

# UN RAYO DE LUZ



**CALIFICACIÓN POR EL MINISTERIO DE CULTURA:**

Apta para todos los públicos.

**FICHA RECOMENDADA PARA:**

Alumnos a partir de 8 años.

## SINOPSIS

Carlos es el primogénito de una rica familia Italiana, que conoce en España a Elena, una modesta artista española con quien contrae matrimonio en secreto. Antes de que Carlos pueda contarle a su familia que se ha casado y va a ser padre, muere en un accidente aéreo. De este matrimonio nace una niña, Marisol. Tras los trágicos acontecimientos Elena permanece en la sombra puesto que su suegro, el Conde D'Angelo, no la acepta y ella corresponde con dignidad, negándose a aceptar ayuda, excepto para la educación de su hija Marisol. Elena, ingresa a su hija en un elegante colegio y la engaña fingiendo ser una reconocida artista. Con el paso del tiempo el abuelo va aceptando la existencia de su nieta Marisol y finalmente decide invitarla a pasar unas vacaciones en casa.

## TEMÁTICA Y OBJETIVOS

### Las mentiras y sus consecuencias

- Reflexionar sobre los motivos que tienen las personas para mentir.
- Aprender a valorar la sinceridad..
- Aprender a ponerse en el lugar de los demás para no mentir.

### La situación de la mujer a lo largo de la historia

- Aprender a diferenciar entre sexo y género.
- Reflexionar sobre el papel de la mujer a lo largo de la historia.

### Aprendiendo a jugar

- Favorecer el juego en grupo.
- Aprender nuevos juegos.
- Compartir diversiones con el grupo.



## SOBRE LA PELÍCULA

### ANÁLISIS CINEMATográfico

“Un Rayo de Luz” es una película española de 1960 dirigida por Luis Lucía Mingarro que narra la historia de cómo la vida de un viejo comandante de guerra, amargado por la muerte de su hijo, cambia gracias a la llegada de su nieta Marisol. Una niña con un corazón inmenso. Esta película es la primera que protagoniza Pepa Flores, la niña que dio voz a España durante los años 60. “Un rayo de luz” es una película musical de corte clásico, en color y con una estructura narrativa clara: planteamiento, nudo y desenlace bien definidos.



Uno de los aspectos más interesantes de la película es la banda sonora. Marisol interpreta las populares canciones “Corre corre caballo” o “Paso firme” que a partir de este momento se instaurarán en el imaginario colectivo español. También destaca la belleza de los primeros planos de la mirada de la niña cuando ésta se emociona, sus ojos azules desprenden lágrimas cristalinas aportando emotividad a los momentos más emocionantes de la película. “Un Rayo de Luz” es una película entretenida que refleja el sentir de una época.

### EL DIRECTOR

Antes de convertirse en director, Luis Lucía Mingarro ejerció de abogado, jefe de producción, guionista y finalmente decidió ser director de cine español. Es hijo del político Luis Lucía Lucía. Su padre conocía a la familia Casanova, propietaria de la productora de cine CIFESA, y fue a través suyo como Luis Lucía Mingarro entró en CIFESA como abogado de la empresa. Al cabo de poco tiempo decidió cambiar su traje de abogado por el de jefe de producción y guionista, para, finalmente, pasar a dirigir algunas de las películas más populares de la época. Descubrió para el cine a actrices tan famosas como Marisol, Rocío Dúrcal o Ana Belé..

### CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN

La producción de la película tuvo lugar en el año 1960, durante la Dictadura de Franco. Como casi todas las películas de esta época, “Un Rayo de Luz” se ajustaba a los cánones establecidos que implantaba el régimen. Carrero Blanco, primer ministro en aquel momento, controlaba la censura a través de la iglesia, el ejército y del Ministerio de Información y Turismo. Así se promovió el desarrollo de películas en las que se fomentaban los comportamientos y actitudes que el estado quería imponer a los jóvenes.

Bajo estas directrices se pusieron de moda las películas protagonizadas por niños. De esta época podemos destacar artistas como Lola Flores, Juanita Reina, Carmen Sevilla, Paquita Rico, en la vertiente más folclórica. Y por último los más pequeños de todos: Joselito, que triunfa con “El Pequeño Ruiseñor” (1956) de Antonio del Amo. Rápidamente esta fórmula que mezcla música y niños es copiado en otras producciones. Marisol en 1960 estrena “Un Rayo de Luz”; también es el triunfo de Rocío Dúrcal y algo más tarde se da a conocer Ana Belén en “Zampo y Yo” (1965).

