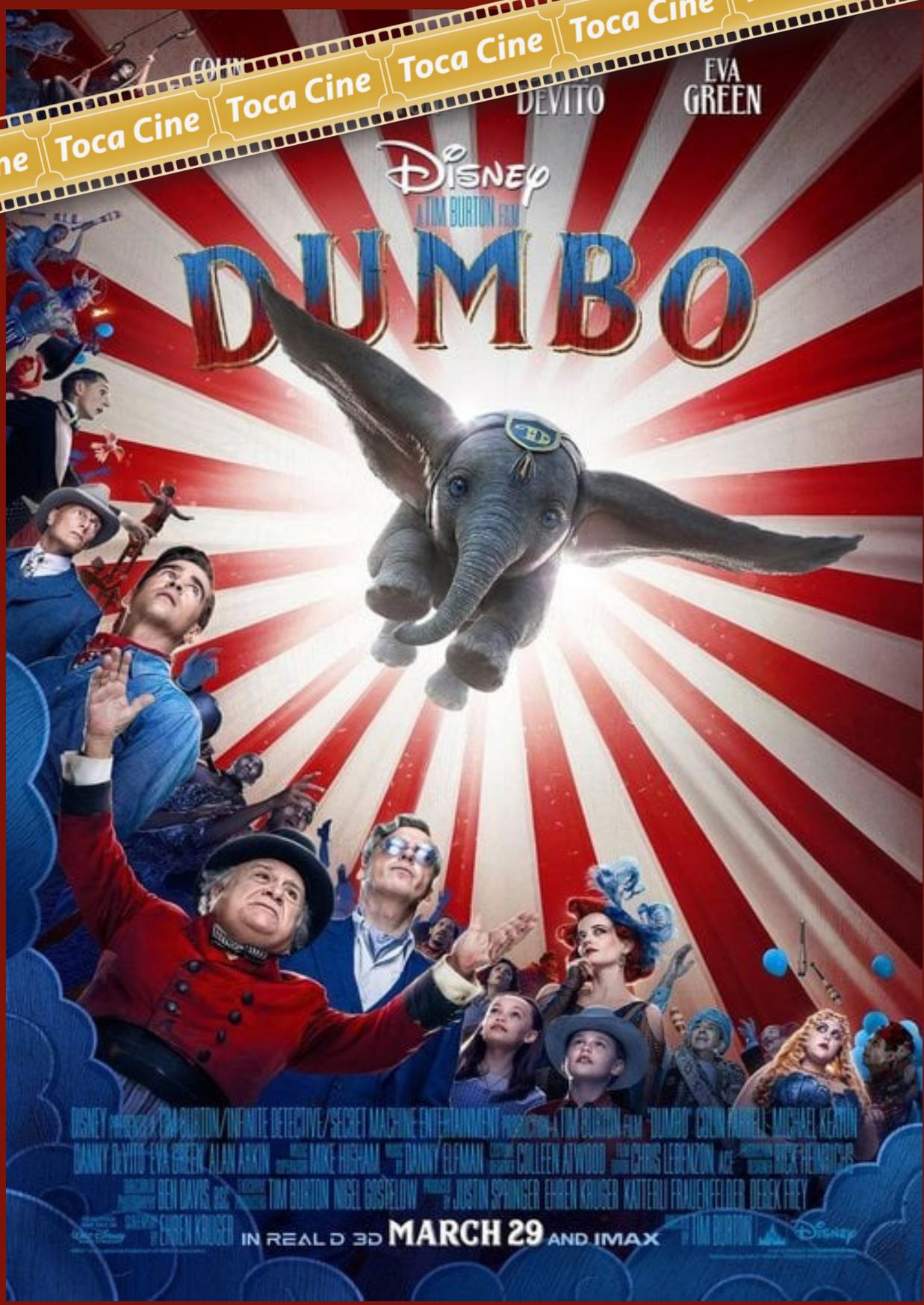


Toca Cine Toca Cine Toca Cine Toca Cine Toca Cine Toca Cine Toca Cine



DISNEY PRESENTS A FILM BY TIM BURTON ANIMATE DETECTIVE / SECRET MACHINE ENTERTAINMENT PRODUCTION A TIM BURTON FILM "DUMBO" COLIN HURRELL MICHAEL KEATON
 DANNY DEVITO EVA GREEN ALAN ARKIN COSTUME DESIGNER BOBKE HUSHAAM MUSIC BY DANNY ELFMAN EDITOR COLLEEN ALWOOD EXECUTIVE PRODUCERS CHRIS LEBRONZON
 PRODUCED BY BEN DAVIS BASED UPON THE 1941 FILM BY GEORGE CLUNY SCREENPLAY BY TIM BURTON NISSEL GOSTYLOWO DIRECTED BY JUSTIN SPRINGER EDITOR EHDEN KRUGER
 EXECUTIVE PRODUCERS KATTERLI FRAUENFELDER DEREK FREY
 PRODUCED BY EUREN KROGER
 IN REALD 3D MARCH 29 AND IMAX

TOCA CINE

Programa Audiovisual de Prevención en Adicciones

CONSULTA



NUESTRA CARTELERA



Ficha Técnica

TÍTULO: DUMBO **AÑO:** 2019. **DURACIÓN:** 107 minutos. **PAÍS:** Estados Unidos.

DIRECCIÓN: Tim Burton.

GUIÓN: Ehren Kruger. **GUIÓN ORIGINAL:** Joe Grant, Dick Huemer.

MÚSICA: Danny Elfman.

FOTOGRAFÍA: Ben Davis.

REPARTO: Colin Farrell, Michael Keaton, Danny DeVito, Eva Green, Alan Arkin, Nico Parker, Finley Hobbins, Deobia Oparei, Joseph Gatt, Sharon Rooney, Michael Buffer, Frank Bourke, Jo Osmond.

PRODUCTORA: Walt Disney Pictures, Tim Burton Productions, Infinite Detective Productions y Secret Machine Entertainment.

GÉNERO: Aventuras. Fantástico. Circo.

CLASIFICACIÓN: Apta para todos los públicos.

RECOMENDADA PARA TRABAJAR: De 6 a 10 años.

IDIOMAS: Español, inglés, griego y portugués.

TRAILER: <https://youtu.be/r1bLD7Jnc1A>

Sinopsis

