

FICHAS EDUCATIVAS

ESTRENOS NACIONALES 2017

# SELKIRK, EL VERDADERO ROBINSON CRUSOE

de Walter Tournier



RED  
CINE CLUB  
ESCOLAR

Organiza:

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Financia:





Las fichas educativas son parte del material de trabajo del cine club escolar y es una de las actividades del Programa Escuela al Cine de la Cineteca Nacional de Chile, cuyo objetivo es la formación de nuevos públicos, estimulando el acercamiento de los jóvenes al cine de calidad.

Las fichas educativas son un recurso metodológico de apoyo al trabajo del profesor y que permite el análisis de la película desde distintos ámbitos (cinematográfico, sociológico, pedagógico, entre otros) por parte de los alumnos. Estas fichas están disponibles en: [www.ccplml.cl/redcineclubescolar/](http://www.ccplml.cl/redcineclubescolar/) para el uso de los cineclubes escolares en funcionamiento a través de todo el país, que durante el año desarrollan actividades de educación a la imagen, al interior de los distintos establecimientos educacionales.

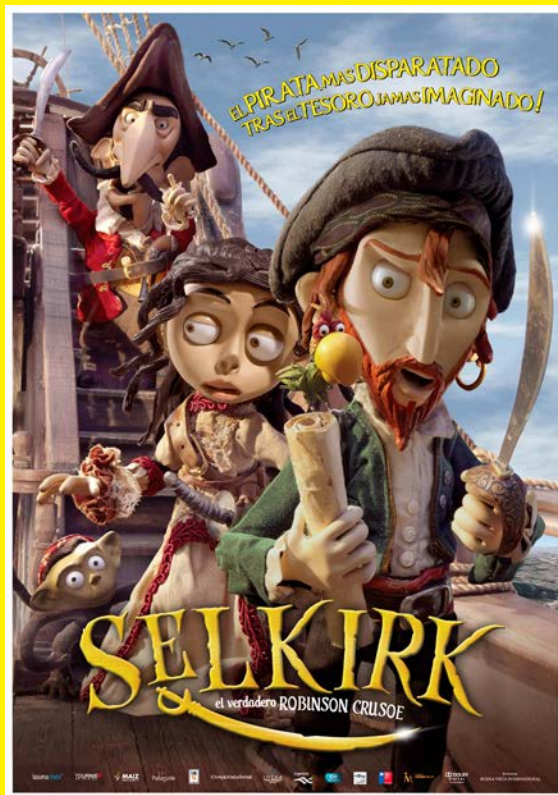
De esta manera se busca incorporar el arte del cine a la formación integral de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo de sus capacidades abiertas y de su personalidad, lo que permite formar una persona capaz de pensar, de tomar decisiones, de seleccionar información relevante y de relacionarse positivamente con los demás.

Escuela al Cine, es un programa desarrollado por la Cineteca Nacional de Chile, y es financiado por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (C.N.C.A.), a través de su Fondo de Fomento Audiovisual.

Agradecemos a la empresa coproductora Cineanimadores que facilitó el acceso de los profesores y estudiantes a la exhibición en sala de esta película, estrenada en nuestro país en el 2012 y que a través de Escuela al Cine tiene acceso a un público escolar masivo. Los contenidos de la ficha educativa del presente estreno, fue desarrollada por ABCine de EGEDA Uruguay.

# SELKIRK, EL VERDADERO ROBINSON CRUSOE

de Walter Tournier



## FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

País: Uruguay, Argentina, Chile

Año: 2012

Duración: 80 min.

Técnica: Stop motion y 3D

Producción: La Suma, Esteban Schroeder

Director: Walter Tournier

Productor: Esteban Schroeder

Dirección de arte: Lala Severi

Diseño de personajes: Tunda Prada

Dirección de fotografía: Diego Velazco / Santiago Epstein

Montaje: Fabio Pallero

Dirección de sonido: Carlos Abbate

Música: Carlos Villavicencio

Animadores: Juan Andrés Fontán, Pablo Turcatti, María Podestá, Santiago Hermida, Ignacio De Marco, Pilar Colasso, Magalí Zadoff, Joel Ortiz (ICAIC, Cuba)

Estreno en Chile: 2 febrero 2012.

