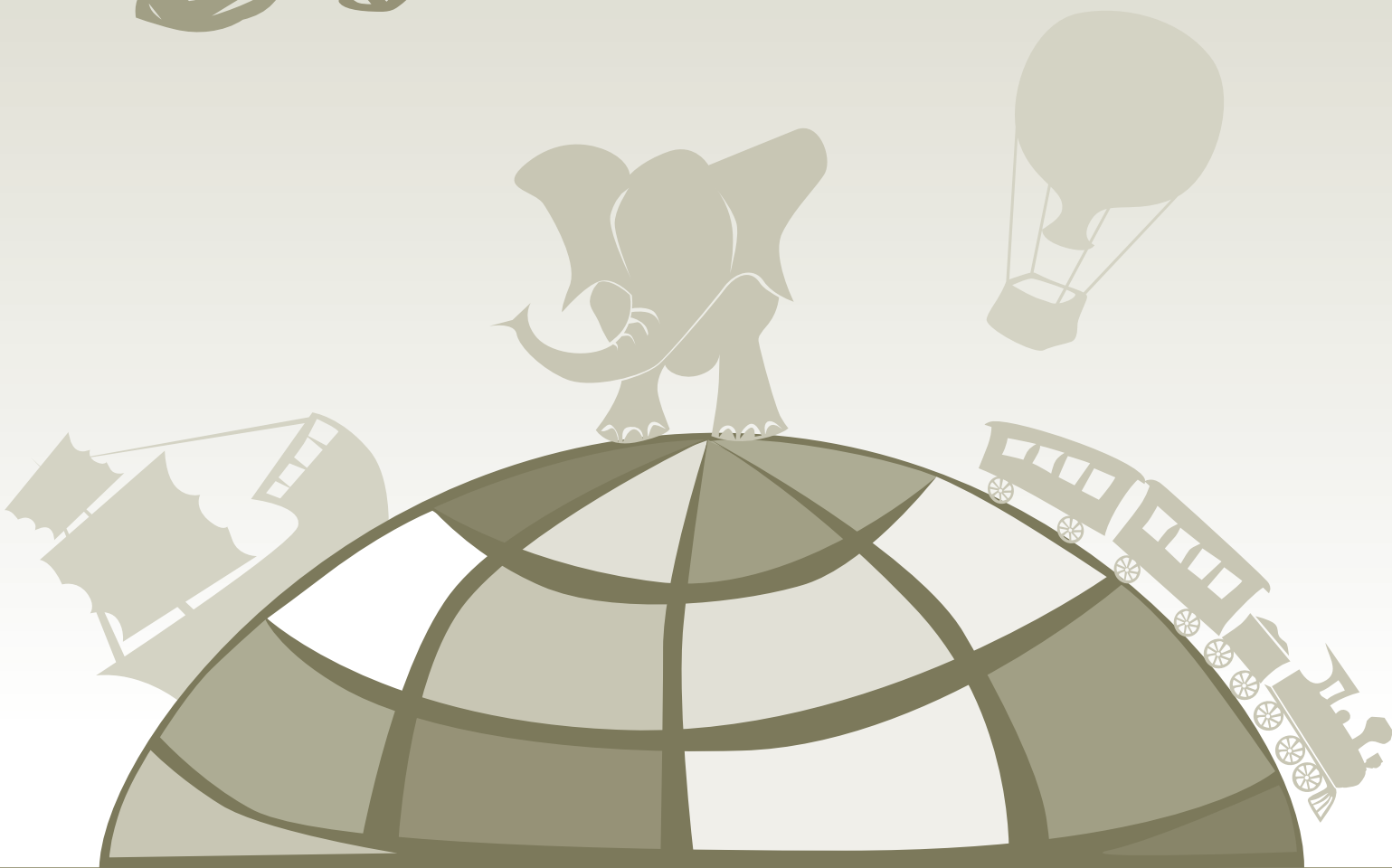


# LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DIAS

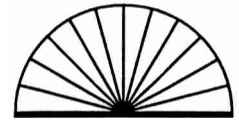


DOSSIER PARA EL PROFESORADO



# INTRODUCCIÓN

## LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DÍAS



EL ABANICO  
GRUP DE DIDÀCTICA DE TEATRE  
Víctor Latorre  
Francesc López  
Mario Máñez  
Pilar Martínez

Esta guía pretende dar al profesorado un instrumento de trabajo, de manera que la asistencia al teatro sea para el alumnado una experiencia a través de la cual adquieran conocimientos y desarrollen las capacidades de percepción y las creativas.

