

FILMOTECA PER A LES ESCOLES
CICLE INICIAL DE PRIMÀRIA



Material didàctic del programa "ANIMALADES DE CINE" elaborat per:

#FilmotecaEscoles

MODiband
Projectes culturals

SUMARI

0. Presentació	3
1. Objectius pedagògics i continguts curriculars.....	3
2. Continguts de treball generals	4
2.1 Definició de cinema	4
2.2 Els gèneres cinematogràfics	5
2.3 El cinema d'animació	6
3. Continguts específics de la sessió <i>ANIMALADES DE CINE</i>	7
3.1 Les faules	7
3.1 Què són	8
3.2 Reculls de faules destacats	8
3.2.3 Actualització i adaptació de les faules	
3.2 L'humor	10
4. Programa audiovisual <i>ANIMALADES DE CINE</i>	11
5. Informació de contacte	18

FILMOTECA PER A LES ESCOLES

CICLE INICIAL DE PRIMÀRIA

Material didàctic del programa "ANIMALADES DE CINE"

0. Presentació

Aquesta guia didàctica acompanya la sessió de cinema per a Cicle inicial de primària *ANIMALADES DE CINE*, la qual forma part del programa "Filmoteca per a les escoles" 2018-2019.

La guia conté els següents apartats:

- **Un primer bloc introductori sobre el cinema i l'animació**, en el qual es proposa una definició de cinema i dels gèneres cinematogràfics, així com una presentació del que és el cinema d'animació i les seves diferents tipologies.
- **Un segon bloc informatiu sobre continguts relacionats amb la sessió *ANIMALADES DE CINE***, en el qual es parla de la fàula com a gènere literari i també sobre l'humor i allò que ens fa riure.
- **Un bloc informatiu amb sinopsis de cada un dels 6 curtsmetratges** que conformen el programa audiovisual *ANIMALADES DE CINE*, en el qual s'apunten també possibles punts de reflexió i anàlisi relacionats amb els aspectes formals i els continguts dels films. Aquest bloc us servirà sobretot per aprofundir en els continguts després d'assistir a la Filmoteca.
- **Un darrer bloc d'activitats per fer a l'aula**, que inclou exercicis relacionats amb el mitjà cinematogràfic i els films que es presenten, i que es poden realitzar amb l'alumnat abans i/o després de la projecció.

1. Continguts curriculars i objectius pedagògics

Els **objectius pedagògics** de la sessió *ANIMALADES DE CINE* i d'aquesta guia pedagògica que l'acompanya són:

- Descobrir el cinema com a eina per construir històries i per explicar i difondre idees, emocions i valors.
- Potenciar l'educació i la cultura cinematogràfica de l'alumnat perquè sigui capaç de comprendre i analitzar críticament els missatges audiovisuals.
- Fomentar l'aprenentatge del llenguatge cinematogràfic, la identificació dels seus codis i la comprensió del seu valor expressiu.
- Oferir als nens i nenes uns coneixements bàsics sobre el cinema d'animació, així com també sobre les relacions entre la literatura i el cinema.
- Explicar què són les faules, com s'han transmès al llarg dels anys i quins aprenentatges ens ofereixen.
- Convidar els nens i nenes a pensar sobre els mecanismes de l'humor, sobre què ens fa

riure i perquè.

Els continguts curriculars que es treballen amb aquesta activitat, que engloben l'assistència a la Filmoteca de Catalunya més les activitats proposades en aquesta guia didàctica, són els que es detallen a continuació. Val a dir que el grau de desenvolupament d'aquests continguts variarà en funció del curs escolar.

- **Competència comunicativa lingüística i audiovisual.** És la capacitat d'expressar, interpretar i comunicar conceptes, pensaments, fets i opinions, oralment i per escrit, fent servir diferents suports i formats (escrit, audiovisual, gràfic...).
- **Competència artística i cultural.** És el coneixement, la comprensió i la valoració crítica de diferents manifestacions culturals i artístiques, tradicionals o no, que s'utilitzen com a font d'enriquiment i gaudi. També inclou la capacitat de crear produccions artístiques pròpies o expressar experiències i emocions a través de diferents mitjans artístics.
- **Competència social i ciutadana.** És la capacitat per comprendre la realitat social en què es viu, afrontar la convivència i els conflictes emprant el judici ètic que es basa en els valors i pràctiques democràtiques i exercir la ciutadania, actuant amb criteri propi i sentit crític, contribuint a la construcció de la pau i la democràcia i mantenint una actitud constructiva, solidària i responsable davant el compliment dels drets i obligacions cívics.
- **Competència d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria.** És l'adquisició de la consciència i l'aplicació d'un conjunt de valors i actituds personals interrelacionades, com la responsabilitat, la perseverança, el coneixement de si mateix i l'autoestima, la creativitat, l'autocrítica, el control emocional, la capacitat d'elegir, d'imaginar projectes i de convertir les idees en les accions, d'aprendre de les errades, d'assumir riscos i de treballar en equip.

