

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

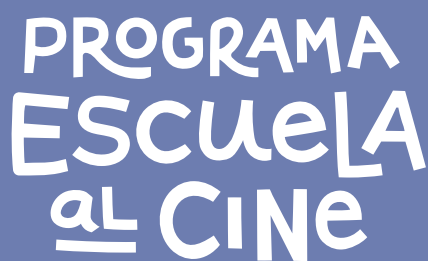
Fichas educativas  
Estrenos escolares 2023

# Fiebre (2022) Elisa Eliash



PROGRAMA  
ESCUELA  
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



PROGRAMA  
ESCUELA  
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE

El Programa Escuela al Cine es una iniciativa de la Cineteca Nacional de Chile, financiada por el Fondo de fomento audiovisual del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, cuyo objetivo es formar públicos escolares para el cine y el audiovisual chileno. Esta misión se concreta por medio de la creación de Cineclubes Escolares en establecimientos educacionales, estos son espacios coordinados por profesores que agrupan a estudiantes en torno al cine y el audiovisual, permitiendo así diversificar las experiencias educativas de niñas, niños y jóvenes.

Con ese propósito, el Programa dispone de fichas educativas como una herramienta pedagógica y didáctica que permita a docentes conectar el visionado de películas con materias educativas-curriculares, cinematográficas y valóricas, enriqueciendo así la experiencia de los establecimientos educacionales. En esta ocasión, la ficha corresponde a la película ***Fiebre*** (2022), de Elisa Eliash.

Agradecemos a bzfilms, quienes facilitan este filme como un estreno escolar para ser exhibido a estudiantes y docentes de distintas regiones del país.

Todas las fichas educativas del Programa están disponibles para libre descarga en el sitio web [www.escuelaalcine.cl/material-educativo](http://www.escuelaalcine.cl/material-educativo), de manera que cada Cineclub Escolar y/o establecimiento educacional pueda llevar el aprendizaje del cine y del audiovisual al aula.

# Fiebre (2022) Elisa Eliash



## ASPECTOS TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS GENERALES

### *Ficha Técnica*

**Dirección:** Elisa Eliash

**Guión:** Elisa Eliash

**Producción:** Clara Taricco

**Dirección de fotografía:** Michelle Bossy Nicolai

**Dirección de arte:** Juan Eduardo Murillo

**Montaje:** Carlos Dittborn

**Animaciones:** Tenis, Diego Vizcarra, Tapel Papiz

**Posproducción:** Válvula Films y Mistika Post.

**Casas productoras:** La Forma Cine, Válvula Films, Films Bastardía y Tiempo Libre, Klaxon.

**Duración:** 84 minutos

**País:** Chile

**Público escolar recomendado:** 1° a 6° básico

### *Sinopsis*

Nino es un niño que, sumido en una fuerte fiebre, es absorbido por una pintura misteriosa. Su madre se lo había advertido pero el truco que lo hizo caer preso del cuadro se ha desatado. Nino vivirá una espectacular aventura mientras recorre un laberinto de imágenes que parecen alejarlo, cada vez más, de la seguridad de su hogar. Saltando de la pintura al cine clásico, del dibujo a la fotografía y del paraíso polinésico al mito del volcán, ¿podrá Nino volver con su madre?



Imagen: bzfilms

## ANTES Y DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

### I. Antes de ver la película. Temáticas Relevantes

Animación, arte, género fantástico, relaciones familiares, medio ambiente, tecnología.

- ¿Has tenido fiebre alguna vez? ¿Recuerdas cómo te sentiste?
- Si pudieras viajar a un mundo fantástico, ¿cómo sería ese mundo? ¿De qué manera viajarías?
- ¿Has visto alguna vez una película que mezcla animación con actores reales? ¿Cómo te la imaginas?
- ¿Qué crees que significa la frase «querer es poder»?

### II. Después de ver la película. Primeras ideas y sensaciones:

- ¿Qué partes de la película te gustaron más y por qué?
- ¿Qué emociones sentiste al ver la película?
- ¿Cómo se lleva Nino con su madre? ¿Cómo se lleva con Dina?
- ¿De qué manera Nino y Dina viajan entre mundos fantásticos? ¿Qué palabra dicen al viajar?

# ANÁLISIS CINEMATográfico

## Una mezcla de estilos

Una de las cosas más llamativas de *Fiebre* es que mezcla imágenes reales con animaciones. Por si no lo sabías, la animación es una técnica donde varias imágenes (o fotogramas) se muestran rápidamente, una tras otra, para crear una ilusión de movimiento.

En un principio, la historia sucede en el «mundo real». Aquí, Nino y su mamá son interpretados por actores de carne y hueso, mientras que el departamento donde viven y los objetos que hay en él, también son reales. Las imágenes del mundo real nos acercan más a los personajes. Podemos ver sus expresiones y los movimientos que realizan directamente y con claridad.

Sin embargo, cuando Nino entra en el mundo del cuadro que su madre quiere vender, la imagen es diferente. Lo que vemos ahora son animaciones. Nino entra en un mundo hecho de pinceladas, acuarelas, con vivos colores y rápidos movimientos. En este mundo Nino ya no es «real». También vemos animación en la escena cuando Nino y Dina están «dibujados en la arena», como los dibujos que hacemos con un palito cuando vamos a la playa.