Aunque en la década de los 60 el cine Español seguía bastante controlado, empezaba a verse el fin relativo del aislamiento político de España en algunas películas como “¡Bienvenido, Mister Marshall!”(1952) de Luis G. Berlanga.



### **ANÁLISIS ARGUMENTAL**

“Un Rayo de Luz” es una historia llena de conflictos familiares provocados por la falta de diálogo entre sus miembros. Estos conflictos vienen provocados, principalmente, por las mentiras y sus consecuencias. A lo largo de la película podemos ver como todos los personajes mienten en un momento dado para poder salir de una situación dificultosa. Como es el caso de Elena y Carlos, que mienten sobre su matrimonio y su embarazo, o la mentira de Marisol a su abuelo para volver a España y así ver a su madre. Todas estas mentiras tendrán sus consecuencias que poco a poco, y gracias al diálogo, irán solucionándose.

Un aspecto interesante de la película es la imagen que muestra de la mujer en 1960. Una mujer sumisa, bondadosa y entregada por completo a su hija. Hasta el punto de no darse importancia a sí misma. Elena decide sacrificar su carrera artística y renuncia a todo tipo de beneficios en favor de su hija. Es una imagen de la mujer muy estereotipada y marcada por las directrices de la sociedad y la política de la época.

La importancia de los amigos y el juego en la vida de un niño es fundamental ya que es a través de estos factores donde el niño aprende a relacionarse, a compartir, donde aprende las reglas y cómo respetarlas. En la película los juegos se ven reflejados en las luchas de piratas, meriendas y canciones con las que los niños y Marisol pasan su tiempo libre.

### **PERSONAJES**

#### **MARISOL**

Es una niña de 10 años, hija del primogénito del Conde D’angelo. Por un conflicto familiar está interna en un colegio de mucha categoría que paga su abuelo. Un verano el abuelo decide conocerla y Marisol viaja a Italia a ver a su abuelo. Es una niña muy risueña, cariñosa, alegre y que canta fenomenal. Con todas estas virtudes no es de extrañar que se gane el cariño de su abuelo rápidamente, incluso consigue que éste perdone que su hijo le ocultase su matrimonio.

#### **EL CONDE D’ANGELO**

El abuelo de Marisol es un General italiano. Se trata de un hombre serio y triste por la pérdida de su mujer y de su hijo mayor. Este último se casó en secreto y tuvo una hija pero el Conde se negó a conocerla. Pasados los años decide ceder y cuando lo hace no querrá volver a separarse de ella.

#### **ELENA**

Es la madre de Marisol. Elena es una artista española sin mucho reconocimiento que se casa con Carlos, el heredero de una familia muy importante en Italia. Este matrimonio lo llevan en secreto hasta que Carlos viaja a Italia para contarle a su padre que se ha casado, pero durante el vuelo Carlos muere. Tras la muerte de su marido, Elena decide renunciar a todos sus privilegios como mujer de Carlos pero no a los de su hija y decide sacrificar todo lo que haga falta por ésta.

#### **PABLO**

Se trata del tío de Marisol. Es un hombre simpático, cariñoso con su familia, divertido y siempre intenta mediar entre los problemas que puedan surgir. Al final acaba enamorándose de la madre de Marisol.



## 1. LAS MENTIRAS Y SUS CONSECUENCIAS

La mentira es una forma de eludir la realidad. Por ello, la mentira puede hacer daño a la persona a la que se dirige. Pero en última instancia a quien más daño hace es al mentiroso, ya que le convierte en una persona poco fiable, en la que nadie confía y sin credibilidad.

Pero la mentira no llega muy lejos; porque los mentirosos tienen que tener ante todo muy buena memoria, si no quieren ser descubiertos. En la película pasa esto precisamente, hemos visto que todo los personajes, en algún momento han mentido y eso les ha traído sus debidas consecuencias.

### 1.1 Mentiras y consecuencias

Rellenad el diagrama que os presentamos con cada una de las mentiras y las consecuencias de cada uno de los personajes. Reflexionad sobre el por qué de sus mentiras y pensad una solución mejor que hubiese podido evitar la mentira.

#### ► Ir a Anexo - Cuadro 1

### 1.2 Sinceridad y mentira

Vamos a hacer tres grupos en clase, por cada grupo se nombrara a un responsable que irá anotando las respuestas. Cada grupo se reunirá y hará una lista de situaciones en las que normalmente se suele mentir. Por ejemplo: (ejemplos para el profesor)

- Cuando faltamos a clase.
- Cuando hemos roto algo.
- Cuando no llegamos a nuestra hora a casa los fines de semana.
- Cuando no queremos que otra persona se entere de algo.