2. Continguts de treball generals

2.1 Definició de cinema

Al llarg de la història, l'ésser humà ha sentit la inquietud de deixar testimoni de la seva existència, de conservar imatges, persones i moments. En altres èpoques es va utilitzar per fer-ho la pintura i l'escultura, però el desenvolupament de nous invents gràcies a la ciència va aportar noves possibilitats de representar les persones i el seu entorn. Un d'aquests nous invents va ser el cinema, també anomenat setè art.

La paraula "cinema" és una abreviatura del terme "cinematografia", format a partir de dues paraules gregues: *kiné*, que significa moviment, i *grafos*, que vol dir grafia. La paraula "cinematografia" i, per extensió, el terme "cinema", remet al concepte de grafia (o, en aquest cas, imatge) en moviment. El sentit etimològic del terme ens és útil per entendre la definició del cinema com a tècnica, que no és altre que la projecció successiva i de forma ràpida de fotogrames, de manera que aquests són percebuts com a imatge en moviment. Els fotogrames són fotografies realitzades amb una càmera cinematogràfica o d'enregistrament audiovisual i, per tant, imatges estàtiques. Si aquestes, en ser projectades de manera ràpida i successiva, generen en el receptor la il·lusió de moviment, és gràcies al processament que el cervell fa dels senyals elèctrics que li arriben de la retina a través del nervi òptic.

El cinema és també un art i un bé cultural, un producte de consum, un mitjà de comunicació i una eina documental.

* El cinema, igual que altres **formes artístiques** com ara la dansa, la música o la literatura, vehicula la necessitat de l'ésser humà d'expressar-se d'una manera creativa, d'utilitzar elements de caràcter simbòlic per incidir en el pensament i en les emocions, conformant així el que anomenem cultura.

* El cinema com a **forma d'entreteniment i espectacle** és un producte de consum vinculat a una indústria.

* El cinema com a **mitjà de comunicació** genera missatges en format audiovisual i és font de coneixement.

* El cinema, com a **eina documental**, permet deixar testimoni de l'existència humana i del món.

A L'AULA! (o com ho plantegem als nens/es)

El cinema és un art que ens mostra imatges en moviment a través d'una pantalla. Això vol dir que a la pantalla hi veiem coses que es mouen. En canvi, quan mirem una imatge que està quieta, estarem veient una foto, un conte o un quadre.

Recordeu alguna pel·lícula que hagueu vist? Us ha agradat? Per què? On l'heu vist? (A la televisió, al cinema, a l'ordinador...etc.) Coneixeu alguna història que existeixi en conte i que també s'hagi fet en pel·lícula? O sèrie de televisió?

2.2 Els gèneres cinematogràfics

Els gèneres cinematogràfics són cada una de les diferents categories o classes en què podem classificar les pel·lícules. Els diferents gèneres cinematogràfics es defineixen a partir de trets comuns relacionats amb la forma i el contingut de les pel·lícules, com ara l'ambientació, el lloc on s'ubica l'acció, el tema explicat, la tipologia de personatges, la classe d'emocions que generen en l'espectador, el tipus de relació que s'estableix amb la realitat, etc. Els gèneres també serveixen per classificar altres obres artístiques, ja siguin literàries, teatrals, musicals, etc.

Hi ha molts gèneres cinematogràfics i sovint no és fàcil determinar a quin gènere específicament pertany una pel·lícula, ja que aquesta pot tenir característiques atribuïbles a gèneres diferents. Alguns dels gèneres cinematogràfics més coneguts són la **comèdia** i la **tragèdia**, originaris de la cultura clàssica, però també d'altres com ara el **cinema de terror**, el d'**aventures**, el **fantàstic**, l'**històric**, el de ciència-ficció o el d'**animació** per citar-ne alguns dels més comuns.

A L'AULA! (o com ho plantegem als nens/es)

Hi ha un sol tipus de cinema? Què són els gèneres cinematogràfics?

Hi ha moltes pel·lícules i de molts tipus diferents. N'hi ha que fan riure, altres fan plorar, etc. En unes hi surten vampirs, en altres prínceps i princeses... De vegades les fan actors i actrius reals, i altres estan fetes amb dibuixos animats. N'hi ha que passen en un planeta molt llunyà i altres fa molt i molt de temps. Això és el que en diem gènere i n'hi ha de molt diferents.

2.3 El cinema d'animació

Prèviament hem definit el cinema com la projecció successiva i de forma ràpida de fotogrames, de manera que aquests són percebuts com a imatge en moviment. El cinema es realitza generalment a partir de la filmació de la realitat, de persones, coses i llocs que existeixen. El cinema d'animació, no obstant, no es fa a partir de l'enregistrament de la realitat, sinó d'imatges, de personatges, coses, llocs i accions imaginats i creats mitjançant processos i tècniques diverses, com ara el dibuix, el modelatge, la pintura o el disseny per ordinador, entre d'altres.