Aunque estas técnicas de animación parecen simples, requieren mucho trabajo y paciencia. Las escenas animadas en *Fiebre* nos conectan con los mundos fantásticos y con las sensaciones de los personajes al viajar por estos.

*Fiebre* nos da lo mejor de ambos mundos: la realidad y la fantasía. Al mezclar actores reales con animación, a veces incluso en una misma escena, no sólo se crea un espectáculo visual, sino que también se profundiza en la historia y los sentimientos de los personajes.

- ¿Qué mundos fantásticos identificaste en la película? ¿Son todos animados o hay algunos de «reales»?
- ¿Cómo te hicieron sentir las partes animadas de la película? ¿Qué hay de las partes «reales»?
- ¿Cuál de los dos mundos te gustó más, el fantástico o el real? ¿Por qué?
- ¿Crees que los mundos fantásticos existían realmente o eran producto de la imaginación de Nino? ¿Qué tiene que ver la fiebre de Nino?
- ¿Te gustaría realizar tus propias animaciones? ¿Cómo serían? ¿Qué materiales usarías para hacerlas?

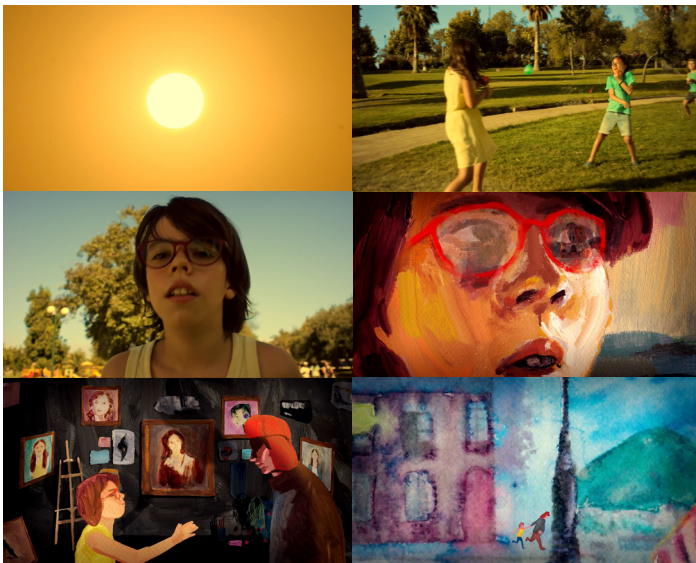


Imagen: bzfilms



## ANÁLISIS DE UNA SECUENCIA

**Nino entra al cuadro (00:09:15 - 00:14:29)**



Nino y su mamá están en un parque bajo un sol brillante, entregando un cuadro a un comprador. Escuchamos una música misteriosa, con tambores que nos recuerdan a tribus ancestrales. El protagonista está un poco afiebrado y luce mareado mientras observa a una niña y un niño jugando con bombitas de agua. De repente, un temblor lo derriba y la pantalla se va a negro.

Al recuperarse, Nino está desorientado. Ve al comprador a lo lejos y decide seguirlo. Al pronunciar la palabra mágica, «Parangarucutirimicuaro», se transporta a un mundo animado. Este nuevo espacio es surrealista, lleno de pinceladas y arte. Se encuentra con Pablo, un pintor que lo recibe de mala gana en una casa repleta de cuadros. Nino llora, y sus lágrimas mojan todo el lugar, convirtiendo el mundo en una acuarela. El pintor, enojado, lo lleva a un lugar desconocido llamado Ciudad del Niño.

- ¿Cómo te hizo sentir esta secuencia?
- ¿Hubo algo de esta secuencia que te sorprendiera? ¿Qué?
- ¿Qué sentimientos te provoca la música que escuchamos cuando Nino y su mamá están en el parque?
- ¿Cómo crees que se siente Nino en la secuencia?
- ¿Cómo describirías el mundo del cuadro en el que entra Nino? ¿Te gustaría entrar en algún cuadro o fotografía que tengas en tu casa?

## ANÁLISIS SOCIAL Y CULTURAL

Por medio de este análisis se trabaja el contexto social y cultural que presenta la película, los vínculos que se establecen con las identidades presentes en el país, el patrimonio cultural y los temas que interpelan a los conflictos sociales y humanos.

### **El poder de las imágenes**

¿Alguna vez has pensado cómo sería un mundo sin imágenes? Esto sería casi impensado hoy en día, cuando casi no existe lugar donde no las veamos. Las vemos en los teléfonos, en la televisión, en el cine, y en la publicidad de las calles. El mundo es un lugar repleto de imágenes que nos ruegan que las miremos.

En *Fiebre*, las imágenes también tienen un papel fundamental, pero de una forma muy particular. Nino viaja por diferentes tipos de mundos a través de ellas: un cuadro, una película, una revista, entre otros. Sólo debe mirarlas y decir la palabra mágica para viajar de imagen en imagen. Nino y Dina no sólo las ven, sino que pueden moverse dentro de ellas e interactuar con quienes «viven» ahí, como el pintor del cuadro o la familia de la publicidad.

Sin embargo, Nino y Dina quedan atrapados cuando llegan a una isla donde sus habitantes han decidido no usar más imágenes, ni tecnología como celulares, computadores o televisores. Este lugar es todo lo contrario a lo que estamos acostumbrados; aquí, los niños aprenden y se organizan de manera diferente; se habla más, se baila, se juega al aire libre, y se comparten historias en lugar de fotos o videos.