Al terminar la primera guerra mundial el circo de los Hermanos Medici no atraviesa su mejor momento. En un intento por relanzarlo, su propietario, Max Medici, compra una elefanta embarazada, la Sra. Jumbo, con la intención de que la futura cría se convierta en la "nueva estrella" del espectáculo. Por otro lado, Holt Farrier, quien junto a su esposa protagonizaba la atracción estrella del circo, regresa tras finalizar la guerra. Se reencuentra con su hija Milly y su hijo Joe, que quedaron al cuidado de la familia circense tras la muerte de su madre, y con la sorpresa de que el circo ya no ofrece el número en el que él era la estrella. Las necesidades económicas obligaron a Max a vender los caballos con los que Holt realizaba la doma y las acrobacias. Como alternativa le ofrece cuidar de los elefantes y especialmente del que está a punto de nacer.

El nacimiento de Dumbo es motivo de alegría para el circo Medici hasta que descubren sus grandes orejas. La gran esperanza depositada en el elefantito se ve truncada de golpe, Max cree que Dumbo es un engendro, una aberración y que hay que ocultar como sea sus orejas para salvar el espectáculo. De manera fortuita las orejas de Dumbo quedan al descubierto provocando las burlas del público y el escándalo generalizado en la pista. En el intento de proteger a su cría la Sra. Jumbo reacciona de forma agresiva generando una situación de peligro. Como consecuencia Dumbo es separado de su madre.

Milly y Joe se quedan a su cuidado. El azar les lleva a descubrir que sus orejas no son un "defecto" si no que pueden ser su mejor don ya que le permiten volar. Don que le hace popular, llamando la atención de V.A. Vandevere, gran empresario, propietario de Dreamland, que quiere convertirlo en la atracción estrella de su parque temático. La gestión de Vandevere precipitará los acontecimientos, desencadenando cambios en las vidas de los personajes de la película, sobretodo en la de Dumbo.