Existeixen diferents formes d'animació, en funció d'aspectes com el tipus de tècnica que s'hi utilitza, la creativitat dels qui la desenvolupen i la tipologia d'elements o personatges que hi apareixen.

En termes generals podem parlar de **dos grans tipus de cinema d'animació**: el **tradicional**, en el qual cada un dels fotogrames es desenvolupa manualment o de manera mecànica, i el desenvolupat **per ordinador**, en el qual s'usen gràfics vectorials i models tridimensionals que permeten automatitzar l'animació, o si més no gran part d'aquesta.

En funció dels paràmetres indicats anteriorment, podem distingir molts altres tipus d'animació, els quals s'inclourien o bé en la categoria d'animació tradicional o bé en la d'animació per ordinador.

En els **dibuixos animats** cada fotograma és dibuixat i posteriorment filmat. L'aparició del paper d'acetat i de l'animació per cel·les permeten agilitzar aquest procés, ja que possibiliten copiar alguns dels dibuixos o part d'aquests, i no haver de fer-los cada cop des de l'inici. Les tècniques d'animació per ordinador també permeten realitzar dibuixos animats d'una manera més senzilla que mitjançant les tècniques tradicionals.

L'**animació en 3D**, realitzada també per ordinador, simula les tres dimensions. Mitjançant un procés anomenat renderització, l'ordinador interpreta una escena tridimensional i la plasma en una imatge en dues dimensions.

Una altra tècnica molt popular, és la del **stop motion**, que es basa en la filmació d'elements reals (ninots, objectes, personatges modelats amb plastilina, etc.) però reproduïx moviments i accions imaginats, que són simulats mitjançant la utilització de la pausa en la filmació, fet que permet enregistrar només una part de les accions, donant lloc a una seqüència de moviments que no es correspon amb l'efectuada.

A L'AULA! (o com ho plantegem als nens/es)

Què és el cinema d'animació?

És un tipus de cinema en el que no hi surten objectes o persones reals, sinó que es fan servir personatges, coses i llocs imaginaris que s'han creat fent dibuixos, fent ombres, amb pintura o amb un ordinador.

Totes les pel·lícules d'animació són iguals?

No! Hi ha moltes maneres de fer animació. Es poden utilitzar fotografies de figures de plastilina, fer els dibuixos amb llapis, en color, amb programes d'ordinador o amb un llençol i una llanterna. Quines pel·lícules d'animació heu vist? Creieu que totes són iguals? Quines diferències hi veieu?

3. Continguts específics de la sessió **ANIMALADES DE CINE**

3.1 Les faules

3.1.1 Què són?

Les faules són relats de ficció protagonitzats per animals amb característiques humanes (tot i que a vegades també hi apareixen persones o éssers inanimats). Poden estar escrites en prosa o en vers, acostumen a ser breus i solen tenir una trama senzilla. La faula és un gènere de caràcter universal, present en diferents cultures al llarg de la història de la humanitat.

Les faules tenen un propòsit clarament educatiu, ja que a través d'allò que els passa als personatges ens transmeten valors i ensenyaments morals, tot convidant-nos a reflexionar sobre què està bé i què està malament, sobre què és bo i què és dolent, sobre què convé i què no convé fer.

Les històries que ens expliquen les faules estan ambientades en un món de conte i, tot i estar protagonitzades per animals i éssers inanimats, en realitat reflecteixen la conducta humana i ens parlen d'actituds, valors i comportaments propis de les persones. El desenllaç d'aquestes històries ve a ser una demostració de les conseqüències d'actuar d'una manera o d'una altra, i funciona com una lliçó, com un ensenyament de caràcter ètic. A vegades ens és més fàcil entendre què està bé i què està malament a partir d'exemples, més que no pas pensant-hi de manera abstracta o general. Les faules vénen a ser exemples en forma d'història que ens ajuden a reflexionar sobre les conseqüències del nostre comportament.

La paraula faula prové del terme llatí *fabulare*, que vol dir "parlar". L'etimologia del terme, doncs, ens remet a la tradició oral. I és que les faules originàriament eren històries que no estaven escrites, sinó que s'anaven transmetent entre les persones (de generació a generació, però també entre diferents comunitats, pobles i països) a través de la narració oral. Això feia que no sempre s'expliquessin de la mateixa manera, sinó que anessin variant al llarg del temps i en funció de qui les explicava. Posteriorment alguns escriptors les van posar per escrit, tot erigint-se en certa manera com a autors d'aquestes faules, però en realitat són històries populars que no tenen un autor clar, sinó que s'han anat creant i transmetent espontàniament i de manera col·lectiva al llarg dels segles.

3.1.2 Autors de faules destacats

Malgrat que, com ja hem comentat, les històries que ens expliquen les faules molt sovint no tenen un autor específic, sí que hi ha alguns escriptors que han destacat en la construcció i consolidació d'aquest gènere, ja sigui perquè s'han inventat moltes faules o bé perquè han desenvolupat una paper important en la tasca de recollir, adaptar i posar per escrit faules ja existents.