*Fiebre* nos muestra que las imágenes son una herramienta poderosa, pero también nos hace repensar su presencia en nuestras vidas. Nos enseña que hay más de una forma de aprender y comunicarnos con el mundo, ya sea por medio de imágenes llenas de color y movimiento o a través de la comunicación uno a uno.

---



Imagen: bzfilms

- ¿Cómo se diferencia la isla en la que no usan imágenes de tu propia vida cotidiana?
- ¿Por qué crees que los habitantes de la isla prohibieron las imágenes?
- ¿Qué tan importantes son las imágenes en tu vida diaria? ¿En qué lugares las ves?
- ¿Cómo te sentirías si vivieses sin tecnología ni imágenes? ¿Qué cosas harías? ¿Qué cosas echarías de menos hacer?
- Si pudieras viajar como Nino y Dina a través de una imagen, ¿cuál elegirías y por qué?

# VÍNCULO CON EL CURRÍCULUM EDUCATIVO

## ACTIVIDADES SUGERIDAS POR ASIGNATURA

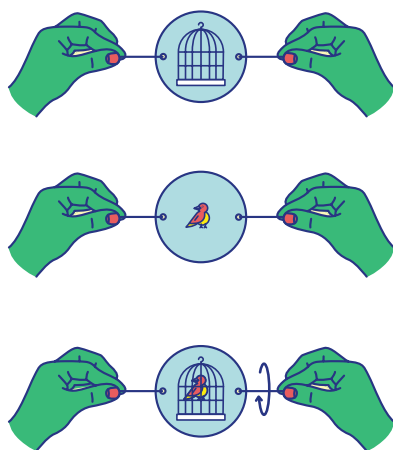
### Artes visuales

#### Mis primeras animaciones:

En esta actividad las y los estudiantes podrán acercarse al mundo de la animación jugando con imágenes en movimiento tomadas de la película *Fiebre*. Para esto, les invitamos a confeccionar dos dispositivos previos al cine: el taumatropo y el zoótropo.

#### 1. El taumatropo

Este juguete utiliza una circunferencia con dos dibujos, que al girar se superponen, creando una sola imagen. La palabra está compuesta por los vocablos griegos «taumo» (maravilla) y «tropos» (movimiento). Por esto también se le conoce como “maravilla giratoria”. Fue inventado por el británico John Ayrton en 1824.



#### Materiales

- Plantillas imprimibles de taumatropo, que encontrarás al final de esta ficha.
- Lápices para dibujar y colorear.
- Pegamento.
- Un cordón, lana o elásticos.
- Tijeras.



Imagen: bzfilms

## Instrucciones

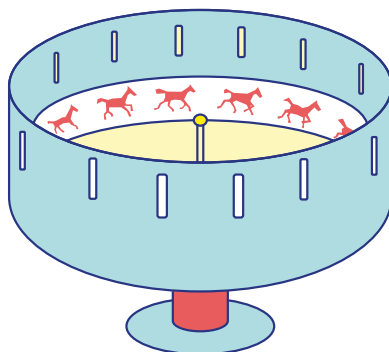
1. Imprime y recorta las plantillas del taumatropo.
2. Con el pegamento, pega las dos caras del taumatropo. Estas deben ir en sentido contrario, como se señala en la plantilla.
3. Haz dos agujeros en los extremos laterales de la circunferencia.
4. Pasa los hilos por ambos agujeros.
5. Haz girar tu taumatropo. Recuerda que también puedes dibujar tus propias plantillas.

\*También puedes ver un video tutorial en [este enlace](#).

Las y los estudiantes necesitarán acceso a internet para investigar, papel y lápiz para tomar notas, y cualquier otro material que puedan necesitar para su presentación (puede ser una presentación de diapositivas, un vídeo, un afiche, etc.)

## 2.El zoótopo

Este juguete utiliza una circunferencia con dos dibujos, que al girar se superponen, creando una sola imagen. La palabra está compuesta por los vocablos griegos «taumo» (maravilla) y «tropos» (movimiento). Por esto también se le conoce como «maravilla giratoria». Fue inventado por el británico John Ayrton en 1824.



### Materiales

- Plantillas imprimibles, que encontrarás como al final de esta ficha.
- Un chinche tipo mariposa
- Cartulina negra.
- Un vaso plástico, parte inferior de una botella o algún envase.
- Tijeras y corta cartón.
- Pegamento.

### Instrucciones

1. Imprime las plantillas del cilindro, base, e imágenes.
2. Recorta las plantillas del cilindro, pégalas con pegamento sobre un trozo de cartulina negra, y vuelve a recortarlas. Júntalas pegándolas en el lugar donde dice «PEGAR», para formar el cilindro. La parte negra debe quedar hacia adentro.
3. Pega la plantilla de la base del zoótopo a la cartulina negra y vuelve a recortarla
4. Dobra las pestañas en la parte inferior de la plantilla del cilindro y pégalas a la parte exterior de la base, la parte negra debe quedar hacia adentro.

5. Para hacer el mecanismo giratorio, necesitarás una base como un vaso plástico o un envase fácil de perforar. Con el chinche, haz un orificio justo al centro de la base del vaso. Repite esta acción con la base del zoótropo.
6. Una vez que te asegures de que el zoótropo gira de forma fluida, recorta las tiras de imágenes, elige una y ponla dentro del mismo (sin pegarla) mirando hacia adentro. Recuerda que también puedes crear una tira con tus dibujos propios.