Personajes

DUMBO

Es un precioso recién nacido por el que Medici había apostado para atraer al público. Pero Dumbo, nombre que recibe de forma fortuita, no cumple con sus expectativas. Tiene una característica que le diferencia del resto de sus congéneres: sus orejas son enormes. Este supuesto "defecto" acaba convirtiéndose en una maravillosa cualidad: le permiten volar.



La separación de su madre le deja triste y asustado, pero gracias al cariño de Milly y Joe consigue salir adelante, recuperar la confianza en sí mismo e incluso ser la atracción estrella de Dreamland.

HOLT FARRIER



Antigua estrella del circo que regresa de combatir en la Primera Guerra Mundial y ve como su vida ha cambiado: durante el conflicto ha perdido un brazo; su mujer ha fallecido; el número en el que triunfaba se suspendió y por último la relación con su hija Milly y con su hijo Joe es fría y distante.

En esta nueva realidad que debe aceptar, el dueño del circo le pide que se encargue del cuidado de los elefantes. Su afán de superación le permitirá conseguir sus dos grandes desafíos, por un lado volver a ser el que era después de la traumática experiencia vivida en la guerra, y por otro recuperar la relación con Milly y Joe.

MILLY FARRIER

Hija de Holt Farrier. Es una niña inteligente y segura de sí misma. Tanto Milly como su hermano Joe han crecido en el circo, y dada la ausencia de su padre y tras la muerte de su madre, la troupe se ha convertido en su familia.

El circo es todo su mundo, pero su verdadero interés es la ciencia. Su padre está orgulloso de ella: "*vas a lograr grandes cosas*".

Milly establece una relación especial con Dumbo, ya que al igual que ella, el elefantito también ha sido separado de su madre. Siempre va a estar ahí, cuidándole y apoyándole.



JOE FARRIER

Hijo menor de Holt Farrier. A Joe, a diferencia de Milly, le encanta la vida del circo. Es un niño simpático, alegre y revoltoso.

Cuando regresa su padre se queda impactado al ver que le falta un brazo. El recuerdo idealizado que de él tenía se desvanece por un momento, pero reacciona rápidamente y le demuestra su cariño.

El nacimiento de Dumbo le alegra mucho y ayudar a cuidarlo es una responsabilidad que asume con entusiasmo.



MAX MEDICI



Es el propietario del Circo de los Hermanos Medici en el que actúa como maestro de ceremonias.

Max es una buena persona, está orgulloso de su circo y se preocupa de las personas que lo forman, son una gran familia. El circo no atraviesa su mejor momento, lo están pasando muy mal y tiene que hacer algo para reflotarlo. Compra una elefanta embarazada con la esperanza de que la cría atraiga al público, pero sus esperanzas se ven truncadas porque el bebé nace con unas grandes orejas. Se disgusta muchísimo e intenta ocultarlas: *“¡Es un engendro, una aberración! ¡Que esas orejas desaparezcan!”*.

Pero ese disgusto desaparece cuando descubre que Dumbo puede volar.

Las cosas mejoran para Medici y su circo, sobre todo cuando un rico empresario le hace una oferta que no puede rechazar.

VANDEMERE

Propietario de Dreamland, un impresionante parque de atracciones. Bajo una apariencia educada y seductora se esconde un empresario ambicioso y egocéntrico, al que las personas solamente le interesan mientras le son útiles para conseguir sus propósitos.

Al conocer la noticia de la existencia de un elefante volador se desplaza al circo Medici para negociar con Max. Como estrategia para hacerse con Dumbo adquiere el circo completo, y le ofrece a Max ser su socio. Vandevere quiere montar un número nunca visto, en el que su trapecista “estrella” Colette Marchant dejará el vuelo en el trapecio para volar con Dumbo.