D'aquests autors, un dels més importants i, segurament, també el primer a ser reconegut és **Isop**, un savi esclau grec que va viure al s. VI a.C. Isop va inventar algunes faules però també en va adaptar d'altres, sobretot provinents de la cultura mesopotàmica. És el responsable d'haver adaptat o creat algunes de les faules més famoses, com ara les de "La llebre i la tortuga", "La guineu i la cigonya", "El pastor i el llop", o "La guineu i el llop". Amb aquestes històries, Isop volia qüestionar els valors i les normes de la societat grega.



En la literatura catalana destaca la figura de Ramon Llull (1.232-1.315), que recollí algunes faules en el seu conegut *Llibre de les bèsties*. Inicialment aquest recull havia de servir per educar els fills dels prínceps com a bons governants, però més enllà d'aquesta circumstància, el *Llibre de les bèsties* posa exemples d'algunes conductes inapropiades característiques dels humans, i proposa un seguit de virtuts i comportaments que podrien ajudar a redreçar-les.

Un altre dels autors referents és el francès Jean de La Fontaine (1621-1695) que modernitza aquestes històries i revalorat el gènere de les faules (sovint menystingut per la seva senzillesa i el seu caràcter popular) reescribant-ne moltes en vers, conferint-los així un estil refinat, una nova forma estètica i un gran prestigi. La Fontaine publica sis llibres de faules, en els quals hi ha adaptacions dels faulistes clàssics Isop i Fedre, així com de la tradició oriental. Però també en crea de pròpies, donant lloc a un extens repertori amb més de dues-centes quaranta faules.

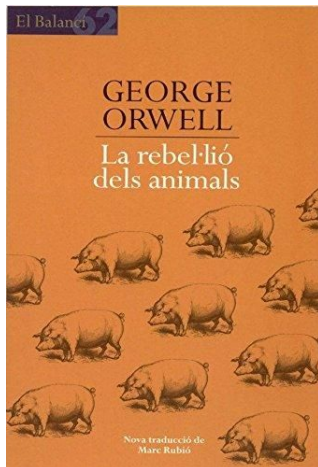
3.1.3 Actualització i adaptació de les faules

La faula és un dels gèneres literaris més antics. Ha perdurat al llarg dels segles, en part pel seu valor didàctic. La denúncia de certes conductes i els valors que transmeten les faules, però, sovint són una resposta a la moralitat d'una societat i d'un cert moment històric. Hi ha comportaments que en èpoques anteriors podien semblar poc ètics i que en canvi ara potser no ho són, per això les faules en general s'han anat adaptant als principis morals de cada època.

Al llarg del segle XX i XXI s'han fet adaptacions i actualitzacions literàries, teatrals i audiovisuals d'aquest gènere, i han aparegut també novel·les, pel·lícules i obres d'art que, tot i no ser faules en un sentit estricte, sí que prenen aquest gènere com a inspiració.



1



- 1) *Renard o el llibre de les bèsties*. Adaptació i direcció teatral de Marc Rosich de l'obra de Ramon Llull, Teatre Lliure.
- 2) Edició de l'obra literària *La rebel·lió dels animals* (1945), de George Orwell.
- 3) Els protagonistes de la sèrie *Tom i Jerry*, de la Warner Bros.

3.2 L'humor

Podem definir l'humor com una manera de comentar o presentar la realitat que ressalta la seva vessant còmica, ridícula o divertida, tot promovent el riure i la diversió.

Riure és beneficiós per a les persones, tant en l'àmbit psicològic com fisiològic i social. Ens fa estar contents i tenir un ànim positiu davant la vida, millora la nostra salut i reforça els vincles i les relacions amb altres persones.

Hi ha múltiples estímuls que ens fan riure. Hi ha coses que poden provocar un riure instintiu gairebé a tothom, però l'humor depèn també d'elements socials, culturals, psicològics, etc. L'humor, a vegades, no només serveix per fer riure, sinó que també pot tenir un component crític, de denúncia de la realitat, o bé un caràcter subversiu, ja que ens convida a veure les coses d'una manera diferent.

En el cinema, l'humor es genera mitjançant recursos d'indole diversa. Una manera de generar l'humor, per exemple, és a través dels diàlegs, que poden tenir una comicitat que ens provoqui el riure. També es pot generar a partir de situacions que resulten divertides per la seva absurditat o el seu caire còmic, o mitjançant la caracterització i/o el comportament d'alguns personatges.

En el cinema, el gènere més directament relacionat amb l'humor és el de la comèdia, en la qual proliferen les situacions còmiques. Als inicis del cinema, a finals del s. XIX i especialment a inicis del s. XX va destacar el cine còmic mut, amb cineastes com Charles Chaplin, Buster Keaton i Harold Lloyd, entre d'altres. Dins del cinema mut còmic, cal mencionar l'*slapstick*, un subgènere en què l'humor ve provocat per accions físiques com ara rrelliscades, cops, baralles, etc., les quals no es desenvolupen d'una manera realista, sinó fent ús de la farsa i l'exageració, cosa que les converteix en divertides.