El cuaderno para el alumnado, que se facilitará a cada uno de los asistentes el día de la representación, tiene como finalidad despertar la atención del alumnado **sobre** varios aspectos de la obra: recordar la historia, el decorado, los personajes... y hacer del juego un acto de aprendizaje.

Las actividades que proponemos en este dossier, tanto las diseñadas para trabajarlas antes de ir al teatro como las sugeridas para después de la representación, buscan desarrollar la imaginación y la creatividad mediante el conocimiento del mundo.

Este cuaderno ofrece también la ocasión de educar en el hecho de ir al teatro, mediante el "Decálogo del buen espectador" que aparece a la cubierta posterior.

# ÍNDICE

## DOCUMENTACIÓN

Julio Verne, un visionario del siglo XIX.

Argumento de la obra teatral.

Combinats, breve reseña de un grupo teatral.

El periplo de Phileas Fogg.

Direcciones de interés para entrar en el mundo de la novela de aventuras.

## ANTES DE LA REPRESENTACIÓN

La maleta

Un viaje especial

## DESPUÉS DE LA REPRESENTACIÓN

El final de la aventura

El detective Fix, la ayudante Dorothy y los sospechosos

Caminemos como un faquir

Los ambientes del Teatro

Inventemos nuevos lenguajes

El mural

El Gran Rally

El periplo de Phileas Fogg y tu propio periplo



## Julio Verne, un visionario del siglo XIX

Julio Verne (1828-1905) nació en una barriada próxima al puerto de Nantes (Francia); desde bien pequeño contempló el mar y los barcos que atracaban y desde donde zarpaban hacia tierras lejanas. su primera biógrafa contó que, hacia los 11 años, se escapó de casa con la intención de ser grumete, primero, y más tarde marinero. La leyenda cuenta que la intervención de los padres le sacó de su sueño aventurero y que, gracias a eso, millones de lectores podemos gozar de sus obras literarias porque, nuevamente según cuentan, Verne, al ser sorprendido por los padres, prometióse no volver a viajar más que en su imaginación y a través de su fantasía.

Verne es el novelista por excelencia de la época del desarrollo científico y de los grandes cambios y transformaciones socioeconómicas de la Europa occidental del siglo XIX. En este momento de la historia, el ser humano se siente dominador de la naturaleza gracias a los descubrimientos de las expediciones geográficas al corazón de África, Oceanía o América y al impulso técnico y científico a que Verne no es ajeno. Bajo la apariencia de novela juvenil y de aventuras, el autor relata una crónica un tanto imaginativa del espíritu de la época. Efectivamente, el ser humano se ve capaz de dar la vuelta al mundo en ochenta días, realizar un viaje de 20.000 leguas por bajo el mar, llegar al centro de la tierra e, incluso, llegar a la luna. Mucho se ha comentado sobre los posibles errores científicos de Verne, pero hoy vemos surcar los mares a submarinos que poco envidian al Nautilus, sabemos que algunas naves han viajado a la Luna y podemos escuchar las noticias por radio. Nuestro autor se muestra enormemente documentado y es una fuente creativa de visiones y de predicciones, aunque su descripción mecánica distaba mucho de ser técnica, ni acertada.

Literariamente, creó una galería de personajes que, como sus máquinas, no han sido alterados por el paso del tiempo. Recordemos a Nemo, a los hijos de capitán Grant, a Miguel Strogoff o al propio Phileas Fogg, que hemos visto en escena. Muchos lectores han crecido intelectualmente con el paso de sus aventureras vidas; por eso están integrados en la vida de muchas personas, más allá de su contexto literario, y continúan viviendo en cada uno de nosotros para siempre, integrados en nuestra propia experiencia personal.