Su ambición y la necesidad de obtener financiación para hacer de Dreamland el mayor parque de atracciones del mundo, terminan por enloquecerlo. Locura que le llevará a tomar decisiones drásticas que pueden perjudicar a la familia del Circo Medici. Pero para su sorpresa se unirán haciéndole frente.

COLETTE MARCHANT

Trapezista francesa, es descubierta por Vandevere que la convierte en su protegida y la encumbra al estrellato: es la joya de su espectáculo. Para sorpresa de Colette, Vandevere quiere que haga un número con Dumbo. En un principio tiene muchas dudas, incluso miedo. Es un gran reto volar sobre un animal cuya habilidad desafía todas las leyes de la naturaleza.

Cuando conoce a Dumbo y a la familia que le cuida, y comienzan los ensayos, sus miedos van desapareciendo, dando paso a una relación afectuosa y de confianza.

El giro de los acontecimientos le permite descubrir la verdadera personalidad de Vandevere, conocerse mejor a sí misma y elegir su propio destino.



Trabajo en Habilidades para la Vida

- A nivel **COGNITIVO**

Valores: respeto, aceptación de la diversidad, amor por los animales. Pensamiento crítico.

- A nivel **EMOCIONAL**

Empatía. Expresión emocional. Autoestima.

- A nivel **SOCIAL**

Habilidades sociales básicas para la interacción social. Habilidades de oposición (asertividad). Habilidades de autoafirmación.

Propuesta de Actividades

I. ACTIVIDAD PREVIA A LA PROYECCIÓN

1. "¿CONOCES LA HISTORIA?"

Objetivos:

- Captar la atención y el interés del grupo por la película.
- Crear un ambiente de expectación hacia lo que van a ver.
- Adentrarnos en la historia de Dumbo.

Materiales:

- Bolígrafos.
- Folios.
- Lápices de colores.



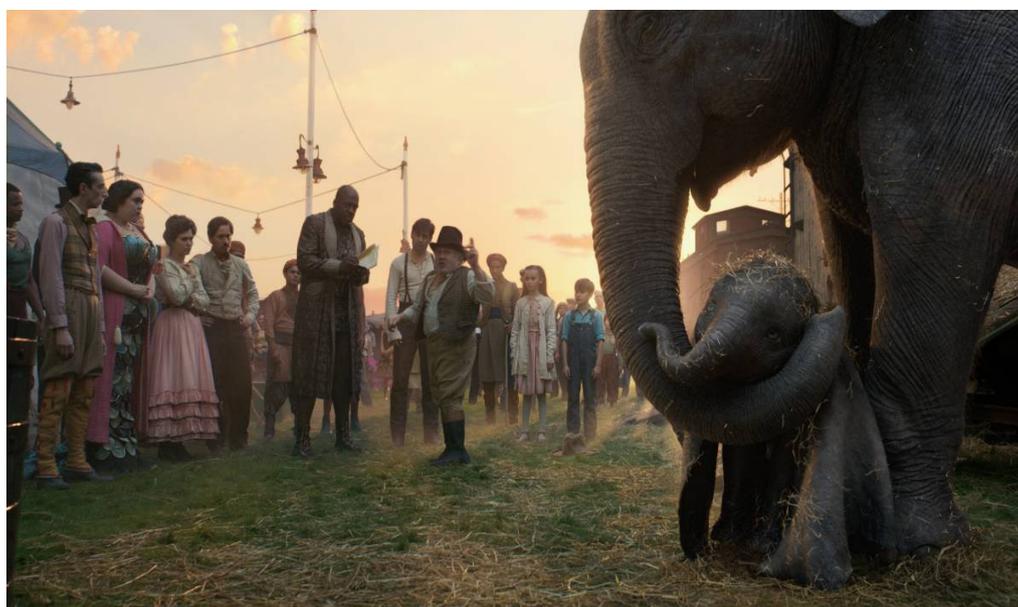
Desarrollo:

FASE I – Introduciremos la actividad con la siguiente pregunta: ¿conocéis la historia de Dumbo? A continuación dejaremos un tiempo para expresen libremente lo que recuerden y conozcan del cuento, de forma dinámica e intentando que participe todo el grupo.