## SELKIRK, LA PRIMERA PELÍCULA DE ANIMACIÓN URUGUAYA.

Selkirk fue la primera película de animación que se realizó en Uruguay. Se estrenó en forma simultánea en cines de Argentina, Chile, Perú y Uruguay en febrero del año 2012, y consiguió que Disney se hiciera cargo de su distribución en América Latina. Esta película se estrenó comercialmente en más de 15 países, incluso en China y en Rusia y tuvo miles de espectadores por todo el mundo.

En Uruguay se proyectó en salas de cine de Montevideo y se realizó una gira por el interior, además se organizó una exposición con los decorados y los muñecos. Lo más importante es que demostró que en este país se pueden hacer películas de animación, de hecho, un año más tarde llegó a los cines la segunda película animada uruguaya, Anina, que utilizó otra técnica distinta basada en el dibujo con lápiz. Aunque sigue siendo una actividad muy cara y difícil de hacer, cada vez más cineastas uruguayos experimentan con este lenguaje narrativo para contar historias, apreciado por el público infantil pero también por el adulto.



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

## SU DIRECTOR

Walter Tournier tiene 70 años y hace más de cuatro décadas que se dedica al cine de animación. Para desarrollar esta profesión dejó de lado sus otras pasiones: la arquitectura y la arqueología. Empezó a hacer películas junto a los directores **Mario Jacob** y **Mario Handler** a comienzos de los años '70. Aunque Tournier quería hacer películas de ficción sobre historias inventadas, acompañó a sus amigos en los rodajes de documentales, un género del cine que registra situaciones y personajes reales.

Un día un amigo de Tournier, **Walter Achúgar**, le mostró un cuento y le propuso que lo dibujara y luego filmara los dibujos, intentando hacer una animación; esa fue su primera película animada y se llamó **En la selva hay mucho por hacer**. La técnica que utilizó fue la del papel recortado, “fue hecha con dibujos en un papel, que recortamos y los pusimos sobre una tabla, colocamos una cámara arriba y movíamos los papelitos con agujas, así hicimos la animación”, explicó.

Tournier durante mucho tiempo fabricaba y vendía artesanías. Se considera a sí mismo un artesano por eso, quizás, su técnica preferida para animar es el *stop motion*, una de las más complicadas que existen porque es muy manual y que, como exige mucho trabajo, es poco utilizada.

Lo primero que se necesita para animar en *stop motion* es transformar a los personajes en muñequitos hechos a escala. Habitualmente miden unos



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

30 centímetros. Los materiales ideales para esta tarea son la plastilina, la silicona o el latex para hacer el cuerpo y la piel, y el metal para el esqueleto, porque los personajes tienen que tener articulaciones que se puedan mover fácilmente.

En el *stop motion* se trabaja con una cámara de fotos: cada segundo está constituido de 24 fotos, cada vez que el muñeco se mueve un poquitito se toma una foto. Después, ese material se traslada a una computadora y se pasa una foto después de la otra a ritmo acelerado, lo que crea la sensación de movimiento.

En 1984 Tournier decidió abrir una productora junto a su amigo Mario Jacob a la que llamaron **Imágenes**. En esa productora empezó a realizar cortometrajes (que son películas que duran menos de 30 minutos) y series de televisión para niños, con su técnica preferida. Algunos de sus trabajos más famosos son **Los Tatitos** y **Tonky**.

Muchos de estos trabajos se emitieron en canales de otros países que se interesaron en la forma de trabajo de este cineasta.