## Argumento

El 2 de octubre de 1872, Phileas Fogg, un inglés muy puntual y un poco excéntrico, acaba de contratar a un nuevo criado, Passepartout, de quien espera exactitud y puntualidad y a quien, curiosamente, promete tranquilidad y orden. Como cada tarde, Fogg se dirige al Reform Club donde se reúne con sus amigos; sin embargo, un comentario le cambiará su ritmo de vida en los tres próximos meses. Comentaban el robo de cincuenta mil libras del Banco de Inglaterra; el ladrón había huido y alguien dice que no le encontrarán porque se ha podido esconder y la Tierra es muy grande. Fogg responde que, con los transportes del momento, las distancias ya no son tan importantes. Y para demostrarlo, hace una apuesta con los otros caballeros: en ochenta días exactos hará la vuelta al mundo y se presentará en el Club el sábado, veintiuno de diciembre, a las nueve menos cuarto de la noche para ganar las veinte mil libras que se jugaban.

Aquella misma noche, Phileas Fogg y Passepartout salen de Inglaterra con un saco de viaje y veinte mil libras para los posibles gastos. En tren llegan a París, Turín y Brindisi, donde cogen el barco que los lleva a Suez; allí el detective Fix y Dorothy, su mujer y ayudante, se afanan por encontrar sospechosos que puedan ser el famoso ladrón. Si lo encuentran y consiguen la orden de arresto, ganarán dos mil libras de recompensa. De repente, al ver el pasaporte de Phileas Fogg, Fix encuentra que es idéntico al ladrón que buscan.

A partir de aquel momento, Fix y Dorothy siguen a Fogg en sus aventuras. En Bombay se disfrazan de hindúes y, mediante una trampa, consiguen que pierda el tren hacia Calcuta. Como consecuencia de este hecho, Phileas debe atravesar toda la India a lomos de un elefante. por el camino presencia la tortura de la joven Aouda a quien salva de morir quemada en la hoguera. Aouda ya no se separa de Fogg y continúa el resto del viaje con él.

Fix y Dorothy persiguen a Fogg y, al llegar a Hong Kong, disfrazados de chinos, dejan fuera del viaje a Passepartout. Con la apariencia de señores, viajan con Phileas y Aouda; primero, hasta San Francisco donde se reencuentran con Passepartout; después, a través de América, donde comparten las dificultades cuando el tren en que viajan caen en poder de unos indios. Finalmente, huyen de los indios que los retienen capturados en el campamento, salvados por la pericia de Passepartout que, después de desatarse y huir, vuelve a buscarlos con el más ligero y enigmático de los medios de transportes de la época: un globo! Un globo que los llevará, gracias a la fuerza del viento, hacia Inglaterra donde, según sus cálculos llegan el día del plazo de la apuesta. No tendrán tiempo, no llegarán... porque al tocar tierra, Fix, cumple con su deber y detiene el señor Fogg.

Al día siguiente, Fix se afana en libertarlo porque hace tres días que han arrestado el verdadero ladrón al que Fogg se parece increíblemente. Demasiado tarde, pero...! Pero Fogg había olvidado que habían viajado todo el tiempo hacia el sol, hacia el este, y que habían ganado un día! Phileas Fogg gana la apuesta y, lo que es verdaderamente importante, gana el amor de Aouda. Ha encontrado la felicidad.



# DOCUMENTACIÓN



## Combinats, breve reseña de un grupo teatral.

La compañía Combinats nace en el verano de 1997, cuando empieza a preparar su primer espectáculo *...I perdona per les faltes d'ortografia* dirigido por Joan Miquel Reig con el que recibieron el Premio de las Artes Escenicas de la Generalitat Valenciana al mejor vestuario diseñado por Joan Miquel Reig.

En mayo de 1999 estrena *Espinacs*, texto de Juli Disla y Patricia Pardo y dirigido por Cristina García que se presentó en la Mostra de Teatre de Alcoi. Este espectáculo fue nominado al Premio de las Artes Escenicas de la Generalitat Valenciana del año 2000 al mejor vestuario, diseñado por Joan Miquel Reig.

En noviembre de 1999 se estrena *Un de sol*, en la sala ESPAI MOMA de Valencia, a partir de ocho textos originales de autores valencianos actuales, dirigido por Victoria Salvador.

En Enero de 2001 se estrena *Castigats*, con texto de Juli Disla y dirigido por Pep Ricart. El texto recibió el Premio de Teatro Infantil Xaro Vidal de Carcaixent de aquel mismo año.

En octubre del mismo año estrenan *Paraules a les butxaques*, en la Sala L'Horta de Castellar, con texto de Juli Disla y dirigida por Joan Miquel Reig.

En Enero de 2003 se estrena *Julieta i Romeo*, con texto de Juli Disla y dirigida por Cristina García.

En octubre de 2003 se estrena *Swimming pool* al TAMA de Aldaia, con texto de Juli Disla y dirigido por Cristina García.

Combinats ha participado en numerosos festivales y encuentros de teatro: Muestra de Autores Contemporaneos de Alicante 1999. Festival de Ibiza 2000. Feria de Teatro de Manacor 2000. Festival de Teatro de Huesca 2000. Ciclo de Autores Contemporaneos de Alicante 2000 y 2001. Muestra de Teatro de Alcoi 1998, 1999, 2000, 2001 y 2003. Festival de Teatro Infantil de Madrid Teatralia 2001. Festival de Teatro Infantil de Zamora Te Veo 2001. Feria Europea de Teatro para Niños y Niñas, FETEN 2002. Feria de Teatro Castilla y León - Ciudad Rodrigo 2002. Feria de Teatro Castilla-La Mancha - Puertollano 2003

A lo largo de su trayectoria los espectáculos de Combinats han sido vistos por mas de 160.000 espectadores durante las 600 actuaciones, aproximadamente, que han realizado desde el año 1998.

Desde el año 2001 Combinats és Compañía Residente en Aldaia.

## El periplo de Phileas Fogg

El verdadero periplo que Phileas Fogg, el heroe de Julio Verne, recorrió en 80 días, según la famosa novela:

Lugar de partida	Fecha de salida	Plan inicial	Duración real
Londres*	2 de octubre	0	0
Suez	9 de octubre	7	7
Bombay	20 de octubre	13	11
Calcuta	25 de octubre	3	5
Hong Kong	7 de noviembre	13	13
Yokohama	14 de noviembre	6	7
San Francisco	3 de diciembre	22	19
Nueva York	11 de diciembre	7	8
Londres	20 de diciembre **	9	10
Duración total del viaje		80 días	80 días

\* De Londres fue a París; después a Turín y, finalmente, a Brindisi donde el y Passepartout cogen un barco hasta Suez.

\*\* el 21, según los cálculos de Fogg

## Direcciones de interés para entrar en el mundo de la novela de aventuras

Páginas de Internet: [www.xtec.es/lavolta](http://www.xtec.es/lavolta) i [www.80diaslapelicula.com](http://www.80diaslapelicula.com)

Películas: La vuelta al mundo en 80 días de David Niven y Cantinflas. 1958. La vuelta al mundo en 80 días de Frank Coraci. USA. 2004

Libros: Lee a Julio Verne de Susana Mataix. Rubes editorial. Barcelona. 2002



# ANTES DE LA REPRESENTACIÓN



## La Maleta

Imaginemos que vamos a dar la vuelta al mundo. ¡Hemos de hacer la maleta! ¿Que nos llevaremos para un viaje tan largo? Pensemos todos juntos. Hagamos un corro. La nuestra será una maleta invisible. ¡Empecemos!

El primero para jugar “coge” la maleta invisible. La abre. Coge un objeto que dibuja en el aire, por ejemplo, una chaqueta. La dobla y la pone con cuidado dentro de la maleta. La cierra y la pasa al compañero del lado quien, igualmente, dibujara un objeto en el aire y lo colocará en la maleta. Así hasta el último.

Podemos sugerir objetos muy extraños: un perrito, un ordenador, un peluche, etc.

## Un viaje especial

Te proponemos escribir un cuento. Un cuento de un largo viaje, donde tu puedes ser el heroe o la heroína y tus compañeros... pueden hacer de todo; hasta convertirse en tus enemigos más peligrosos o rivales.

Para ayudarte y complicar un poco las cosas, por aquello del misterio o del interés, deberás seguir unas pautas. Elige una opción de cada uno de los siguientes apartados

### El Objetivo

- Encontrar un amor
- Ganar una apuesta
- Encontrar un tesoro
- Encontrar la flor de la juventud
- Encontrar el origen de tu familia
- Encontrar un lugar soñado

### El Tiempo

- Un día
- Un mes
- Un verano
- Un año
- El tiempo que dura un sueño
- Las vacaciones de Pasqua

### Los Personajes

- Los amigos que te acompañen o encuentres a lo largo del cuento
- Los enemigos que te pondrán dificultades

### Las etapas o el recorrido de la aventura

- Lugar donde quieres llegar
- Número de etapas para llegar
- Lugares por donde pasaras: regiones, pais o paises, continentes, pueblos, campos...

### Las Dificultades

- De tipo humano
- De medios de transporte
- De tiempo
- De monstruos
- De lenguaje

Combina todos los datos escogidos como mas te guste y... ponte a la faena. Tal vez este sia el primero de una larga serie de cuentos que tu imaginación de futuro escritor o escritora efrecherà a la posteridad... Y no te olvides de dibujar el recorrido con sus etapas. Si lo haces antes de ir al teatro, jugarás con ventaja para seguir a Phileas Fogg y Passepartout en sus aventuras.

# DESPUES DE LA REPRESENTACIÓN



## El final de la aventura

La novela de Julio Verne acaba así:

“Phileas Fogg había ganado la apuesta. Había hecho en 80 días el viaje alrededor del mundo. Había utilizado para hacerlo todos los medios de transporte: barcos, trenes, coches, trineos, elefantes... El excéntrico gentleman había desplegado en el asunto sus maravillosas calidades de sangre fría y de exactitud. Pero después, ¿qué había ganado en el largo desplazamiento? ¿Qué había traído del viaje?

Nada, diréis. Nada, salvo una mujer encantadora que, por increíble que pueda parecer, lo hizo el más feliz de los hombres! De verdad, ¿no haríamos por menos de eso, la vuelta al mundo?”

Invéntate un nuevo final. Cambia las cosas. Phileas Fogg llega a Inglaterra un día antes de acabar el plazo de la apuesta con los socios del Reform Club. Fix debe cumplir con su deber. ¿Como serán las cosas? Será Fogg el ladrón del Banco de Inglaterra? ¿Perderá la apuesta? ¿Qué dirán sus amigos? ¿Como reaccionará Aouda? ¿Habrá tenido, él también, la visita de unos ladrones en casa mientras estaba fuera? ¿Se le habrá quemado la casa y despedirá Passepartout por haberse dejado el gas encendido? Imaginad un nuevo final. Pero no seáis demasiado pesimistas. ¡Los pobrecitos han pasado ya por tantas dificultades!

## El detective Fix, la ayudanta Dorothy y los sospechosos

Los actores pueden crear diferentes personajes. Recordemos que en la obra que hemos visto, un solo actor se transformaba en varios personajes. También nosotros podemos hacerlo. Además, no se nos debe notar que somos nosotros.

Escoged dos alumnos que serán el inspector Fix y su ayudanta Dorothy. Estos alumnos deberán encontrar sospechosos entre el grupo. Se girarán cara a la pared y cuando el animador o animadora diga:

“Estamos en una habitación donde se han colado unos ladrones perseguidos por los terribles detectives Fix y Dorothy. Todos sois sospechosos. Disimulad. Ya llegan los detectives! Esta habitación está llena de

- camareros”

Todo el grupo caminará por la sala como si fueran camareros y camareras. Fix y Dorothy observarán el desplazamiento de los compañeros. Todo aquel que se ría o mire a otro dejará de ser personaje y, seguro que es señalado con el terrible dedo de Fix y dejará de jugar.