FASE II – Repartiremos un folio a cada participante, la persona que coordine la actividad les indicará la tarea a realizar según la edad:

- 6 – 8 años. Deberán hacer un dibujo libre sobre lo que recuerden del cuento.
- 8 – 10 años. Escribirán cinco frases cortas que reflejen lo que recuerden del cuento.

FASE III – En esta tercera fase haremos una puesta en común. Recogeremos los folios con los dibujos o frases y destacaremos las coincidencias, que nos indicarán hasta qué punto conocen el cuento.



FIN DE LA ACTIVIDAD

Para finalizar la actividad explicaremos que la película les va a mostrar la historia de Dumbo, todo lo que le sucede y por qué. A continuación daremos paso a la proyección.

II. ACTIVIDADES POSTERIORES A LA PROYECCIÓN

1. "HAY ALGO ESPECIAL EN ÉL"

Objetivos:

- Trabajar valores como: el respeto y la aceptación de la diversidad.
- Fomentar la empatía.
- Potenciar la autoestima.
- Favorecer la expresión emocional.
- Mejorar la comunicación en el grupo, favorecer la escucha activa.
- Aprender a hablar en público, a expresar opiniones, a pedir la palabra y a respetar los turnos de palabra.

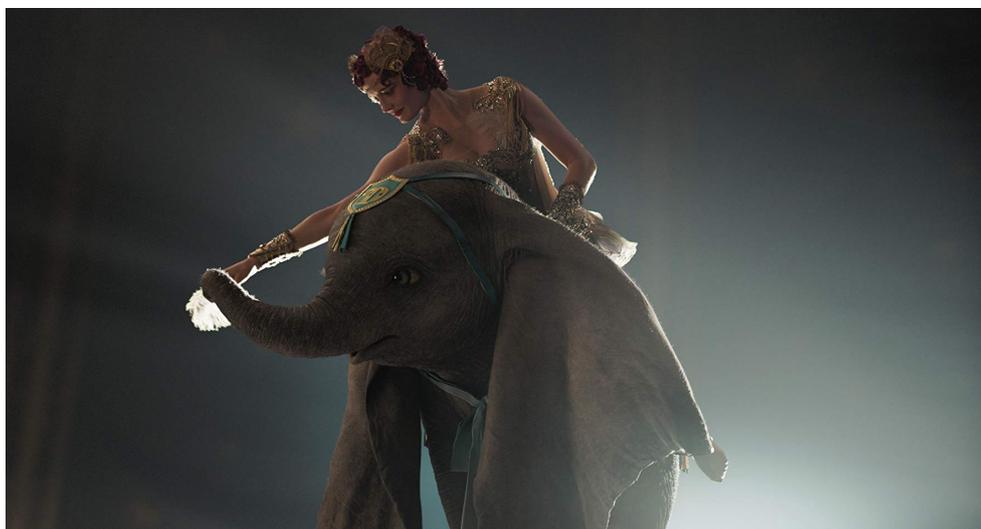
Desarrollo:

FASE I - Daremos comienzo a la actividad recogiendo las impresiones que les ha generado la película:



- *¿Os ha gustado?*
- *¿Qué os ha llamado más la atención?*
- *¿Qué personaje os ha gustado más? ¿Por qué?*
- *¿Qué personaje os ha gustado menos? ¿Por qué?*
- *¿Cómo os habéis sentido?*
- *¿Habéis sentido tristeza? ¿En qué momento?*
- *¿Habéis sentido alegría? ¿En qué momento?*
- *¿Qué os ha parecido el final?*

 Las preguntas son orientativas, la persona que coordine la actividad podrá ceñirse a ellas o formular las que considere oportunas, con el objetivo de generar un coloquio ameno y participativo



FASE II – Aprovechando el ambiente participativo generado en la primera fase continuaremos con el coloquio, pero esta vez centrado en el personaje de Dumbo.



“Dumbo tiene una peculiaridad que le distingue del resto de elefantes: sus grandes orejas. En un primer momento:

¿Qué reacción provoca el aspecto de Dumbo?