\*También puedes ver un video tutorial en este [enlace](#).



## REFERENCIAS

### Filmografía

- *Un caballo llamado elefante* (Andrés Weissbluth, 2016, 80 min). Disponible en nuestra colección Infancia y adolescencia en el cine chileno.
- *Mari Mari* (Marcelo Díaz Espinoza, 2011, 15 min). Disponible en nuestra colección Cortometrajes animados.
- *Miltín* (Pablo Castillo, 2012, 15 min). Disponible en nuestra colección Cortometrajes animados.
- *Un poco de fiebre* (Elisa Eliash, 2020, 10 min).

### Bibliografía


- Barry, Vivienne (2010). *Animación. La magia en movimiento*. Santiago: Pehuén.
- Sendak, Maurice (2014). *La cocina de noche*. Kalandraka Editora.

# PROGRAMA ESCUELA al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Programa Escuela al Cine  
Cineteca Nacional de Chile

Diseño: Otros Pérez  
Santiago, Octubre 2023

 Programa Escuela al Cine

 @escuelaalcine

[www.escuelaalcine.cl](http://www.escuelaalcine.cl)

Organiza:

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

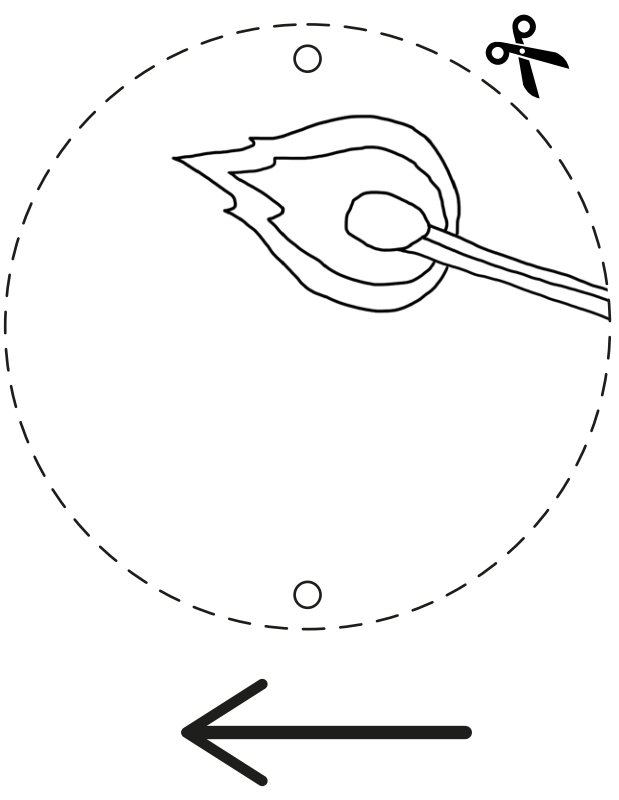
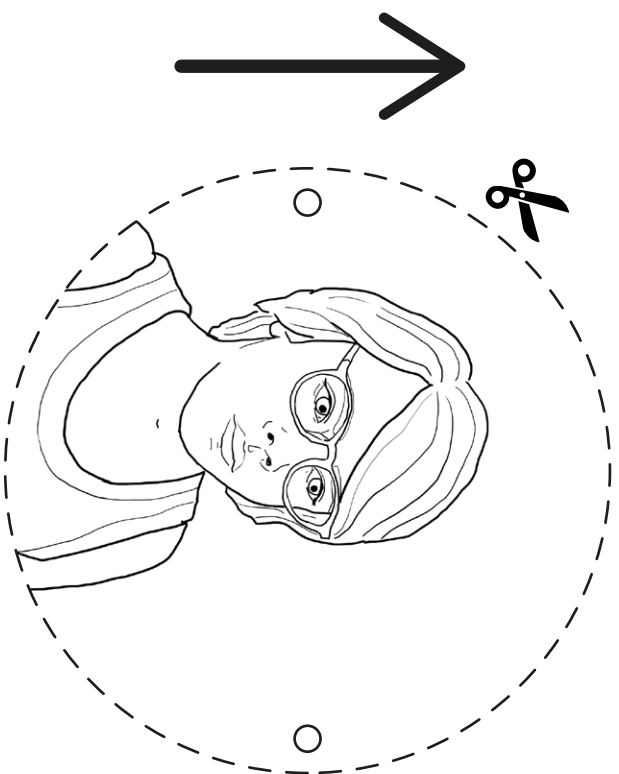
Financia:  
Fondo de fomento audiovisual



# TAUMATROPO NINO

Pega las imágenes en sentidos opuestos, una mirando hacia arriba, la otra mirando hacia abajo.

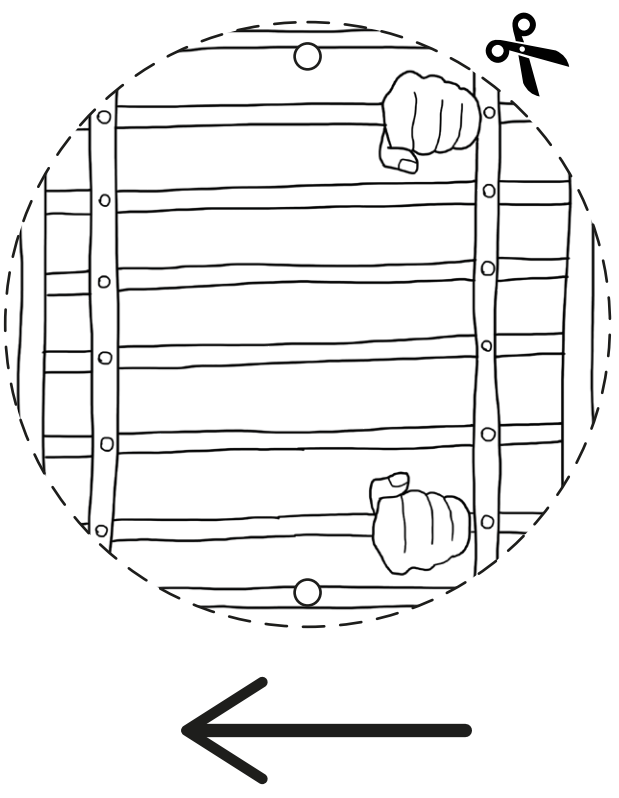
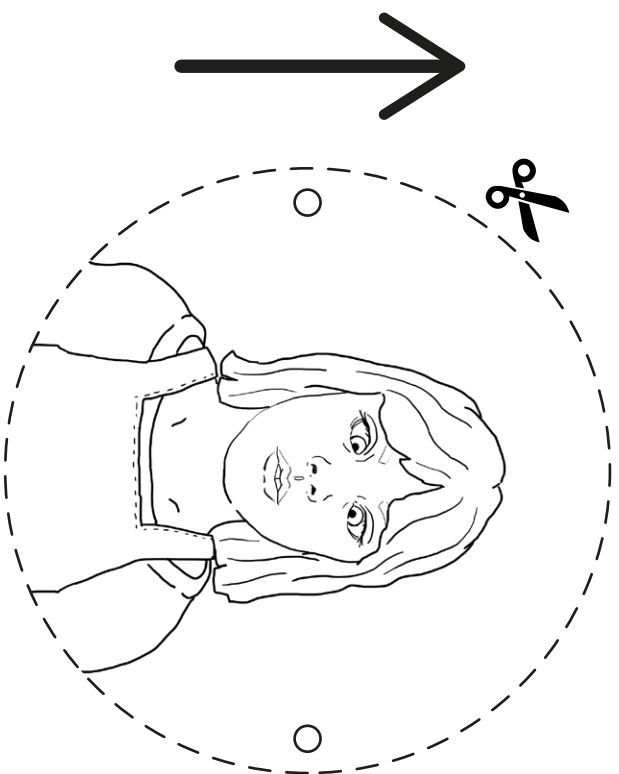
# FLIBBEREE



# TAUMATROPO DINA

FLIBRE

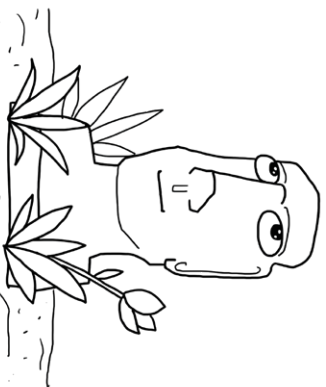
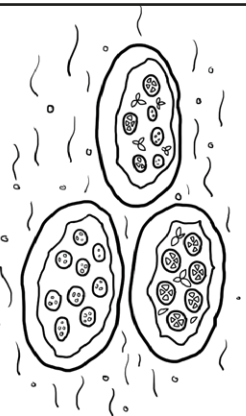
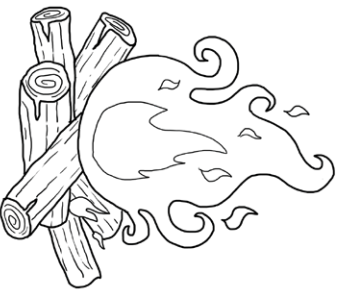
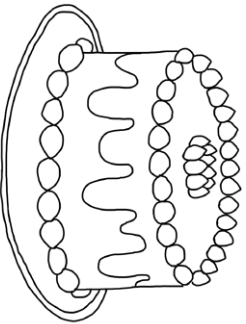
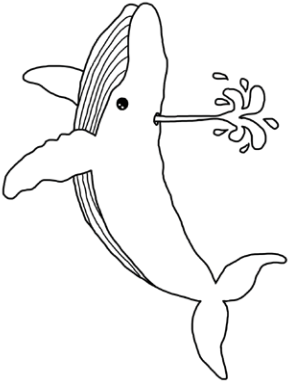
Pega las imágenes en sentidos opuestos, una mirando hacia arriba, la otra mirando hacia abajo.



# CUBO DE HISTORIA

Recorta por la línea punteada, y luego pega las pestañas a cada lado para formar el cubo.

# FIEBRE



PEGAR

PEGAR

PEGAR

PEGAR

PEGAR

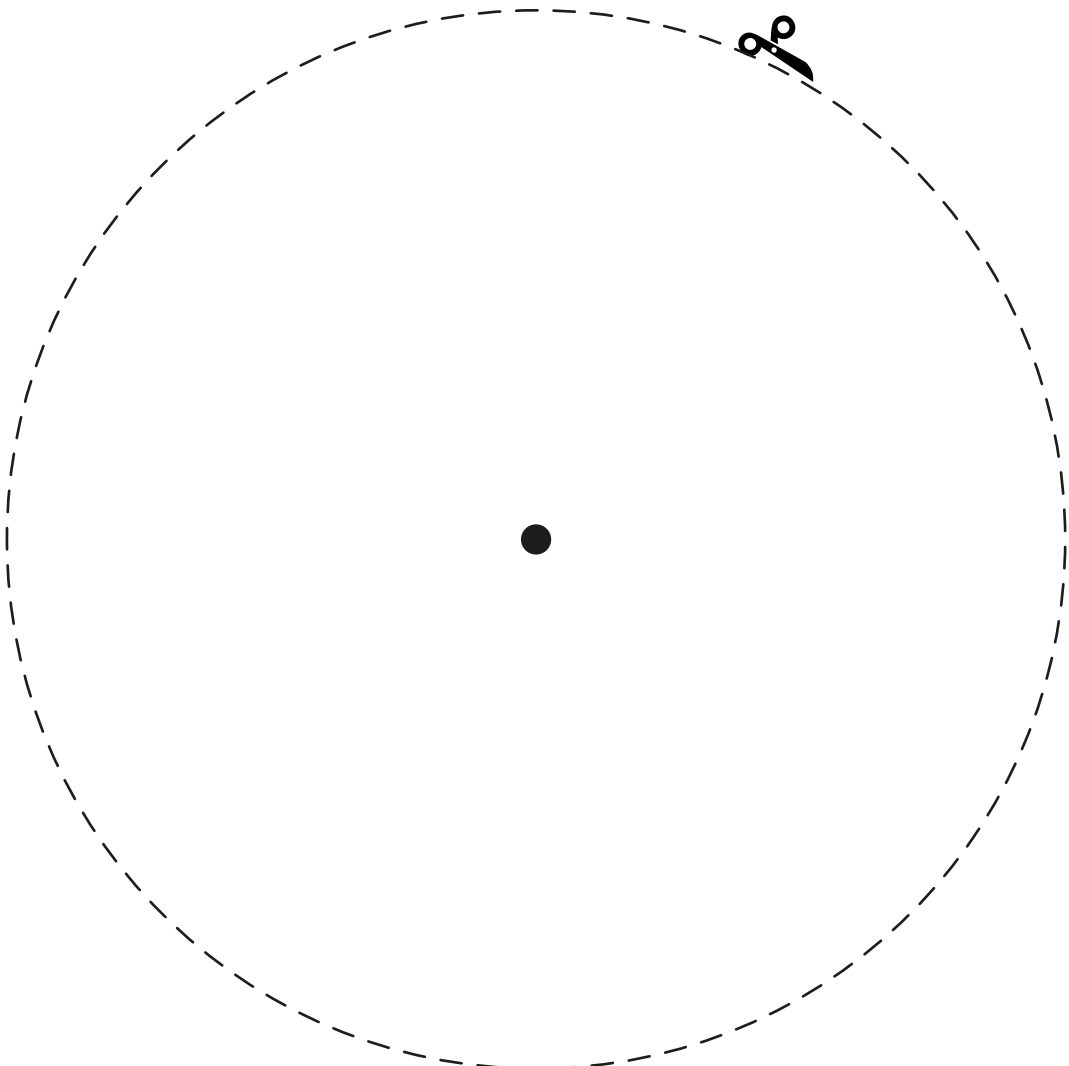
PEGAR

PEGAR

# BASE ZOÓTROPPO

Recorta por la línea  
punteada la base para el  
zoótropo.

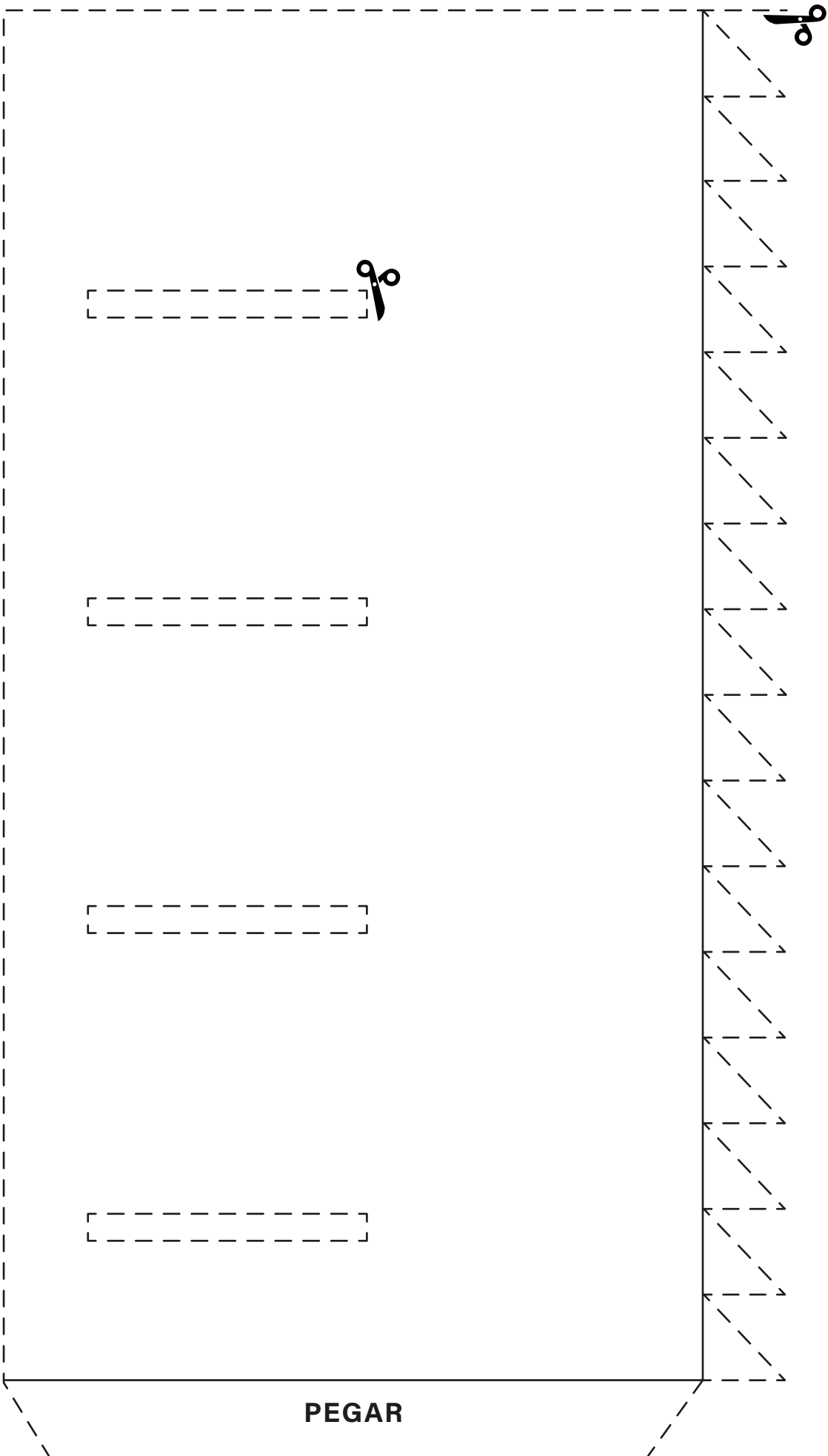
FEBRERO



# LATERAL 01 ZOÓTROPO

Recorta por la línea punteada.