Nuevamente, volveremos a empezar. El animador irá cambiando de personajes:

- indios / caballeros ingleses / malabaristas / payasos / bailarinas / faquires / maleteros de una estación / encantadores de serpientes...

El animador cambiará de pareja de detectives, si lo cree conveniente, según la dinámica del grupo.

## Caminemos como un faquir

El inspector Fix y Dorothy es disfrazan para engañar a Phileas Fogg y a Passepartout. Dorothy anda sobre unos vidrios diciendo: “No hay dolor, no hay dolor...”

También nosotros podemos imaginar que andamos sobre diferentes materiales. Será nuestra imaginación la que nos ayudará.

Empezaremos caminando tranquilamente por la sala. El profesor o la profesora os dirá: “Vamos tranquilamente por la ciudad. Caminamos, sentimos el asfalto duro y firme... De repente, llegamos a un campo pleno de hierba fresca y tierna, agradable. Sintámosla. Digamos una frase de satisfacción... Caminemos...”

Poco a poco, la hierba desaparece pues legamos a una playa llena de sol. El día es radiante pero el sol calienta tremendamente. Empezamos a sentir la arena caliente, más caliente! más caliente! Debemos dar pasos grandes, damos exclamaciones hasta que encontramos la orilla del mar... ¡Que gusto! Que buena está el agua! Séntidla, sentid como baña los pies, como el agua os llega por los tobillos... Salid poco a poco y póneos a secaros al sol.

Volved a casa. Caminad por el asfalto. ¿Qué pasa? Está helado! ¡Qué frío! Está nevando! Nos estamos hundiendo dentro de la nieve. Debemos ir espacio, haciendo unos pasos muy grandes. Que blandita está! Pero que fría! Salimos aprisa! Ya vemos el fin, nuestra calle. Está allá al frente. Pero nos separan unas brasas! ¿Como vamos a cruzar? Deberemos pensar como la pobre Dorothy: “No hay dolor! ¡No hay dolor!” Venga! Ánimo! Uno, dos tres! Ya estamos en casa ¡Que gusto!”

Procuraremos imaginar, no hablar con los compañeros, ir todos juntos, solo decir las exclamaciones de lo que oigamos cuando andemos sobre los diversos materiales. Veréis que ejercicio más interesante.

## Los Ambientes del Teatro

Phileas Fogg, después de su visita al Reform Club, donde hace su atrevida apuesta, sale de Londres cogiendo un tren de la estación de Charing Cross. A lo largo de su viaje, llega a diferentes puertos e, incluso, visita, un tanto a la fuerza, un campamento indio. Recreemos esos ambientes. Si sois muchos, os dividis en dos grupos, para que unos miren lo que hacen los otros.

# DESPUÉS DE LA REPRESENTACIÓN



Esto es... la estación de Charing Cross! Lléndala de gente, de viajeros, de trabajadores de la estación, el maletero, la que rompe los billetes, la que toca la campana para dar salida al tren... Salid, poco a poco, y vais creando el ambiente. Cuando el profesor o la profesora os diga: "Stop!" quedaréis quietos como estatuas y cuando diga: "Adelante!" cambiaréis de personaje. Esto se puede hacer varias veces antes de cambiar de ambiente.

El otro grupo hará el puerto de Hong Kong y jugará igualmente, siguiendo las indicaciones del profesor o profesora.

También se podrá hacer el campamento indio y el Reform Club o , incluso, un circo; puede ser muy divertido.

## Inventemos nuevos lenguajes

Al pobre Passepartout lo emborrachan unos extraños camareros chinos que le hablan con la "e". Probad también vosotros a hablar cambiando alguna letra:

Podeis hacerlo con la r, a la francesa, o con el acento de otro país, o introduciendo una sílaba en la mitad de las otras, por ejemplo, la sílaba "ti". O hablad del revés. Podeis dividirlos y hacer pequeñas improvisaciones que representareis para los compañeros.

## El Mural

Al volver de vuestra excursión al teatro, podíais dar una bonita sorpresa al resto del colegio. ¿Por qué no hacéis un mural con el recorrido de Phileas Fogg?

Necesitaréis el cuadernillo de ejercicios que os han dado en el teatro para mirar el mapa o también podéis coger un Atlas, dividirlos en siete grupos y hacer cada uno una etapa.

También necesitaréis papel continuo azul y marrón, hojas o cartulinas de varios colores, rotuladores, pinturas, imágenes que podáis recortar de revistas o fotocopiar de libros, o dibujarlas vosotros mismos.

Llenad el mural azul, que será el mar, con la silueta de los continentes y los países que recorre Phileas Fogg, los monumentos que caracterizan cada lugar, las personas y los trajes, los paisajes... ¡Dejaréis a todo el mundo boquiabierto!

## El Gran Raily

Otra alternativa puede ser preparar un raily alrededor del colegio o, mejor aún, por el pueblo, con las pruebas que deberán cumplir los jugadores en un tiempo limitado y exacto. Lléndalo de dificultades, de enigmas para buscar en las bibliotecas, en los lugares públicos del pueblo, en el Ayuntamiento, en algún banco o comercio... y pensad los premios. Que sean importantes para engrandecer el conocimiento del mundo de los ganadores. Seguro que si lo hacéis seriamente, podéis conseguir la colaboración de instituciones para poder dotar los premios de valor. Premiad también a todos los equipos participantes. Podeis ser capaces de confeccionar un magnífico itinerario-concurso y lo patentáis.

## El periplo de Phileas Fogg y tu propio periplo

Si el colegio dispone de acceso a Internet, los alumnos mayores pueden usar esta herramienta y la información de la obra.

Organizados en grupos podeis averiguar el tiempo que costaría actualmente realizar el mismo viaje con los mismos medios de transporte (trenes, barcos, elefante, globo...), pero con la velocidad, las ofertas y los horarios actuales.

Lugar de partida		Fecha de salida	Plan inicial
Ciudad	País		
Londres	Gran Bretaña		
París	Francia		
Turín	Italia		
Brindisi	Italia		
Suez	Egipto		
Bombay	India		
Calcuta	India		
Hong Kong	China		
Yokohama	Japón		
San Francisco	Estados Unidos		
Nueva York	Estados Unidos		
Londres	Gran Bretaña		
Duración total del viaje			

# DESPUÉS DE LA REPRESENTACIÓN



Una segunda posibilidad es la de programar el viaje con los medios de transporte actuales y ver cuanto tiempo tardaríais en pasar por todas las ciudades que se nombran en la obra y dar la vuelta al mundo.

Lugar de partida		Fecha y hora		Medio de transporte
Ciudad	País	De salida	de llegada	
Londres	Gran Bretaña			
París	Francia			
Turín	Italia			
Brindisi	Italia			
Suez	Egipto			
Bombay	India			
Calcuta	India			
Hong Kong	China			
Yokohama	Japón			
San Francisco	Estados Unidos			
Nueva York	Estados Unidos			
Londres	Gran Bretaña			
Duración total del viaje en días y horas				

Una tercera posibilidad, haced el viaje virtual por Internet y visitad cada uno de los países y ciudades. Para justificar la visita, deberéis bajar postales de la red que ilustren toda la ruta hecha.

Para que entendáis que el itinerario elegido por Julio Verne no fue aleatorio, convendría que hicierais uso de los manuales de historia y comprobaréis cuáles eran las colonias del Reino Unido al siglo XIX. Observaréis que las ciudades por donde pasan formaban parte de las rutas que la corona inglesa tenía establecidas por visitar sus colonias. Por lo tanto, es muy probable que la información de qué medios emplear, los horarios y cuando viajar, circularan por Londres, capital del Imperio Británico, y por el París de Julio Verne.