## ¿DE QUÉ SE TRATA?

### ¿Quiénes son sus personajes?

El piloto del **Esperanza**, un galeón inglés que navega por los mares del sur en busca de tesoros es un pirata rebelde y egoísta llamado **Selkirk**, que mediante apuestas gana los ahorros presentes y futuros de sus compañeros,



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

granjeándose la enemistad de la tripulación y del capitán **Bullock**, quien decide abandonarlo en una isla desierta. La historia que narra el filme tiene como antecedente un caso real ocurrido en 1703, cuando un marinero escocés llamado **Alexander Selkirk** discutió con el capitán de su barco y fue abandonado durante más de cuatro años en una isla desierta. Ese caso, y quizás otro similar protagonizado por un tal **Pedro Serrano**, habrían inspirado al escritor **Daniel Defoe** su libro **Robinson Crusoe**.

### ¿CÓMO SE HIZO?

#### Una aventura que llevó diez años....

En el año 2001, cuando en Uruguay se hacían muy pocas películas, Tournier decidió empezar a preparar su primer largometraje (cuando una película dura más de 60 minutos) de animación: **Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe**, que recién se estrenó diez años después.

#### Primero el guión.

Tournier le contó la idea a Jacob y le pidió que lo ayudara a escribir el guión, que es la historia de la película. El personaje central es **Alexander Selkirk**, un pirata que fue abandonado por sus compañeros en el año 1703 en una de las islas del archipiélago Juan Fernández, cerca de Chile. En esa isla vivió solo durante cuatro años y cuatro meses hasta que lo encontraron y regresó a Londres. Nunca más se dedicó a la piratería. El



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

escritor inglés **Daniel Defoe** conoció esta anécdota y escribió una novela, pero cambió el nombre del protagonista de **Alexander Selkirk** por el de **Robinson Crusoe**.

#### Segundo, la búsqueda de financiación...

Luego de conseguir la ayuda de Jacob se sumó al proyecto **Esteban Schroeder**, que se convirtió en el productor ejecutivo: el encargado de conseguir el dinero para hacer la película, un desafío muy difícil ya que en ese momento no existían casi concursos que destinaran plata para filmar películas y menos para una película de animación, que es mucho más cara. Encontrar el dinero necesario llevó ocho de los diez años que demoró en hacerse la película. **Selkirk** costó 1 millón 250 mil dólares. A modo de comparación, la película **El viaje hacia el mar**, que se filmó en el año 2002 y no es de animación, costó 360 mil dólares. Aún así, las películas que hacen las empresas especializadas de Hollywood como **Disney**, **Pixar** o **Dreamworks**, cuestan entre 50 y 100 veces más.

El equipo de **Selkirk** buscó socios en otros países para poder financiar la película y dividirse el trabajo. Una vez que escribieron el guión, acordaron que una productora chilena haría los dibujos de los fondos de las escenas y sus animaciones en 3D, y que una empresa argentina iba a realizar el doblaje de las voces de los personajes, el sonido y la postproducción, que es cuando se pone a las partes filmadas de la película en orden y se agregan la música, los diálogos y los sonidos.



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

### Manos a la obra...

Una vez que tuvieron el plan de trabajo armado, se realizó un *story board*: un libro en el que se dibujan todas las escenas que tiene el guión. El siguiente paso fue buscar una casa grande para convertirla en oficina y estudio de filmación. En cada habitación de la casa se hacía una parte de la película. Un cuarto era para los carpinteros que construyeron el barco de madera que sería el escenario principal de la película y todos los decorados más grandes.

En otra habitación trabajaba el equipo de arte. Allí varias personas se encargaron de pintar los pequeños objetos, fabricar la ropa de los personajes y dibujar los rostros. Dieron los últimos retoques a todos los objetos que se necesitaban para decorar cada uno de los *sets*, que son los espacios de filmación. Cuando empieza *Selkirk* se muestra un primer *set* que es una calle, luego otro *set* es el barco y cada parte del barco es un *set* nuevo.

El trabajo más difícil fue construir a todos los muñecos que representan a los personajes, que miden 32 centímetros. Esos personajes fueron dibujados por **Tunda Prada**, que se inspiró en pescadores que conoció en Valizas, balneario de Rocha. El más difícil de hacer fue Alexander Selkirk.

Cada día de rodaje Tournier llevaba el *story board* a la habitación más grande de la casa, que convirtió en un estudio de filmación. Ahí estaban colocados sobre mesas altas los *sets* (por ejemplo el barco) y ubicaba a los



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

muñecos tal como indicaba el dibujo en el *story board* para la escena que debía filmarse. En ese momento ingresaban al estudio **Santiago Epstein** y **Diego Velazco**, directores de fotografía que se encargaban de iluminar el *set* dependiendo de si la acción ocurría de día o de noche, en el interior o en exterior del barco.

Una vez que las luces estaban puestas, los distintos animadores iban tomando las fotos: una por cada movimiento milimétrico. El equipo de ocho animadores trabajó en turnos de seis horas por día durante un año y medio.

Los animadores cargaban las fotos en una computadora y para elegir mejor el movimiento lo que hacían era actuar entre ellos la escena y filmarse, así replicaban el movimiento de sus cuerpos en el que querían lograr en los muñecos, modificando las fotos en la computadora.

La tarea más difícil de la animación es mover la boca y los rasgos de la cara. El método que se utilizó fue grabar todos los diálogos de los personajes antes de realizar la animación, para así poder saber cuánto tiempo demoraba el muñeco en decir una palabra y cómo debían moverse sus labios.

El trabajo de animación en *stop motion* es tan difícil y lento que cada animador animaba dos o tres segundos de la película, en los mejores días de trabajo cinco segundos. Esta técnica es costosa porque necesita a muchos trabajadores, muchos materiales, mucho tiempo y mucha paciencia.



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

En la actualidad hay varias técnicas de animación distintas. La más popular es el 3D, que además es la más rápida porque el personaje se crea en la computadora y los movimientos se realizan con más facilidad. Los fondos de las escenas de *Selkirk* se realizaron en 3D.

Los animadores que trabajaron en *Selkirk* dicen que prefieren el *stop motion* porque es artesanal, “todo se crea, el muñeco está ahí, lo tocás, lo animás, lo hacés vivir.”

## ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

(3° a 6° Básico)

**Actividades previas** (se aconseja elegir solamente una)

- Recibimos un mensaje especial. Tocan a la puerta y nos entregan una botella con un mensaje adentro. Es la invitación para asistir a la proyección de la película. Esta debe tener los siguientes datos: **título, día, lugar, hora, valor de la entrada** (opcional).
- En 6 hojas tamaño carta, presentamos letras (una letra en cada hoja): I - T - P - A - A - R  
Consigna: ¿Qué palabra podemos armar con estas letras?  
Respuesta: pirata



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

- Buscar fotos y guardarlas en un sobre de los siguientes personajes de ficción:  
Capitán Garfio - Jack Sparrow - Sandokán - John Silver - Selkirk - Barba Negra - Barba Roja.  
Se propone reconocer al personaje de cada imagen.  
¿Tienen algo en común?  
Uno de ellos podrá ser desconocido (Selkirk), los invitamos a ver la película.

### Proyección del film “Selkirk”

Conversación grupal:

- ¿Quién es el personaje principal? ¿Cómo se llama?
- ¿Qué personajes lo acompañan?
- ¿Dónde se inicia la historia?
- ¿Qué objetivo persiguen los protagonistas?
- ¿En qué lugares transcurre?
- ¿Qué sucesos ocurren?
- ¿Qué sucede con el personaje principal?



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

## ACTIVIDADES DESPUÉS DE LA EXHIBICIÓN DE LA PELÍCULA.

### Crucigrama

(a modo de armar un pequeño glosario, se pueden buscar otras palabras a elección).

Ejemplo: Vertical "PIRATA"

\_ \_ \_ P \_ \_ \_ \_ \_  
 \_ \_ I \_ \_ \_ \_  
 \_ \_ R \_ \_ \_ \_  
 \_ \_ A \_ \_ \_ \_  
 \_ \_ T \_ \_ \_ \_  
 \_ \_ A \_ \_ \_ \_

Horizontales (referencias)

- P - Conjunto de personas que conducen un barco, un avión o una nave espacial, o que prestan servicio en ellos (tripulación)
- I - Pieza de madera o hierro que sirve para guiar una embarcación (timón)
- R - Venda que se pone sobre una herida o parte enferma del rostro de un pirata (parche)
- A - Pieza de lona firme que atada recibe viento e impulsa la nave (vela)
- T - Conjunto de cosas robadas (botín)
- A - Parte delantera de una embarcación (proa)

### Ubicación geográfica

En un mapa planisferio, reconocemos y señalamos masas de tierra y masas de agua, podemos incorporar los términos: continentes, mares y océanos.

¿Nos animamos a marcar posibles recorridos?

Si es posible, señalamos los puntos cardinales.

### Laberintos y mapas

Para los más pequeños entregamos patrones con laberintos a recorrer, por ejemplo desde un pirata hasta su tesoro, desde un barco hacia una isla.

Los más grandes pueden dibujar un mapa con el recorrido que realizan todos los días desde su casa hasta la escuela. Podrán incluir dibujos, señales, referencias.

Podemos "envejecer el papel" (a fin de lograr una imagen visual de antigüedad) empleando diferentes métodos:

Utilizando un líquido (té, café, jugo de naranja) y hornear; quemando con





Fotos: Tournier Animación y La Suma cinetv

una llama; arrugar y humedecer; ensuciar con tierra. Variados videos en YouTube nos pueden enseñar “cómo hacerlo”. Dicha actividad se realizará en presencia de un adulto y con su ayuda.  
Exposición de las producciones “mapas añejos”.

### Personajes

Elegimos un personaje: Selkirk, Bullock, Pupi. Describimos el personaje destacando sus cualidades (producción escrita) y lo dibujamos.  
Confeccionamos títeres con material de desecho. Cada niño hará su personaje elegido.  
Redactamos diálogos breves y representamos pequeñas situaciones entre personajes.

### Oficios

Jugamos a “Dígalo con mímica”. Los niños representan diferentes tareas que se realizan en un barco (capitán, cocinero, carpintero, artillero, etc).  
Un alumno representa con mímicas, el resto adivina.

### Inventos

Buscamos información sobre los objetos inventados necesarios navegar.  
Construimos un catelejo (telescopio) y un molinillo de viento.

### Rimas y algo más ...

Escuchamos la canción: “Para ser un pirata” Murga Edu Pitufu Lombardo  
Escribimos su letra y marcamos las rimas.



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinetv

Inventamos rimas con otras palabras.

Ver letra canción en:

<http://pirataselkirk.blogspot.cl/2012/08/normal-0-21-microsoftinternetexplorer4.html?m=1>

### Hábitat playa

La playa como hábitat es un entorno inestable que expone a plantas y animales que lo habitan a condiciones dinámicas, siempre cambiantes.  
Esos patrones cíclicos, diarios y estacionales, proporcionan a numerosos organismos vegetales y animales una fuente de alimentación y refugio.  
En papel mural, dibujamos, pintamos, recortamos y pegamos fotos de fauna y flora presente en este tipo de hábitat. Tenemos en cuenta imágenes de la película.

### Nutrición

Armamos una red de conceptos con aquellos alimentos que debemos ingerir para tener una dieta completa y equilibrada. Se pueden usar envases desechables, publicidades de diario y revistas.  
Se plantean dos situaciones diferentes:

### Banderas piratas

*En las banderas piratas  
a mí me suelen pintar  
sólo soy una calavera  
con huesos y nada más ...*



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

Proponemos dibujar una bandera pirata, se puede confeccionar en familia y realizar una exposición, con breve descripción de signos o símbolos empleados.