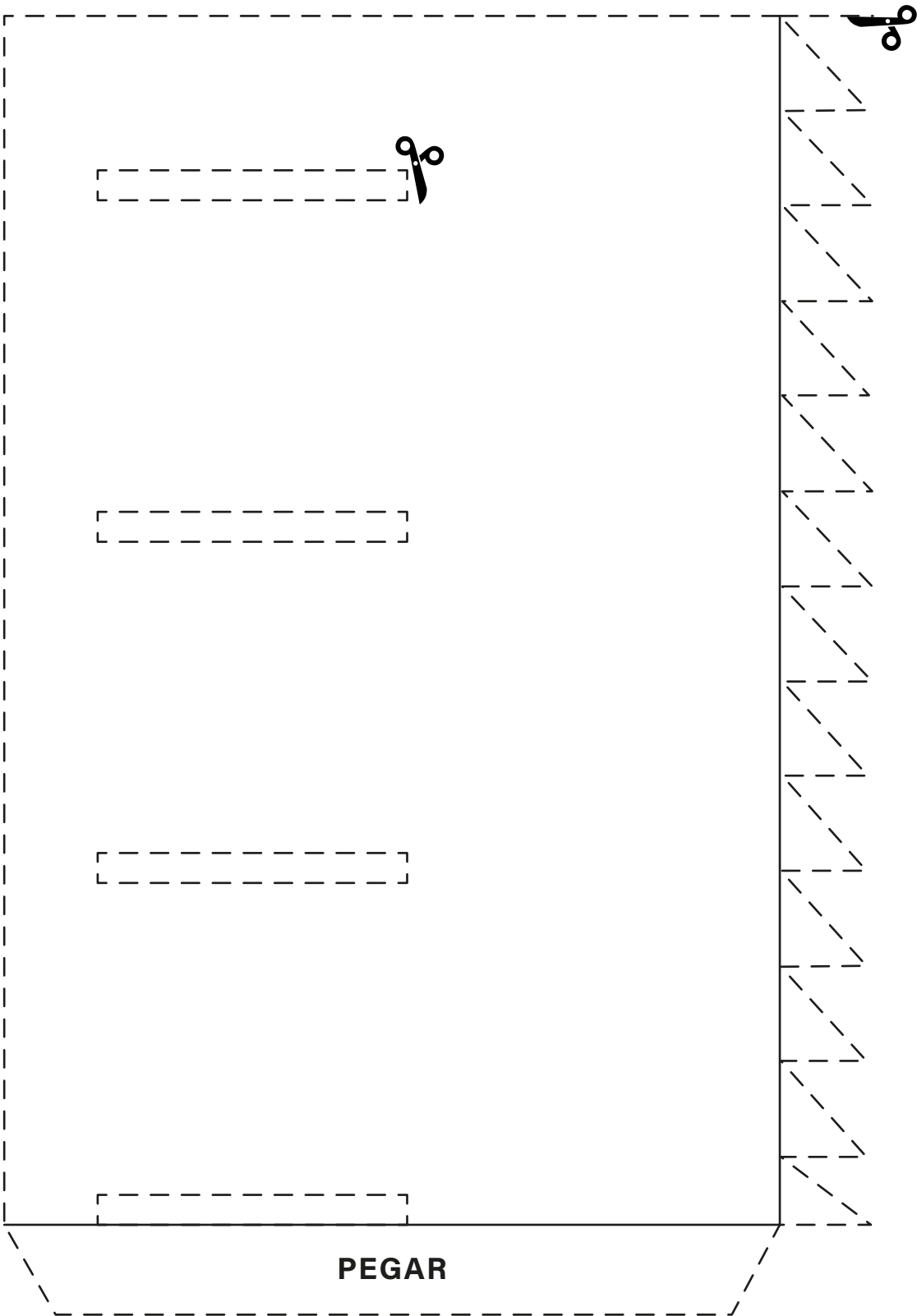
FEBRERO



# LATERAL 02 ZOÓTROPPO

Recorta por la línea punteada.

FEBRERO

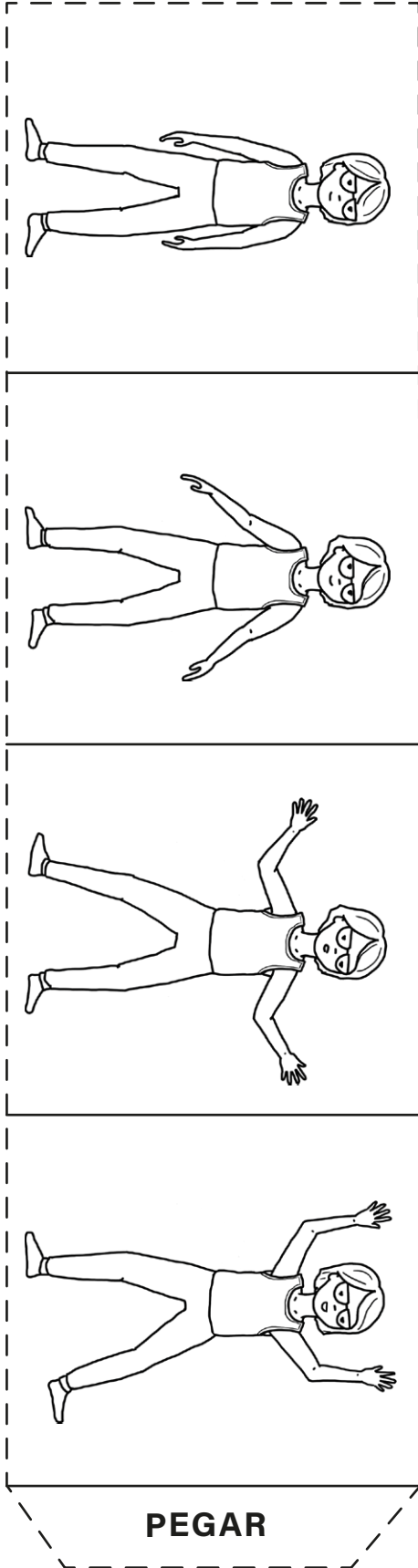




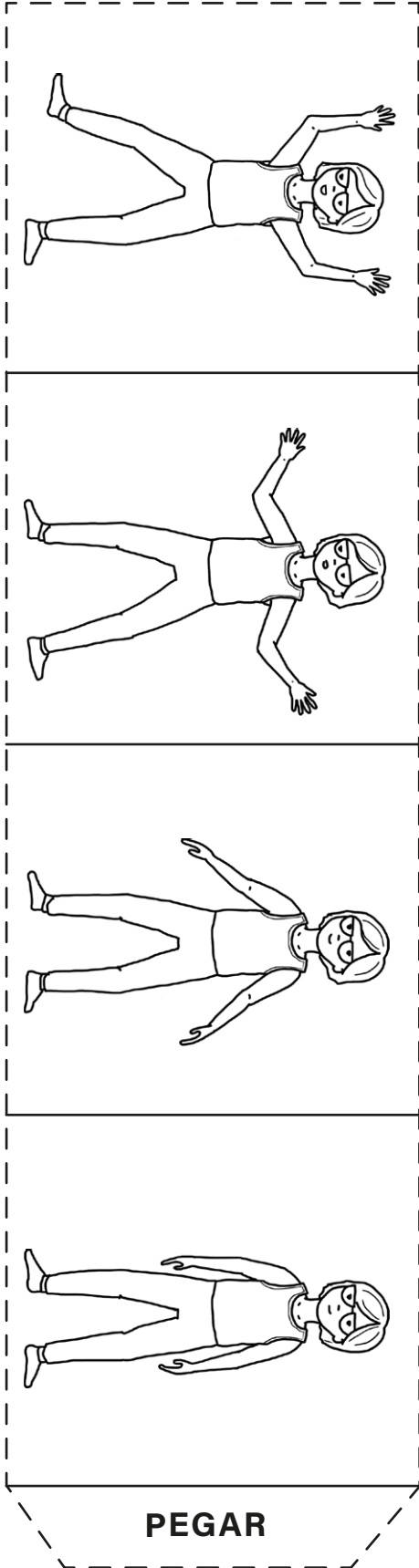
# TIRA ANIMADA ZOÓTROPPO

Recorta por la línea punteada.

# FIEBRE



PEGAR



PEGAR