Pasados unos minutos, los responsables, en voz alta, se ponen de acuerdo para recoger las respuestas que no estén repetidas. Después se vuelven a reunir los grupos y sobre esta lista única que tienen todos, escribirán a continuación los motivos por los que se dicen esas mentiras. Por ejemplo: "Decir que no estás por teléfono: lo hacemos por comodidad, cobardía, etc.

De cada grupo el representante dará a conocer las respuestas de su grupo. Posteriormente se miran las coincidencias y, seguramente, se podrá llegar a la conclusión de que los motivos no son demasiado nobles y son repetitivos.

Responde:

- ¿Se repiten muchos de los motivos para mentir? ¿Por qué?
- ¿Cómo se siente una persona cuando miente?
- ¿Los motivos por los que se miente son honestos?



## 2. LA SITUACIÓN DE LA MUJER A LO LARGO DE LA HISTORIA

La sociedad española de 1960 tenía muy presente el recuerdo de la Guerra Civil. Esto provocaba que fuese una sociedad algo adormecida y con muchos miedos. A medida que pasaban los años se iba viendo un avance social unido a un avance industrial que provocó un aumento de la clase media.

Antes de la Dictadura de Franco, la mujer había ganado una serie de derechos como el voto, pero todavía tenía un papel secundario al de los hombres, y éstos tenían las actitudes tradicionales sobre la función de la mujer en la cultura española.

Teniendo en cuenta esto, es interesante hacer referencia al papel de la mujer en 1960. Las mujeres perdieron los avances y derechos que habían ganado anteriormente. En esta época las mujeres eran obedientes a los hombres, y una mujer no podía hacer nada sin el permiso de su esposo. Años después y tras la muerte de Franco la situación de la mujer empezará a cambiar.

### 2.1 Roles de género

Vamos a realizar una actividad que consiste en ver qué diferencias y semejanzas vemos entre las mujeres que aparecen en la película, Marisol (una niña de 10 años), Elena (la madre de Marisol) y Talla (la niñera del padre de Marisol) con una niña, una madre y una abuela de hoy en día.

#### ► Ir a Anexo - Cuadro 2

Responde:

- ¿Hay muchas diferencias entre unas y otras? Di cuáles.
- ¿A qué crees que se debe?
- ¿Qué opinas del comportamiento de las mujeres que aparecen en la película?

## 3. APRENDIENDO A JUGAR

El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños; algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos.

En el caso de la película “Un rayo de luz”, vemos como Marisol llega por primera vez a la casa de su abuelo, donde no conoce a nadie, y a través del juego comenzará a establecer relaciones con el que será su grupo de amigos.

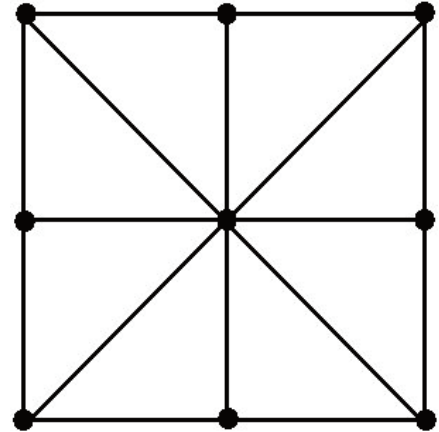


## 3.1 Juegos populares

Antiguamente la gente vivía en los pueblos y las ciudades eran más pequeñas. Esto generaba que los niños salieran a jugar a la calle más a menudo. Gracias a esta generación guardamos en la memoria grandes juegos populares que han ido pasando de padres a hijos, aunque, hoy por hoy, cada vez se ven menos. Por este motivo vamos a aprender diferentes juegos populares que hacían pasar muy buenos momentos a nuestros padres y abuelos.

### TRES EN RAYA

Se trata de un juego por parejas. Para ello necesitamos un tablero (se puede dibujar) y tres fichas (unas bolitas de papel) por jugador. El juego comienza cuando el jugador 1 coloca una de sus fichas en una de las intersecciones del tablero (ver tablero). El turno pasa al jugador 2 que coloca una de sus fichas. Así irán colocando fichas, de forma alternativa. Cuando todas las fichas están sobre el tablero, el jugador al que le toca mover desplaza una de sus fichas a un lugar contiguo y libre. Así irán moviendo las fichas hasta que alguno de los jugadores consigue colocar sus tres fichas "en raya" y gana el juego. Se retiran las fichas del tablero y se comienza de nuevo a jugar.



### PELOTA AL CUELLO

Se necesitan 4 o 5 pelotas, no muy grandes, que se puedan coger entre la barbilla y el pecho. El objetivo es que la pelota no se caiga al suelo. Los participantes formarán un gran círculo, y se entregará una pelota. Los jugadores se colocarán la pelota entre la barbilla y el pecho y, sin tocarla con las manos, la pasarán al compañero de la derecha o de la izquierda, según se determine. Éste deberá atraparla, usando también la barbilla y el pecho, y a su vez pasarla a otro jugador. La operación se irá repitiendo en el transcurso del juego. Se puede convenir que si a un jugador le cae la pelota por tercera vez, queda eliminado. Gana el jugador al que no se le haya caído la pelota al suelo.

### RELEVOS DE CIEGOS

Los equipos estarán divididos en dos grupos cada uno, y se pondrán enfrente uno de otro en los dos extremos de una pista. A la señal salen los primeros corredores, que llevarán los ojos vendados e irán al otro lado dirigidos por los gritos de sus compañeros. Al llegar, entregarán el testigo a otro compañero que también estará con los ojos vendados y que ha de recorrer el camino hacia donde salió el primero y allí entregar el testigo a otro ciego... Hasta que hayan corrido todos los del grupo. Gana el equipo que acabe antes.

### RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

Se eligen el "ratón" y el "gato". El resto se cogen de las manos y forman un corro. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores. Después entra el gato y dice: "¿por dónde salió el ratón?". Los del corro contestan "por la puerta" y señalan por donde salió el ratón. Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa.

Los demás cantan la canción:

*"Ratón que te pilla el gato,  
ratón que te va a pillar,  
Si no te pilla esta noche,  
mañana te ha de pillar."*

Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre ellos.



### PIES QUIETOS

Todos los jugadores se ponen juntos cerca del que se “la queda”. Este lanza la pelota al aire y dice: “Una, dos y tres. Pies quietos” Mientras tanto todos los demás salen corriendo para alejarse todo lo posible. En el momento en que se oiga el “pies quietos” no pueden avanzar más. Entonces el que se “la queda” intenta dar con la pelota a los demás. Al que dé con la pelota, pasa a ser el que se “la queda” y vuelve a empezar el juego. Si no consigue dar a nadie, vuelve a ser él el que se “la queda”.

### VEO, VEO . . .

Uno de de los participantes piensa un objeto que se encuentra a la vista del grupo y dice:

*“Veo, veo.”*

*“¿Qué ves?” (le contesta el resto)*

*“Una cosita.”*

*“¿Con qué letra?” (le responden)*

*“Empieza por la letra... y termina por...”*

Los demás dicen, por turno, un objeto que empiece por esa letra hasta que alguien acierta de qué se trata, pasando a ser quien vuelve a comenzar el juego. Cuando resultaba imposible descubrir el objeto, se podían dar pistas: tamaño, textura, etc.

### PASE MISÍ

Se eligen dos participantes que formarán el arco por el que pasará el resto del grupo. Cada una/uno de estas/os dos elige el nombre de un color, una ciudad, un río, etc... (Por ejemplo, rojo y azul). A continuación, se cogen de las manos y las levantan simulando un puente. El resto formarán una fila e irán pasando por debajo del puente mientras cantan la siguiente canción:

*“Pase misí,  
pase misá,  
por la Puerta de Alcalá,  
los de adelante corren mucho,  
los de atrás se quedarán”.*

A la voz de “se quedarán”, la pareja que está simulando el arco, bajarán sus brazos capturando a una/o de la fila a quien le preguntarán qué color prefiere. Según la respuesta se situará detrás de la/el jugadora/or a quien pertenece dicho color, agarrándole de la cintura. Así sucesivamente hasta que hayan sido capturados todos los participantes. De esta manera se habrán formado dos filas, una frente a otra. Después se traza una raya en el suelo, en medio de los dos equipos. Los dos primeros estarán agarrados de las manos y cada uno de los equipos debe tirar hacia atrás intentando que el equipo contrario traspase la línea. El equipo que logra hacer que pase la línea el contrario, será el vencedor.

### LOS DISPARATES

Los participantes se sientan en círculo en el suelo. El primer participante formula una pregunta al oído de su compañera/o de la derecha, teniendo cuidado de que nadie más la pueda oír y ésta o éste se la contesta. La persona que acaba de responder formula otra pregunta a su compañera o compañero de la derecha, y así todo el grupo. Cuando todas y todos han formulado sus preguntas y sus respuestas, dan comienzo los disparates. La jugadora o jugador que ha comenzado dice: “Esta/e señorita/o me ha preguntado (refiriéndose a su compañera/o de la izquierda) y esta/e señorita/o me ha contestado” (refiriéndose a su compañera/o de la derecha). Así, todo el grupo. Las respuestas, al no coincidir con las preguntas, son absurdas y dan pie a la carcajada.



## RECOMENDACIONES

### Películas:

■ **Canción de juventud.** Luis Lucia. España. 1962\*

■ **Zampo y yo.** Luis Lucia. España. 1965\*

■ **Billy Elliot.** Stephen Daldry. Reino Unido. 2000\*

\*Disponible en esta colección

### Fuentes:

#### Bibliográficas

Historia del Cine Español. Román Gubern Pulg. 2004. Cátedra

Historia del cine Español. J.M Caparros Lera. 2007. T&B

Ochenta actividades para educar lúdicamente en valores y ciudadanía. J. Escudero Pérez y L. Martínez Ten. 2008. La Catarata

Juegos tradicionales de nuestra niñez. R. Moreno Martínez. 1998. Ambito Ediciones S.A

66 juegos populares para educar. V.J. Yagüe Sanz, J.J. Jurado Soto, M López de la Nieta Moreno. 2004. Editorial CCS. Diputación de Salamanca

Juegos tradicionales infantiles. J.M Sanchez, M.J Daniel. 2006.

Cuadernos de documentación multimedia. D. Gonsálvez Prados, Patricia Alonso Pajuelo. Nº. 9, 2000 (Ejemplar dedicado a: Documentación Informativa 2000)

#### Electrónicas

Filmaffinity. Un rayo de luz

Imdb. Un Rayo de Luz

Wikipedia. Luis Lucía Mingarro

Español sin fronteras. Cultura Española. Cine. Cine Español

Cine Historia. Cine Español

Ministerio de Cultura. Cine y Audiovisuales, Datos de películas calificadas

### FICHA TÉCNICA

**Título Original:** Un Rayo de Luz

**Año:** 1960      **Duración:** 109 min.

**País:** España

**Género:** Comedia musical

**Dirección:** Luís Lucia

**Guión:** Félix Atalaya, Manuel Atalaya, Jaime García

**Música:** Augusto Algueró hijo, Alfredo García Segura & Gregorio García Segura

**Fotografía:** José Antonio Rojo

**Producción:** Guión Producciones Cinematográficas / Producciones Benito Perojo

**Intérpretes:** Pepa Flores, Anselmo Duarte, María Mahor, Julio Sanjuán, Joaquín Roa, María Isbert, Pilar Sanclemente

**Película disponible en:** Filmotech visionado online



# UN RAYO DE LUZ - Anexo

## Cuadro 1



## Cuadro 2

Mujeres de la película	Características	Mujeres de hoy	Características
Marisol		Niña	
Elena		Madre	
Talla		Abuela	



## APRENDIENDO CON EL CINE

### Un proyecto de la Asociación Tambor de Hojalata

Con la financiación de



Y de



**Dirección:**

José María Lara

**Coordinación:**

Ana Obradors y Josu Menacho

**Producción:**

Rosa Clarke

**Auxiliar de Producción:**

Marta Liébana Luna

**Redacción y análisis didáctico:**

Isabel Gallo Morello  
Ainara Vera  
Ángel Rodríguez Gómez  
Raúl San Julian Alonso

**Diseño Gráfico:**

Pepo Fuentes

**Diseño web:**

Filmotech.com

**Consultores cinematográficos:**

D. Isaac del Rivero  
D. Félix Vanginderhuysen



**tambor de hojalata**

Asociación para la promoción,  
difusión y defensa  
de la cultura audiovisual,  
entre la infancia y la juventud

**ASOCIACIÓN  
TAMBOR DE HOJALATA**

C/ Marqués de Valdeiglesias 5 1º izda.  
28004 Madrid

Tel: 91 522 89 76  
91 531 31 56  
91 521 53 65

Fax: 91 181 23 38  
org@fici.info

[www.aprendiendoconelcine.com](http://www.aprendiendoconelcine.com)