Sin embargo la burla se convertirá en admiración:

¿Por qué?”



FIN DE LA ACTIVIDAD

Cerraremos la actividad con una reflexión que refuerce la idea que se ha querido transmitir:



“Dumbo nos ha enseñado una importante lección: debemos aprender a querernos tal y como somos, el aspecto no es lo que en verdad importa.

Dumbo tiene las orejas grandes, ¿qué más da? Que más da si tiene las orejas grandes, la trompa pequeña o las patas cortas si posee unas capacidades que le hacen especial y único.

Historias como las de Dumbo nos ayudan a descubrir que lo importante está en nuestro interior ¡Todas las personas somos especiales y únicas!”

III. CIERRE

1. "¡BIENVENIDOS AL CIRCO DE LA FAMILIA MEDICI!"

Objetivos:

- Fomentar el amor, la protección y el respeto por los animales.
- Potenciar la empatía.
- Promover el pensamiento crítico potenciando la capacidad de análisis y reflexión.
- Mejorar la comunicación en el grupo, favorecer la escucha activa.
- Aprender a hablar en público, a expresar opiniones, a pedir la palabra y a respetar los turnos de palabra.



Desarrollo:

Haremos una asamblea participativa acerca del uso de animales salvajes en los circos, para centrar la conversación utilizaremos las escenas finales de la película.

Daremos comienzo a la asamblea narrando las escenas finales:

Primero hablaremos de cuando Dumbo y su madre son ayudados a escapar, suben en un barco y parten hacia su hogar acompañados por Pramesh, el encantador de serpientes.

Después recordaremos la penúltima escena en la que Max Medici presenta su nuevo circo diciendo:



"¡Bienvenidos al Circo de la Familia Medici, donde creemos que ningún animal salvaje debe de estar en cautividad!"

Y por último la escena final cuando Dumbo y su madre llegan a su hogar y se reúnen con su verdadera familia, una gran manada de elefantes, que celebran con alegría el reencuentro.

Tras esta presentación continuaremos con preguntas que les hagan pensar acerca del maltrato que sufren los animales en los circos, que les permita llegar a la conclusión de que ningún animal debe ser sacado de su entorno natural, ni privado de su libertad, ni obligado a hacer cosas que lo ridiculicen, denigren o pongan en peligro.

Recordad el circo del Sr. Medici y Dreamland:



- *¿Cómo trataban a Dumbo, a su madre y al resto de animales?*
- *¿En qué condiciones estaban?*

¿Dónde pensáis que van a estar mejor?

¿Sabéis que ya no hay animales salvajes en los circos?

¿Qué os parece?

 El 29 de septiembre de 2023 entró en vigor la primera ley de Protección de los Derechos y el Bienestar de los Animales en España. Entre otras cosas, gracias a ella, se prohíbe la tenencia de un gran número de animales exóticos como mascotas y el uso de animales salvajes en circos.



IV. PARA PROFUNDIZAR

Propondremos el visionado de la película "El Patito Feo y Yo"

Dirección: Michael Hegner, Karsten Kiilerich

País: Dinamarca.

Año: 2006

Duración: 88 minutos

Género: Animación

Sinopsis: Animación en 3-D danesa que adapta, al más puro estilo moderno el clásico cuento de Hans Christian Andersen, que trata sobre un pato que acaba convirtiéndose en un cisne.

<https://youtu.be/-Wd1qrMBEi4>



**Esta guía didáctica ha sido elaborada con fines educativos, no comerciales.
Las imágenes que contiene la guía son propiedad de Walt Disney Pictures, Tim Burton Productions,
Infinite Detective Productions y Secret Machine Entertainment.**



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA

SERVICIS SOCIALS

Servicio de Adicciones (PMD/UPCCA-València)

C/Amadeo de Saboya, 11. Planta baja, patio D.

46010 – València

Teléfono: 963 52 54 78

Extensión: 2029

www.valencia.es/cas/pmd/plan-municipal-de-drogodependencias



Colaboran:

