglos atrás, también recuerdos de la infancia del protagonista, etc. A veces, para avisar al espectador de este corte en la acción se utilizan recursos como los fundidos, los nublados de imagen, etc., aunque actualmente se juega con el espectador sin previo aviso.

• Saltar al futuro (Flash-forward)

La acción se interrumpe para evocar, imaginar o presentar como lineales hechos que pueden ocurrir en el futuro pero que descubriremos después que no han sucedido. El salto al futuro puede coincidir con un sueño del protagonista, igual que sucede en el film "¡Qué bello es vivir!", puede vivir el futuro, volver al presente y rectificar así todo aquello que sabe que podría ocurrir, para que no ocurra.

1.c. Acción paralela

El cine es además tan prodigioso que puede hacer el milagro de mostrar dos o más acciones que suceden al mismo tiempo.

En diferentes espacios. Vemos como mientras Judy y Peter juegan, los animales de la jungla atacan la ciudad. La alternancia de este tipo de acciones paralelas sirve para prolongar la acción y para añadir emoción a cada secuencia.

En el mismo espacio y en el mismo tiempo. La acción paralela simultánea nos muestra diferentes hechos que ocurren en el mismo tiempo y en el mismo lugar. En la película que hemos visto, por ejemplo, vemos como mientras unos monos destrazan el supermercado algunos clientes aprovechan para robar todo lo que queda en las estanterías.

2. Otras utilidades del tiempo

2.a. Adecuar

Adecuar más o menos, aquello que queremos explicar en la película con el tiempo real en que hubiese sucedido. Si, por ejemplo, la película Jumanji hubiese sido totalmente fiel al libro en que se inspira, existiría una adecuación del tiempo, puesto que lo que allí se explica, podía suceder en una tarde o en una mañana.

2.b. Condensar

Condensar, es decir, reducir el tiempo en una determinada secuencia, de manera que no explicamos lo que allí ha sucedido y tendremos que imaginarnos. En Jumanji hay una condensación de 26 años que son los que ha pasado Alan en la jungla, una jungla que nunca vemos. ¿Podemos imaginar cómo era esta jungla y cómo vivía Alan allí?

2.c. Distender o Alargar

Distender o alargar el tiempo, plasmando en imágenes aquello que sucede muchas veces en la vida real, cuando en una situación desagradable, tenemos la impresión de que el tiempo no pasa. ¿Recuerdas la caída de dados en la última tirada? Observa que se produce con gran lentitud, planos muy largos y utilización de cámara lenta. Aquí tienes un ejemplo claro de distensión del tiempo, puesto que la caída de dados, en tiempo real, hubiese durado dos o tres segundos. El propósito de la distensión es evidente: mantener al espectador en tensión hasta ver, definitivamente, qué número ha salido. Así, la caída de los dados se convierte en una pesadilla interminable.

En cambio, tenemos una impresión distinta si vivimos un momento agradable; entonces el tiempo transcurre, para nosotros, a gran velocidad. Sin embargo, como ya hemos dicho en un principio, el tiempo transcurre siempre al mismo ritmo, otra cosa son nuestras sensaciones personales. En el cine, cuando se quiere acentuar el dramatismo, el sufrimiento de un personaje, o cuando queremos potenciar el interés del espectador, multiplicamos el número de planos en una secuencia, la alargamos mostrando todo tipo de detalles. Sin embargo, todos sabemos que si aquellos hechos sucedieron de verdad durarían sólo unos segundos. ¿En Jumanji hay muchos momentos de distensión?, ¿Puedes recordarlos?

"En la Jungla has de esperar, hasta un cinco o un ocho sacar".

Ahora que ya conoces algunos trucos para jugar con el tiempo, vamos a ver qué uso se hace del tiempo en Jumanji.

La historia comienza en 1869, cuando unos chicos esconden un misterioso juego en un oscuro bosque.

Después avanzamos hasta 1969 y empezamos a conocer la historia de Alan, un niño algo miedoso que tiene problemas de relación con sus padres. Alan descubre por casualidad el juego e invita a su amiga Sarah a jugar. Alan es absorbido por el juego y Sarah huye despavorida y perseguida por unos pájaros terribles.

Seguimos avanzando en el tiempo y nos trasladamos a 1995. Conocemos a Judy y a Peter, que por diversos motivos van a vivir a la mansión de Parrish. Allí descubren el juego, empiezan a jugar, lanzan los dados y de pronto aparece Alan, ya adulto, 26 años después.

Una vez finalizado el juego que había iniciado Alan en 1969, con la ayuda de Sarah, y de unos niños que viven en 1995, Judy y Peter, todo vuelve a la normalidad. Alan y Sarah vuelven a la situación inicial, es decir a 1969. Nada de lo que hemos visto ha sucedido en realidad. Se ha anticipado un futuro que aún no ha sucedido.

Finalmente, vemos a Alan y Sarah en 1995, felizmente casados. Casualmente conocen a Peter y a Judy que aparecen felices junto a unos padres que no han muerto.

Ahora que has visto cómo funciona la ordenación en el tiempo de la historia responde:

1. ¿La acción que se explica es lineal?
2. ¿Cuántos saltos al pasado se producen?
3. ¿Cuántos saltos al futuro hay?
4. ¿Recuerdas alguna condensación del tiempo clara?
5. ¿Recuerdas algún momento de distensión?

Trucos y efectos especiales

La experiencia que tenemos como espectadores nos dice que en el cine todo es posible especialmente en el cine fantástico: hombres que vuelan, objetos que aparecen y desaparecen, animales de grandes dimensiones que atraviesan las paredes de un edificio... Gracias a la magia del cine, los directores de películas pueden sorprender a los espectadores.

En el apartado dedicado a Georges Méliès habíamos de algunos de los trucos empleados en sus primitivas películas. En estos cien años de cine, la técnica de los trucos y de los efectos especiales ha evolucionado mucho. Prácticamente todas las películas, pero muy especialmente las fantásticas, necesitan de estos efectos, de otra manera la película no sería viable, bien por ser excesivamente cara o por ser imposible la filmación.

Gracias a un truco vemos volar a Superman. Rodar una película en Marte o en el interior de una estación espacial intergaláctica es hoy por hoy imposible. La utilización de maquetas si lo hace posible.

Es muy difícil que en tan corto espacio podamos hablar de una infinidad de trucos que el cine viene empleando desde que se inventó. Hablaremos de algunos de los utilizados en Jumanji.

Toda la película está plagada de efectos especiales, fundamentalmente maquetas y animación de animales y plantas. El decorado interior principal era una mansión georgiana de cuatro pisos. Más de 200 trabajadores utilizaron 150.000 metros de madera aserrada para construir los decorados, que generalmente se hacían más grandes para que pudieran caber los animales generados por ordenador. Como las exigencias de los efectos especiales eran tan complejas, se realizaron decorados especiales para la biblioteca y el ático de la casa.

Detengámonos un momento en la secuencia del monzón, una de las más peligrosas del rodaje. Se desarrolla en la gran mansión y se rodó en el interior de un depósito de agua que era calentada hasta 30 grados para que actores y técnicos no pasaran frío. El rodaje duró varios días.

Nuestro protagonista tenía que rodar una escena montando en un cocodrilo mecánico que se movía violentamente y además se sumergía en el agua. El equipo de creadores de muñecos y marionetas *Amalgamet Dynamics INC.*, bajo la dirección de Joe Johnston que también dirigió "Cariño, he encogido a los niños", controló el cocodrilo a distancia con palancas hidráulicas. Estaba previsto que esta escena la hiciera un doble, pero el actor Robin Williams quiso rodarla

personalmente. El resultado final es tan realista que nadie dudaría de la presencia en la escena de un auténtico cocodrilo africano.

El problema fundamental de adaptar Jumanji al cine era encontrar la forma de manejar todos los animales fantásticos y las fuerzas de la naturaleza que se encontraban dentro del mundo de la jungla del juego. La película exigía unos anima-

les: rinocerontes, cocodrilos, cebras, elefantes, etc., que realizaran malabaris-mos complicados en escenarios reales.

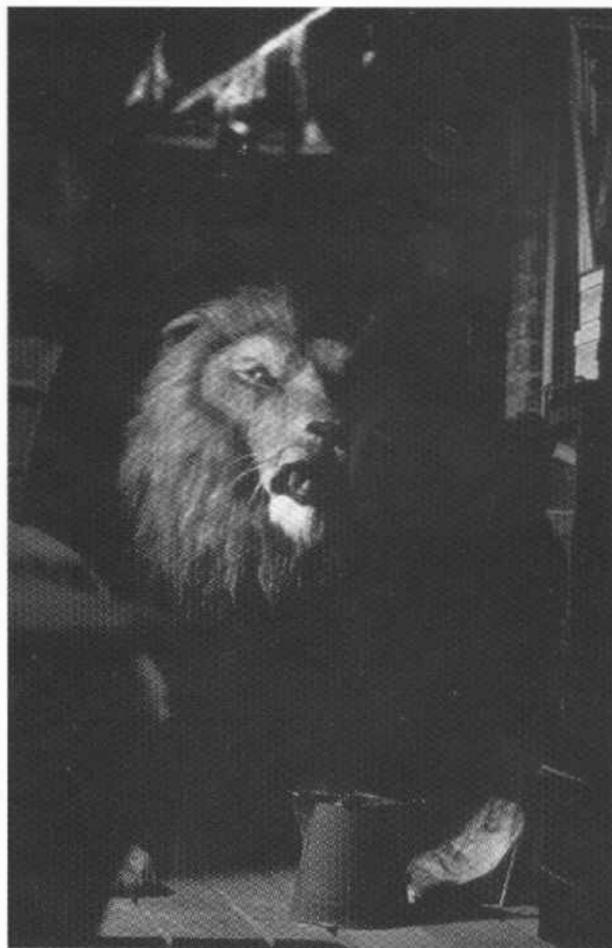
El avance de los efectos generados por ordenador fue la clave para hacer esta película. *Industrial Light & Magic* que realizó los dinosaurios por ordenador de "Parque Jurásico", construyó los animales con pelo para Jumanji.

Veamos ahora como se rodó la secuencia del león. Los técnicos construyeron dos leones. Uno era principalmente para los primeros planos con efecto de animación por ordenador en la cara que permitían que sus ojos parpadearan y que su boca gruñese. El otro fue utilizado para las escenas de más acción. En el interior de cada animal había un especialista que movía sus brazos dentro de las patas delanteras. De esta manera, el león movía las patas de forma realista mientras todo el tiempo los efectos de animación por ordenador permitían que la cara se moviera y que el león rugiese.

El proceso con los monos, rinocerontes, elefantes, etc., fue el mismo. Primero se realizaba la maqueta del animal que era posteriormente escaneado por el sistema informático.

El escáner dirigido por un láser rodeaba la maqueta para dar la información exacta de sus dimensiones. Se añadían los detalles de los músculos, pelo, etc., y posteriormente la pintura. Las expresiones de los animales y movimientos se mejoran hasta conseguir un animal lo más real posible.

El empleo de maquetas de todo tipo sobre todo en la secuencia del terremoto, la animación de fichas, animales y plantas carnívoras, la utilización de la cámara lenta y un sin fin de trucos más, hacen que esta película sea un prodigio en cuanto a la utilización de los efectos especiales. Gracias a ellos la jungla de Jumanji se hace real y consiguen que el espectador confunda ficción y realidad.



***"Cada mes,
en el cuarto creciente,
llega el monzón
bruscamente".***

¡Hablemos de la película!

Después de leer todas las informaciones que te hemos ofrecido, te proponemos que analices detenidamente la película siguiendo el guión que te mostramos seguidamente.

1. Estructura de la historia

Explica cómo se desarrollan los hechos en la película:

¿Qué sucede en la introducción?

¿En cuántas partes puedes dividir el desarrollo de la historia y que sucede en cada una?

¿Cómo acaba la historia? ¿Cuál es el desenlace? ¿Es un desenlace cerrado (todo queda aclarado y la historia no puede continuar) o es un desenlace abierto?

Observa qué elementos de los que forman la estructura de la historia coinciden con los típicos del relato de aventuras.



2. Los personajes

Alan, el protagonista, ¿Cómo es de niño?, ¿Cómo vive?, ¿Qué relación tiene con sus padres?, ¿Qué problemas tiene con sus amigos?, ¿Es valiente?, ¿Tiene miedo?, ¿Es inseguro?, ¿Cómo es de adulto?, ¿Ha cambiado después de vivir 26 años en la jungla?, ¿Qué sabemos de su vida en la jungla?, ¿Puedes imaginar cómo debió vivir allí?, ¿Cómo aparece al final de la película, una vez casado con Sarah?, ¿Cómo vive?, ¿A qué se dedica?

Sarah, la amiga de Alan, ¿Cómo era de niña?, ¿Cómo es de mayor?, ¿Cómo le ha afectado el haber jugado a "Jumanji" de pequeña?, ¿A qué se dedica cuando Alan la vuelve a encontrar?

Judy, ¿Cómo le ha afectado la muerte de sus padres? ¿Por qué dice tantas mentiras?

Peter, ¿Cómo le ha afectado la muerte de sus padres? ¿Qué problema tiene? ¿Qué puntos de contacto hay entre Alan y Peter? ¿De qué manera se enfrentan los dos a los problemas?

El policía, ¿Quién era en 1969? ¿Dónde trabajaba? ¿Por qué abandona el trabajo en la fábrica y se convierte en policía? ¿Es un personaje cómico?

Otros personajes secundarios

Los padres de Alan.

La tía de Peter y Judy.

El explorador que persigue a Alan.



Trucos y efectos especiales

La experiencia que tenemos como espectadores nos dice que en el cine todo es posible especialmente en el cine fantástico: hombres que vuelan, objetos que aparecen y desaparecen, animales de grandes dimensiones que atraviesan las paredes de un edificio... Gracias a la magia del cine, los directores de películas pueden sorprender a los espectadores.

En el apartado dedicado a Georges Méliès hablamos de algunos de los trucos empleados en sus primitivas películas. En estos cien años de cine, la técnica de los trucos y de los efectos especiales ha evolucionado mucho. Prácticamente todas las películas, pero muy especialmente las fantásticas, necesitan de estos efectos, de otra manera la película no sería viable, bien por ser excesivamente cara o por ser imposible la filmación.

Gracias a un truco vemos volar a Superman. Rodar una película en Marte o en el interior de una estación espacial intergaláctica es hoy por hoy imposible. La utilización de maquetas si lo hace posible.

Es muy difícil que en tan corto espacio podamos hablar de una infinidad de trucos que el cine viene empleando desde que se inventó. Hablaremos de algunos de los utilizados en Jumanji.

Toda la película está plagada de efectos especiales, fundamentalmente maquetas y animación de animales y plantas. El decorado interior principal era una mansión georgiana de cuatro pisos. Más de 200 trabajadores utilizaron 150.000 metros de madera aserrada para construir los decorados, que generalmente se hacían más grandes para que pudieran caber los animales generados por ordenador. Como las exigencias de los efectos especiales eran tan complejas, se realizaron decorados especiales para la biblioteca y el ático de la casa.

Detengámonos un momento en la secuencia del monzón, una de las más peligrosas del rodaje. Se desarrolla en la gran mansión y se rodó en el interior de un depósito de agua que era calentada hasta 30 grados para que actores y técnicos no pasaran frío. El rodaje duró varios días.

Nuestro protagonista tenía que rodar una escena montando en un cocodrilo mecánico que se movía violentamente y además se sumergía en el agua. El equipo de creadores de muñecos y marionetas *Amalgamet Dynamics INC.*, bajo la dirección de Joe Johnston que también dirigió "Cariño, he encogido a los niños", controló el cocodrilo a distancia con palancas hidráulicas. Estaba previsto que esta escena la hiciera un doble, pero el actor Robin Williams quiso rodarla

personalmente. El resultado final es tan realista que nadie dudaría de la presencia en la escena de un auténtico cocodrilo africano.

El problema fundamental de adaptar Jumanji al cine era encontrar la forma de manejar todos los animales fantásticos y las fuerzas de la naturaleza que se encontraban dentro del mundo de la jungla del juego. La película exigía unos animales: rinocerontes, cocodrilos, cebras, elefantes, etc., que realizaran malabarismos complicados en escenarios reales.

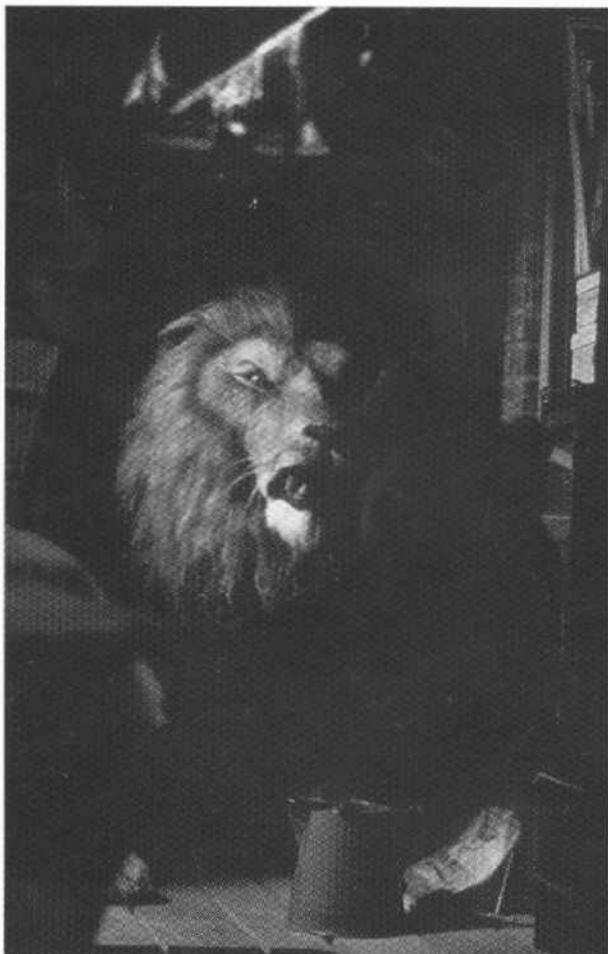
El avance de los efectos generados por ordenador fue la clave para hacer esta película. *Industrial Light & Magic* que realizó los dinosaurios por ordenador de "Parque Jurásico", construyó los animales con pelo para Jumanji.

Veamos ahora como se rodó la secuencia del león. Los técnicos construyeron dos leones. Uno era principalmente para los primeros planos con efecto de animación por ordenador en la cara que permitían que sus ojos parpadearan y que su boca gruñese. El otro fue utilizado para las escenas de más acción. En el interior de cada animal había un especialista que movía sus brazos dentro de las patas delanteras. De esta manera, el león movía las patas de forma realista mientras todo el tiempo los efectos de animación por ordenador permitían que la cara se moviera y que el león rugiese.

El proceso con los monos, rinocerontes, elefantes, etc., fue el mismo. Primero se realizaba la maqueta del animal que era posteriormente escaneado por el sistema informático.

El escáner dirigido por un láser rodeaba la maqueta para dar la información exacta de sus dimensiones. Se añadían los detalles de los músculos, pelo, etc., y posteriormente la pintura. Las expresiones de los animales y movimientos se mejoran hasta conseguir un animal lo más real posible.

El empleo de maquetas de todo tipo sobre todo en la secuencia del terremoto, la animación de fichas, animales y plantas carnívoras, la utilización de la cámara lenta y un sin fin de trucos más, hacen que esta película sea un prodigio en cuanto a la utilización de los efectos especiales. Gracias a ellos la jungla de Jumanji se hace real y consiguen que el espectador confunda ficción y realidad.



**"Cada mes,
en el cuarto creciente,
llega el monzón
bruscamente".**

¡Hablemos de la película!

Después de leer todas las informaciones que te hemos ofrecido, te proponemos que analices detenidamente la película siguiendo el guión que te mostramos seguidamente.

1. Estructura de la historia

Explica cómo se desarrollan los hechos en la película:

¿Qué sucede en la introducción?

¿En cuántas partes puedes dividir el desarrollo de la historia y que sucede en cada una?

¿Cómo acaba la historia? ¿Cuál es el desenlace? ¿Es un desenlace cerrado (todo queda aclarado y la historia no puede continuar) o es un desenlace abierto?

Observa qué elementos de los que forman la estructura de la historia coinciden con los típicos del relato de aventuras.



2. Los personajes

Alan, el protagonista. ¿Cómo es de niño? ¿Cómo vive? ¿Qué relación tiene con sus padres? ¿Qué problemas tiene con sus amigos? ¿Es valiente? ¿Tiene miedo? ¿Es inseguro? ¿Cómo es de adulto? ¿Ha cambiado después de vivir 26 años en la jungla? ¿Qué sabemos de su vida en la jungla? ¿Puedes imaginar cómo debió vivir allí? ¿Cómo aparece al final de la película, una vez casado con Sarah? ¿Cómo vive? ¿A qué se dedica?

Sarah, la amiga de Alan. ¿Cómo era de niña? ¿Cómo es de mayor? ¿Cómo le ha afectado el haber jugado a "Jumanji" de pequeña? ¿A qué se dedica cuando Alan la vuelve a encontrar?

Judy. ¿Cómo le ha afectado la muerte de sus padres? ¿Por qué dice tantas mentiras?

Peter. ¿Cómo le ha afectado la muerte de sus padres? ¿Qué problema tiene? ¿Qué puntos de contacto hay entre Alan y Peter? ¿De qué manera se enfrentan los dos a los problemas?

El policía. ¿Quién era en 1969? ¿Dónde trabajaba? ¿Por qué abandona el trabajo en la fábrica y se convierte en policía? ¿Es un personaje cómico?

Otros personajes secundarios

Los padres de Alan.

La tía de Peter y Judy.

El explorador que persigue a Alan.



3. Los elementos fantásticos

Los objetos mágicos

¿Podemos decir que el tablero de juego es un objeto mágico? ¿Es una fuerza del mal?

¿Qué función tienen los tambores que suenan cada vez que alguien está a punto de descubrir el juego?

Los elementos fantásticos

¿Cómo son los animales que salen en el juego? ¿Son reales o por el contrario no pueden existir?

¿Cómo son las plantas que salen del juego? ¿Pueden existir en la realidad tal y como se presentan en la película?

4. Los espacios

La acción transcurre en una ciudad de Nueva Inglaterra en Estados Unidos. ¿Recuerdas el nombre de la ciudad? ¿Sabes si existe en la realidad? Averígualo.

El bosque

¿Cómo es el bosque que aparece en la introducción de la película, donde dos niños esconden el juego en 1869? ¿en qué se transforma en 1969?

La fábrica de Parrish

¿Cómo era en 1969? ¿Qué se fabricaba allí? ¿Crees que la zapatilla deportiva que se nos muestra, podría realmente fabricarse en 1969?

¿Qué aspecto tiene la fábrica en 1995? ¿Quién vive allí?



La casa Parrish

¿Cómo era en 1969?

¿Cómo aparece en 1995? ¿Por qué la compra la tía de los niños?

¿Qué transformaciones sufre la casa durante el juego?

¿Cómo se nos muestra después de acabar el juego, de nuevo en 1969?



La ciudad

¿Cómo era en 1969. (las calles, las tiendas, los coches, etc)? ¿Cómo vivía la gente?

¿Qué cambios se han producido en 1995? ¿Cómo aparecen las calles? ¿Ha mejorado el nivel de vida de la gente? ¿Hay crisis económica? ¿En qué lo notas? Te sugerimos que busques información sobre la transformación social y económica que se produjo en EE.UU. de 1969 a 1995. También puedes averiguar los cambios que se han producido en tu ciudad en estos 26 años. Busca documentación que te permita ver la evolución: fotografías de lugares céntricos para ver la transformación urbana, recortes de prensa para conocer la situación social, anuncios de la época, información sobre el tipo de música, la moda, las películas que se veían, etc...

La jungla de Jumanji

¿Aparece en la película? ¿Qué sabemos de ella?

¿La podemos imaginar a partir de lo que conocemos de ella? (animales que habitan, flora, fenómenos naturales y por otra parte, apariencia física de Alan cuando regresa, apariencia del extraño explorador, etc).

¿Crees que en la realidad puede existir una jungla como la que intuimos en la película, donde coexistan todos estos elementos a la vez?

5. El tiempo

Teniendo en cuenta el tratamiento que se hace del tiempo en la película, responde:

¿Los padres de Peter y Judy murieron realmente?

¿La fábrica no existía ya en 1995?

¿La casa de Alan fue realmente destruída por los seres que venían de la jungla de Jumanji?

¿Jugaron de verdad alguna vez, Alan y Judy al Jumanji?

¿Llegó "betún" a ser algún día policía?

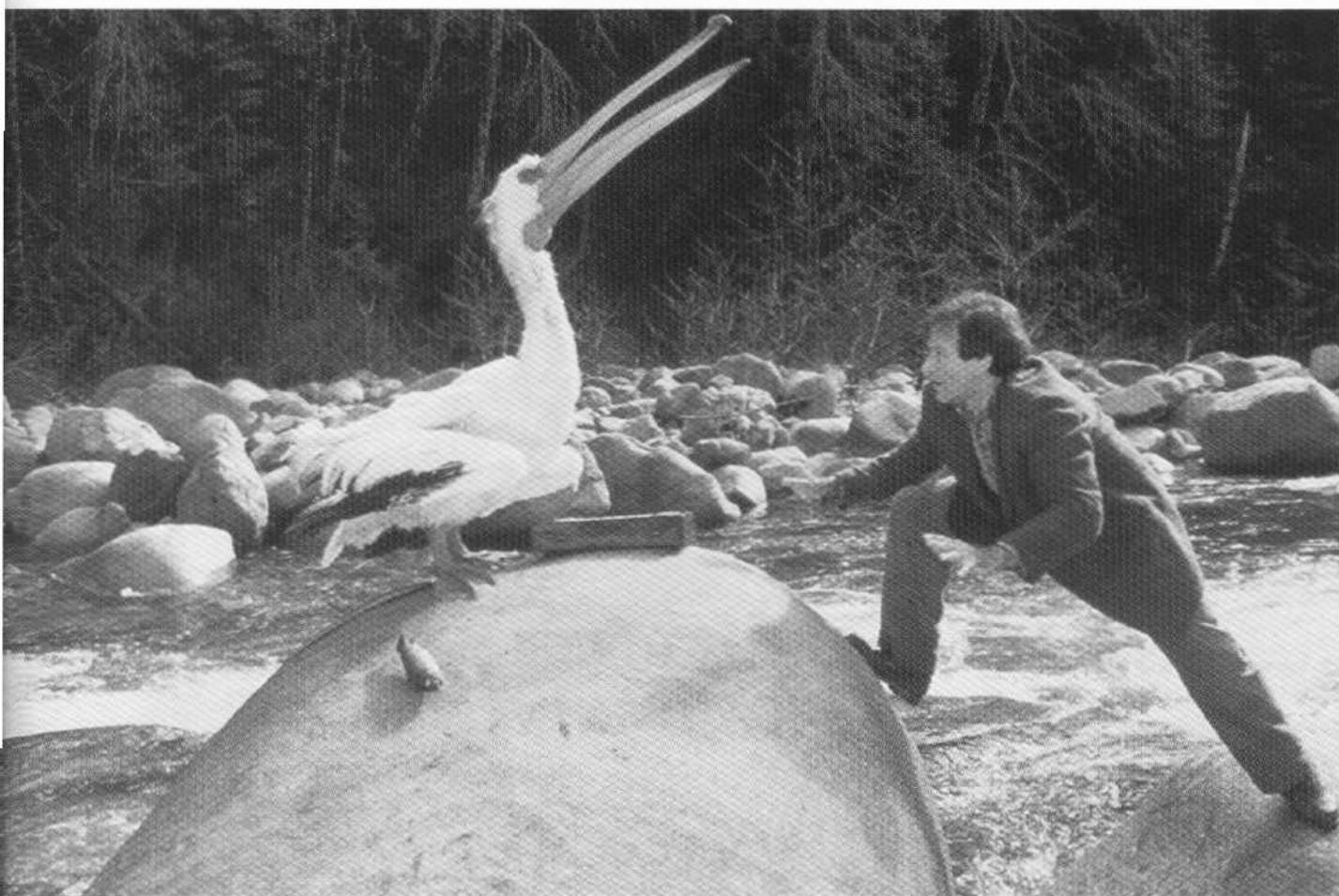
¿Murieron los padres de Alan en la ruina?

¿Qué hubiese ocurrido si Peter y Judy no hubiesen jugado jamás a Jumanji?

6. Los trucos

Jumanji, es una película fantástica donde la utilización de trucos y efectos especiales es un elemento clave. Para conocer más cosas sobre la realización de trucos lee el apartado que le dedicamos en este cuaderno. Después te aconsejamos que vuelvas a ver el video "Cómo se hizo Jumanji". Finalmente te proponemos que averigües en qué escenas se utilizan los siguientes trucos y cómo se hicieron:

- Trucos de maquetas.
- Truco de animación de figuras.
- Truco de animación de figuras por ordenador.



¿Te atreves a jugar?...

Es posible que el origen del juego se pierda en la inmensidad del tiempo, porque desde que el hombre resolvió sus problemas básicos de supervivencia y dispuso de un tiempo mínimo para el ocio, el juego se hizo necesidad. En un principio debió tratarse de juegos muy simples, basados en la imitación, pero sabemos que los egipcios, los griegos, los romanos y también los árabes, desarrollaron ya juegos muy complicados como el ajedrez.

Veamos ahora cuáles son las características en las que se basan todos los juegos:

Siempre existen unas normas de juego que deben ser cumplidas. En Jumanji, la norma nº 1 del juego es "terminalo o terminará contigo".

Existen varios jugadores que deben enfrentarse y sólo uno puede ser el vencedor, aunque también hay juegos con participación por parejas o en grupo.

Puede jugarse simplemente con la imaginación, pero existen también los juegos de mesa que constan generalmente de un tablero de juego, unas fichas y unos dados.

En los juegos de rol, cada jugador se identifica con un personaje que viene determinado por el juego y se comporta como le corresponde.

El azar condiciona todo el funcionamiento del juego (dados) aunque también hay que demostrar habilidad mental, agilidad y rapidez de reflejos, capacidad de asociación, etc.

El juego de las adivinanzas

Para empezar te proponemos el juego de las adivinanzas. No se trata de que tú adivines nada sino de que aprendas a construir adivinanzas.

Recuerda que en la película, cada vez que los jugadores echan los dados, aparece un enigma escrito a modo de adivinanza, en el espejo central del tablero.

¿Quieres aprender a elaborar enigmas?
Pues lee las instrucciones.

Las adivinanzas se basan en la utilización de un lenguaje figurado, de asociaciones y comparaciones. El objetivo fundamental es camuflar al máximo la solución del enigma, para que no resulte fácil, a la primera vista, adivinar de qué se trata. Vamos a explicarte los pasos que debes seguir para crear la adivinanza.

Definir o describir el objeto que va a ser el centro de la adivinanza.

Ejemplo: *Boligrafo:* "es un bastoncito, por lo general de plástico y de forma cilíndrica que al frotar una superficie clara deja una señal visible".

Asociar y comparar el objeto con otros objetos que tengan algún rasgo parecido.

Ejemplo: Como hemos visto en la definición, el boligrafo se relaciona con la hoja de papel. El papel puede convertirse por asociación en cualquier otra superficie blanca, desde un muro a un campo nevado. Lo que en un papel blanco puede ser una marca negra, sobre un campo puede convertirse en un camino negro.

Escoger los elementos que nos parezcan más apropiados del punto anterior exagerar la asociación elegida. Ahora ya podemos definir el objeto de forma enigmática.

Ejemplo: "Es algo que traza un camino negro sobre un campo blanco.

Vamos a darle una forma atractiva y misteriosa a la definición. Podemos expresarla utilizando un pareado.

Ejemplo: "Sobre un campo blanco, senda negra va trazando"

¿Te atreves ahora a crear adivinanzas y a imaginar y descubrir nuevas situaciones para los personajes de Jumanji? ¡Ya puedes empezar!



Las claves del juego

Jumanji es un juego semejante al juego de la oca, donde el azar, determinado por el número que señalan los dados, coloca las fichas en las casillas y las mueve.

El resultado de cada tirada es un enigma, que se hará realidad, y que aparece reflejada en el espejo central.

Ahora te proponemos que construyas, junto con tus compañeros, tu propio juego. Te daremos algunas ideas para que acabe siendo una aventura apasionante.

Piensa primero qué tipo de juego quieres inventar: un juego de cartas, de tablero, de oca, un relato fantástico...

Tu juego debe basarse en el esquema que persigue cualquier relato de aventuras. Para ello, deberás elaborarlo a partir de estos ocho apartados.

- **Alejamiento:** alguien decide alejarse con algún objetivo.
- **Prohibición:** existe una prohibición que es desobida.
- **Pruebas:** el jugador ha de pasar por varias pruebas.
- **Ayuda:** durante el recorrido recibe varias ayudas.
- **Objeto mágico:** encuentra varios objetos mágicos.
- **Agresión:** también es agredido por el enemigo.
- **Reparación:** sólo vence si el daño es reparado y la prohibición respetada.
- **Llegada:** llega al lugar deseado y obtiene el objetivo inicial.

Cada apartado debe tener seis posibilidades que tú debes elaborar.

Ejemplo: *Alejamiento:*

1. Para salvar a un amigo en peligro.
2. Para encontrar un tesoro.
3. Para averiguar un enigma.
4. Para encontrar el amor.
5. Para aprender algo desconocido.
6. Para recuperar algo perdido de gran valor.

Utiliza un dado para elegir una posibilidad en cada apartado.

Ahora elabora tú mismo las normas del juego y escribe cada consigna en forma de adivinanza.

Recuperar juegos

¿Qué juegos conoces? Existen muchos juegos y juguetes antiguos que seguramente habrán pertenecido a tus padres o abuelos. Juegos de diferentes países, juegos de mesa, de calle, deportivos...

Con la ayuda de tus compañeros intenta recuperar toda clase de juegos. Clasifícalos en clase y realizad una ficha en la que figure: nombre del juego, año de fabricación, procedencia, tipo de juego, normas y reglas, número de jugadores, edad recomendada, espacio y observaciones.

Relata el origen del juego de la oca. Indaga en que lugares del mundo se sigue jugando y con qué diferencias. Averigua los aspectos culturales de cada zona.

Construir una ludoteca

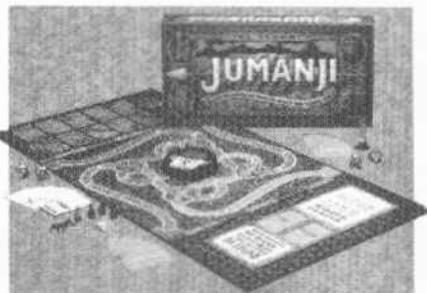
A partir de los juegos que tenemos, podemos crear en la escuela una ludoteca que iremos ampliando a medida que consigamos nuevos materiales.

La ludoteca debe estar ordenada según el fichero que ya habréis realizado y seguramente crecerá rápidamente con vuestros juegos y los que os ofrezcan los niños de otras clases.

El juego Jumanji

Para aquellos que quieren "estar a la última" existe ya en el mercado el juego Jumanji, de la compañía MB Juegos.

Es adecuado para niños y niñas a partir de 8 años y es tan fascinante como el de la película, "un juego para aquellos que buscan una forma de dejar su mundo atrás". Aunque no esperéis lluvias torrenciales, terremotos y animales salvajes corriendo por el aula o por el salón de casa. Esto sólo ocurrirá en vuestra fantasía.



Taller de teatro

"Hay una selva dentro..."

¿Te atreverías a crear una selva en el gimnasio de la escuela?

Podéis hacerlo con los materiales que hay dentro (cuerdas, colchonetas, espalderas, pelotas, aros, etc.)

Además podéis construir los elementos naturales que encontraremos en una selva (animales y plantas) a partir de materiales diversos (papel, cartón, cajas...).

Recrear la jungla

Os proponemos el siguiente juego:

La mitad de la clase creará la selva y todo lo referente a ella. Mientras, el resto de la clase se maquillará y disfrazará para entrar en un mundo selvático, aunque no podrá ver lo que les espera...

Los participantes deberán entrar en la jungla con los ojos cerrados y sus compañeros guías (en parejas). Una vez dentro, la selva os producirá sorpresas que ni os esperaréis.

Algunos compañeros se encargarán de alimentar la selva con la música adecuada. Dispondréis de instrumentos que os ayudarán.

Una vez la mitad del grupo hayan superado "la ley de la selva", os intercambiaréis los papeles.

También podéis inventar y representar una historia que transcurra en vuestra selva particular.

Por último podéis intercambiar sensaciones que os ha producido esta salvaje experiencia.

LOS VALORES EN LA PELÍCULA JUMANJI

De la película Jumanji se desprende continuamente a lo largo de la proyección, la presencia del coraje, la valentía, el ánimo y el entusiasmo, aparte de muchos otros valores que iremos desgranando en el presente trabajo. Estos valores ofrecen la posibilidad de alcanzar el fin que nuestros protagonistas se han propuesto al iniciar el juego que Alan encontró un día, pero la consecución de ese fin les lleva a multitud de aventuras y complejas situaciones.

La valentía, el coraje, el ánimo o el entusiasmo, verdaderamente ofrecen al joven la posibilidad de lograr el gran ideal de la solidaridad. Cuando la persona los adopta quiere decir que se ha realizado un gran esfuerzo y ello implica ser valiente para aceptarnos a nosotros mismos con nuestras buenas cualidades pero también con nuestras deficiencias y aceptar la situación que nos rodea. En Jumanji esto se ve claramente. Hay que enfrentarse con toda una serie de animales en diversas situaciones y superar el miedo. Para ello se necesita coraje, entusiasmo, valentía y mucho ánimo; pero también es necesaria la constancia.

La unión y la amistad de los cuatro personajes: Alan, Judy, Peter y Sarah es la que hace posible superar muchas pruebas y podemos reflexionar como Alan, (que cuando niño era miedoso y que no sólo tenía problemas de relación con sus padres, sino que sus compañeros de escuela se reían de él porque creían que tenía miedo), aparece en el tablero con 38 años y capaz de superar multitud de pruebas y nos hace evidente la necesidad de educarnos para la confianza y la valentía; pero sin caer en la temeridad. Para ello se hace necesaria la prudencia, valor que también vemos en Jumanji junto con la superación personal que va permitiendo adquirir responsabilidades,

cometidos que cumplir, disposición a responder positivamente a la apelación de los valores por exigentes que éstos sean. Nuestras respuestas deben responder al ideal que orienta nuestra vida, ideal que irá bien unido a ese nuestro deseo de superación personal.

En Jumanji la diferencia entre la selva y la ciudad se remarca extraordinariamente. Por eso, la película ofrece una buena oportunidad para reflexionar sobre cómo ha podido transcurrir la vida de un niño tímido, introvertido y rico de ciudad que se ve obligado a vivir durante años en una selva llena de peligros y aventuras. ¿Qué transformaciones experimenta el carácter de Alan? ¿Cuáles son las diferencias de personalidad más notables que se observan en Alan y en el resto de los personajes de la película con el paso de los años? ¿Qué ocurre cuando una persona, por las causas que sean, se ve obligada a desplazarse del campo a la ciudad, o viceversa? ¿Cómo puede afectar ese cambio de residencia y determinados acontecimientos y situaciones a su comportamiento social? Jumanji ofrece un buen pretexto para debatir este tema en relación a casos específicos de compañeros de clase que se conozcan.

Valores como la esperanza, la firmeza o el esfuerzo, también se nos muestran en esta película cuando Alan, con la ayuda de Peter y Judy, va a buscar a Sarah para que ésta a su vez les ayude y es con la participación y la cooperación como las que se consiguen los éxitos; en nuestra película hay que acabar la partida para conseguir salvarse, no tan sólo de las estampidas de los animales o de las inundaciones de los monzones, sino también del terrible cazador obsesionado por matar a Alan.

Amparo Vázquez.