4. PROGRAMA AUDIOVISUAL ANIMALADES DE CINE

Aquest programa reuneix una selecció de curtmetratges que adapten i versionen amb enginy i molt d'humor algunes faules populars, afegint creativitat i comicitat al caràcter didàctic que ja tenien originalment. Tots els curtmetratges són dibuixos animats 2D realitzats per cineastes europeus, i estrenats a la gran pantalla ens els darrers anys. Tots són adaptacions de faules literàries, però en el seu plantejament introdueixen elements de diferents gèneres cinematogràfics i audiovisuals, com ara el documental de naturalesa, el musical i la comèdia. Com és habitual en les faules, les històries estan protagonitzades per animals, tot i que molts d'ells tenen actituds i comportaments molt humans. Enllaçant cada una de les històries apareix també un altre animal, el Mussol del Cinema. Aquest mussol fa de narrador, i amb els seus comentaris i les seves explicacions ens ajuda a fer més entenedores les pel·lícules i ens aporta coneixements interessants sobre l'origen de les faules i les seves funcions.

Durada del programa: 40 minuts

PROGRAMA

1. *La Fontaine va de rodatge: el corb i la guineu*

Pascal Adant, Bèlgica i França, 2014, color, so, diàlegs doblats al català, 7'
Dibuixos animats, animació en 2D



Sinopsi

Aquest film de ficció ens trasllada a un set de rodatge en què s'està filmant una adaptació cinematogràfica d'una escena de la famosa faula "La Guineu i el corb", escrita per l'escriptor francès La Fontaine. En aquesta adaptació del text literari de La Fontaine, els animals protagonistes de la faula són interpretats per un corb i una guineu una mica maldestres. Ja sigui a causa de les seves equivocacions, o bé a causa dels errors d'altres persones de l'equip de rodatge, l'escena que estan filmant s'haurà de repetir una vegada i una altra fins que, després de molts intents fallits, aconseguixin finalment que surti bé. O quasi.

Punts de reflexió i anàlisi

* Context històric: Jean de La Fontaine

El títol del film i també els seus continguts fan referència a l'escriptor francès Jean de La Fontaine (1621 - 1695), un dels principals autors i adaptadors de faules. En elles, a través d'històries breus protagonitzades per animals, La Fontaine volia transmetre als lectors ensenyaments morals, indicar-los el que és correcte i el que no, el que és bo i el que és dolent. "La Guineu i el corb" és una de les faules més conegudes de La Fontaine, però n'hi ha moltes més. En coneixeu alguna altra?



*** Tècnica: cinema amb actors reals vs. cinema amb personatges animats**

Generalment, en els films d'animació no hi ha actors i actrius que facin el paper dels personatges, ja que aquests acostumen a estar dibuixats o construïts. Per tant, tot allò que passa en aquest curtmetratge i que pot passar també en el cinema amb actors reals (que un actor s'oblidi del guió, que hi hagi confusions amb els objectes que han d'aparèixer a escena, que un dels actors es faci mal, etc.) difícilment pot passar en un film de dibuixos animats, en el qual els personatges són imaginaris i fan només allò que els animadors decideixen que facin. En aquest curt, però, es produeix un joc enginyós: tot i tractar-se d'un curtmetratge de dibuixos animats, els personatges es comporten com si fossin actors de veritat, i el que se'ns ensenya són les suposades "preses falses" d'un rodatge de cinema convencional. Aquest plantejament es va popularitzar en les pel·lícules d'animació de Pixar, al final de les quals, després dels crèdits, és habitual que se'ns mostrin "preses falses" protagonitzades pels personatges de la mateixa pel·lícula que acabem de veure. Pregunteu als alumnes si recorden algunes d'aquestes escenes.

*** Continguts: el món del cinema per dins**

Aquest curtmetratge ens apropa al món del cinema i ens revela com pot ser el rodatge d'una escena, mostrant-nos no només allò que normalment veiem en pantalla, sinó tot allò que passa també fora: com es comporten els actors quan no fan de personatges, els accidents que poden tenir lloc en un rodatge, els errors que cometen els actors o altres persones de l'equip, les ordres que dona el director als diferents professionals, etc. El curtmetratge ens permet sentir la veu del director, entendre quines funcions fan altres persones de l'equip de rodatge, veure com la claqueta es fa servir a l'inici de cada presa, etc. Es tracta doncs d'un curtmetratge que ens parla sobre com es fa cinema.

*** Llenguatge cinematogràfic: l'humor**

Aquest és un film humorístic, amb situacions i escenes divertides. Aquest component d'humor no estava present en les faules originals de La Fontaine, que eren moralitzadores i força serioses. Sabríeu indicar alguns moments humorístics del curtmetratge?