### Nudos piratas

Buscamos en Internet información sobre los nudos, vemos que éstos son muy importantes para navegar, ya que tienen diferentes utilidades. Con trozos de lana o sogas, hacemos diferentes nudos y pegamos sobre cartulina o cartón.

### Construcción de un Galeón

Se propone emplear material de desecho, mobiliario en desuso y elementos de Educación Física (colchonetas, bastones, aros, cajones de salto, sogas). Rotulamos sus partes: proa, popa, babor, estribor, palo mayor, timón, bodega, amarras, etc.

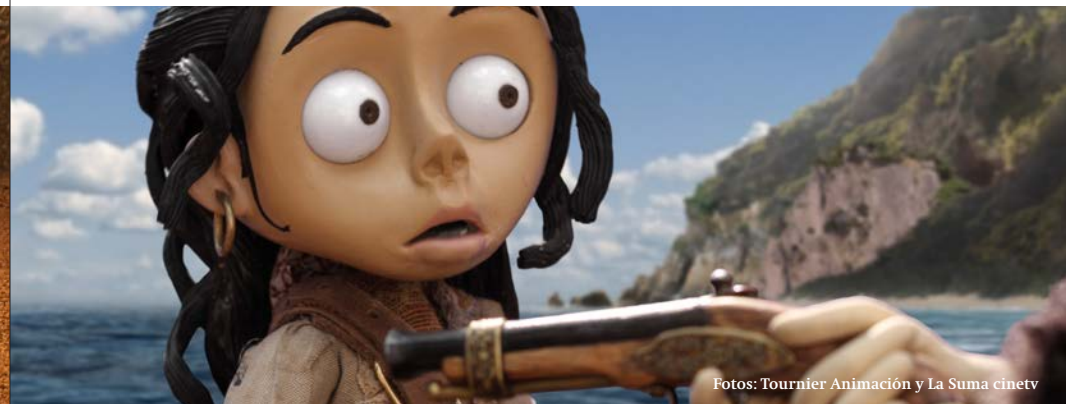
Los niños pueden dramatizar situaciones lúdicas, con disfraces y elementos confeccionados en clase: catalejos, molinillos de viento, espadas, monedas, etc.

### Modelado

Modelamos vajilla para cocinar y comer.

### Calendario

Reemplazamos el uso del calendario cotidiano, por el empleado en la película para contar los días de supervivencia.



Fotos: Tournier Animación y La Suma cinety

### Educación Física

Carreras libres, de posta y con obstáculos.

### Actividades de cierre

Podemos finalizar el proyecto con una búsqueda del tesoro. Los alumnos más grandes elaboran las pistas para los más pequeños. El tesoro puede tener golosinas, libros de cuentos, sorpresas confeccionadas en clase, monedas de chocolate, etc.

Los cuentacuentos. Alumnos más grandes nos cuentan cuentos.

Podemos invitar, en esta actividad, a los adultos que quieran participar.

### BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA:

Botella al Mar de Ricardo Mariño Bs. As. Alfaguara 1999

Barco pirata de Canela Bs. As. Sudamericana 2001 / Pan Flauta

¿Dónde está mi tesoro? de Gabriela Keselman Bs.As. Alfaguara 1999

El gran tesoro de Pablo Zamboni Bs. As. Ed. B 2005

# RED CINE CLUB ESCOLAR

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Elaborada por:

Mariangel Solomita

Agradecimientos:

Andrea Téllez, Walter Tournier.


ABCINE

Egeda Uruguay

[egeda-uruguay@egeda.com](mailto:egeda-uruguay@egeda.com)

Diseño Otros Perez

Santiago, Agosto 2017.

 Cineclub Escolar

[www.ccplm.cl/redcineclubescolar/](http://www.ccplm.cl/redcineclubescolar/)

Organiza:

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Financia:



Colabora:

CineANimadores