2. Rumors

Frits Standaert, Bèlgica i França, 2011, color, so, diàlegs en llengua inventada, 7'30"
Dibuixos animats, animació en 2D



Sinopsi

Al bell mig de la selva, tres petites llebres fan la migdiada quan de sobte un soroll fort i estrany les sobresalta. No n'arriben a saber l'origen exacte, però s'imaginen la pitjor de les possibilitats, i preses pel pànic decideixen marxar corrents. En la seva fugida, van alertant del perill a tots els animals que troben pel camí, de manera que el pànic es va escampant de forma cada cop més exagerada. Tots els animals, atemorits, van a cercar el lleó –el rei de la jungla– per explicar-li el que succeeix, i aquest decideix anar a esbrinar ell mateix què passa. Un incident amb un coco que ha caigut accidentalment d'un cocoter provocarà també una gran reacció en cadena entre tots els animals, però aquest cop allò que es contagiarà d'uns a altres no serà la por sinó... un gran atac de riure!

Punts de reflexió i anàlisi

* Gèneres cinematogràfics: l'humor i la comèdia

Aquest film ens mostra uns animals que tenen molta por. Així i tot, el curtmetratge no ens provoca por ni terror, sinó més aviat el contrari: els personatges que hi apareixen, amb les seves cares, els seus gestos i les seves reaccions ens fan riure i ens diverteixen, ja que estan tractats des de l'humor. Anomenem comèdies les pel·lícules que, com aquesta, ens fan riure i ens presenten situacions i personatges divertits.

* Animació i caracterització dels personatges: el moviment

En aquest curtmetratge no hi ha diàlegs reals, per això són molt importants elements com ara les expressions i els moviments dels personatges per entendre la història. Comenteu a classe la importància del moviment en la representació de l'estat d'ànim dels personatges. Quin tipus d'accions o activitats fan els diferents animals abans de ser preses pel pànic? Com es mouen un cop els entra la por? Remarqueu aquesta diferència.

* Interpretació de situacions i llenguatge cinematogràfic: la granota i el mosquit

Sovint, a les pel·lícules, apareixen personatges, llocs o situacions que semblen no tenir importància, però que després, en un moment posterior del film, en tenen. A l'inici de *Rumors* veiem una granota que es menja un mosquit. De seguida ens n'adonem, però, que ella no és la protagonista de la història, ja que ràpidament la narració se centra en les tres llebres que fan la migdiada. Posteriorment, però, tornen a aparèixer aquesta granota i el mosquit. En quina circumstància? Com enllaça aquesta escena amb la primera?

* Valors: el perill de la rumorologia

En aquest curtmetratge, tres llebres creen un estat d'alarmisme que capgira la vida ordinària de tots els animals de la selva. Les llebres, però, actuen de manera poc meditada i portades per la por, tot fent escampar un rumor sense haver comprovat abans si és cert o no. La faula ens adverteix del perill de fer circular informació que no està fonamentada.

3. La llei del més fort

Pascale Hecquet, Bèlgica i França, 2016, color, so, sense diàlegs, 6'51''

Dibuixos animats, animació en 2D



Sinopsi

Dins la jungla, un petit mico malda per agafar un gran plàtan que penja d'un arbre, ben amunt. Utilitzant l'enginy aconsegueix agafar-lo, però ben aviat es troba amenaçat per un simi molt més gran que vol el plàtan que a ell tant li ha costat aconseguir. El petit mico, tot i ser molt més remenut que l'altre simi, s'oposa a donar-li el seu plàtan. Al cap de poc arriba un simi molt més gran, un goril·la, i com que resulta que ell també vol el plàtan cobdiciat, entra en disputa amb el simi mitjà. El mico petit, que no pot competir amb els seus adversaris fent ús de la força, de nou usa l'enginy per evitar que els simis grans es barallin i, de pas, aconsegueix menjar-se ell sol gairebé tot el plàtan.

Punts de reflexió i anàlisi

* **Valors: quedar-se sense res a causa de voler-ho tot**

Cada un dels simis grans vol tenir el tros més gran de plàtan o, si més no, un tros tan gran com el del contrincant. Cap dels dos es conforma a tenir un tros una mica més petit, encara que la diferència sigui mínima. Aquesta cobdícia fa que cada un es quedi amb un tros de plàtan realment diminut. Aquest curtmetratge amb esperit de faula ens ensenya que quan un té la disposició de compartir allò que té, sovint rep més a canvi que volent-ho tot per ell sol.

* **Valors: l'enginy contra la força**

El mico taronja és el més petit i el menys forçut de tots, però aconsegueix sortir airós d'una situació molt adversa fent ús del seu enginy. El curtmetratge ens transmet que la intel·ligència pot ser una força més gran i més vàlida que la força física.

* **Interpretació d'escenes: anàlisi del títol**

El curtmetratge porta per títol *La llei del més fort*, que és una expressió que s'utilitza per fer referència a situacions que es resolen segons allò que imposa qui té més força o més poder, i no segons el consens de tots els implicats, ni segurament tampoc de la millor manera possible. Aquest curtmetratge, d'una banda, refuta el títol, ja que és justament el més fluix físicament, aquell qui aparentment és menys poderós, el qui acaba fent valer el seu criteri. D'altra banda, però, el curtmetratge confirma l'enunciat del títol, ja que tot i que el mico es nega inicialment a donar el seu plàtan al segon simi, aquest no respecta la seva negativa i aprofita la seva força física per prendre-li. Gràcies al seu enginy, el mico podrà menjar-se gairebé tot el plàtan, però si no imperés la llei del més fort, se l'hauria pogut menjar tot sencer sense haver d'enfrontar-se a ningú, ja que el plàtan era seu.

*** Estil de representació: colors cridaners**

En aquest curtmetratge, la jungla se'ns presenta com un paisatge ple de colors intensos, fins i tot cridaners. Passa quelcom semblant amb alguns dels personatges: el segon simi és de color turquesa i el goril·la és de color lila. Són colors propis dels simis? El curtmetratge representa els simis grans d'una manera realista?



4. La Fontaine fa un documental: La granota que es volia fer tan gran com un bou

Pascal Adant, Bèlgica, 2015, color, so, diàlegs doblats al català, 6'

Dibuixos animats, animació en 2D



Sinopsi

Aquest film està basat en la famosa fable literària "La granota que es volia fer tan gran com un bou", també escrita per l'autor francès La Fontaine. Aquesta fable ens parla d'una granota envejosa, que en veure un bou molt gros es va inflant i inflant per intentar ser tan gran com ell, fins que al final rebenta. El film, però, té un plantejament enginyós, ja que no ens narra aquesta fable com si es tractés d'una ficció, sinó que la transforma en un divertit documental sobre les granotes reineta, tot explicant-nos com són, quines són les seves particularitats i els seus hàbits.

*** Valors: el perill de la cobdícia**

Les fables són petites històries que tenen el propòsit de transmetre un ensenyament ètic, de mostrar-nos a través d'exemples algunes maneres d'actuar que poden resultar poc convenientes o fins i tot nocives, tant per a nosaltres com a vegades també per als altres. Com en totes les fables, en aquesta hi ha també una advertència, un ensenyament moral. La granota protagonista veu un bou i vol ser tan gran com ell, sense adonar-se'n que per les seves condicions físiques mai podrà ser tan grossa com l'animal boví. D'alguna manera, la seva història ens parla de l'enveja i la cobdícia, de desitjar coses simplement perquè els altres les tenen i nosaltres no, sense valorar si realment ens interessen o ens convenen.

* Llenguatge cinematogràfic: el gènere documental

Aquest curtmetratge és un film d'animació de dibuixos animats, però està plantejat com si fos un documental, i més específicament, un documental de ciències naturals. En aquest tipus de documentals se'ns expliquen les característiques d'algun animal, d'alguna planta, d'una regió natural concreta, etc., informació que s'ha obtingut prèviament a partir d'estudis i observacions científiques. Els documentals intenten donar-nos una aproximació objectiva als fets que expliquen, exposant de manera neutra la informació sense que el director o l'equip que fa el documental hi introdueixi les seves preferències o opinions. En alguns casos sí que es demanen opinions a testimonis i experts. Qui és el testimoni que dóna la seva opinió en aquest curtmetratge?

* Referències artístiques: grans obres de la història de l'art

Quan el curtmetratge ens parla de la capacitat de la granota reineta de canviar de color i camuflar-se en l'entorn com si fos un camaleó veiem una seqüència divertida en què el cos de la granota va adoptant els colors i patrons d'una sèrie de dibuixos que van apareixent al seu darrere. Dos d'aquests dibuixos són adaptacions de dues obres mestres de la història de l'art. Sabríeu reconèixer-les?



La Gioconda, Leonardo Da Vinci, 1503-1519



La nit estelada, Vincent Van Gogh, 1889

5. La gallina, l'elefant i la serp

Fabrice Luang-Vija, Bèlgica i França, 2012, color, so, sense diàlegs, 5'49"
Dibuixos animats, animació 2D



Sinopsi

Aquest curtmetratge està protagonitzat per tres animals d'hàbitats totalment diferents: una gallina de granja, un elefant de la selva i una serp del desert. Aquests tres animals, que en la vida real viurien molt separats els uns dels altres, protagonitzen una història plena d'acció, molt còmica i amb tocs d'absurd. Lluny del component didàctic que acostumen a tenir les faules tradicionals, aquesta versió esbojarrada de les històries de bestiaris més aviat ens convida a pensar de manera no convencional, i a entendre que l'absurditat pot ser també molt divertida.

Punts de reflexió i anàlisi

* Actualització de la tradició i trencament de les convencions

Les faules tenen un component moral que sovint respon a la manera de pensar d'una societat en un moment determinat de la història, i per això al llarg dels segles s'han anat actualitzant en resposta a les noves maneres de pensar, viure i relacionar-se. Aquest curtmetratge, més que una adaptació de les faules tradicionals, en fa una reinterpretació totalment lliure, i trenca les convencions d'aquest gènere.

* Eliminació del component moral i celebració de l'absurd

Moltes faules tradicionals tenen un desenvolupament senzill i entenedor, a fi de poder transmetre un missatge moral que sigui clar i fàcil d'interpretar. En aquesta faula, en canvi, les coses van succeint de manera imprevisible i poc lògica. Més que transmetre un ensenyament moral, el curtmetratge potser ens convida a entendre que allò que escapa de les normes o que succeeix de manera imprevisible també forma part de la vida.

* Llenguatge cinematogràfic: elements còmics

Aquest és un curtmetratge ple d'humor, en el qual la comicitat s'aconsegueix mitjançant diferents recursos. Revisant-los podem entendre alguns dels mecanismes i motius que ens fan riure com a espectadors:

- Posar en relació personatges que pertanyen a mons molt allunyats i que aparentment tenen molt poc en comú entre ells
- Introduir accions i desenvolupaments inesperats i que no responen a la lògica
- Accelerar la velocitat dels moviments i de les accions dels personatges
- Fer que els personatges s'expressin amb sons i sorolls divertits i estridents

* Llenguatge cinematogràfic: component musical i coreogràfic

En alguns moments del curtmetratge els protagonistes van construir amb els seus sons i els seus moviments una mena de concert dansat. Tot el curtmetratge té un component musical i coreogràfic destacat.

El pingüí

Pascale Hecquet, Bèlgic, França, color, so, diàlegs doblats al català, 5' 19"
Dibuixos animats, animació 2D



Sinopsi

Un pingüí viu al Pol Nord força descontent. No li agrada el fred que hi fa ni el tipus de menjar que hi troba, no té ganes de compartir jocs amb els altres pingüins i somnia a viure al tròpic relaxadament, sota un sol ben càlid. Un dia decideix deixar el Pol Nord i fer un viatge en tren fins a una illa tropical, però allà descobreix que no s'hi està pas tan bé com s'havia imaginat. Després d'aquesta experiència, el pingüí torna al Pol Nord, i a partir d'aleshores hi viu més content.

Punts de reflexió i anàlisi

*** Valors: idealitzar el que no coneixem**

El pingüí del curtmetratge viu pensant que el Tròpic és un lloc fabulós i del tot ideal, però mai hi ha viscut ni en té prou informació. Sovint tendim a idealitzar alguns llocs, algunes persones o algunes situacions quan no les coneixem. El curtmetratge ens mostra com l'experiència personal i el coneixement directe són importants per tenir un criteri fonamentat de les persones, els llocs i les coses. La realitat sovint té aspectes negatius que no té quelcom que imaginem i hem idealitzat, però té també moltes coses bones que no viuríem si ens conformem amb només imaginar-les.



*** Valors: valorar el que hem perdut**

Mentre està al Pol Nord, el pingüí critica la manera com s'hi viu, és incapaç de veure-hi aspectes positius. És després de deixar el Pol Nord i de veure com es viu al Tròpic que aleshores aprecia tot de coses que quan tenia a prop no sabia valorar. La seva experiència ens mostra com a vegades ens n'adonem del valor i la importància de les coses quan no les tenim o quan ja les hem perdudes.

*** Component musical: cançó - narració**

La música i el so és un component molt important del cinema, tot i que sovint funciona com a complement de la imatge i els diàlegs. En aquest curtmetratge, en canvi, hi ha tota una part de l'acció i del que viu el personatge que se'ns explica a través d'una cançó. Podríem dir que és un curtmetratge de gènere musical. Al cinema musical, les cançons i sovint també la dansa s'integren dins la trama, i són cantades i ballades pels personatges. Aquest curtmetratge, de fet, sorgeix a partir de la cançó *Le Pingouin* de Marie Henchoz, en la qual es basa.

5. PROPOSTA D'ACTIVITATS

Activitat # 0: Activitat dirigida a entendre les funcions d'una Filmoteca

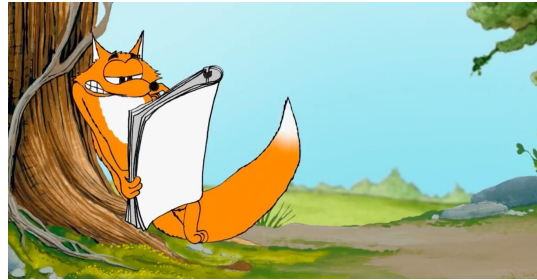
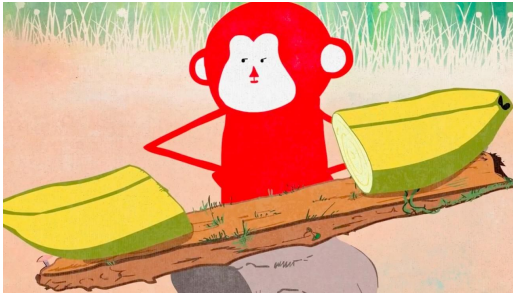
Una filmoteca és un espai on es projecten pel·lícules i, a més, es fan altres activitats relacionades amb el cinema, com ara conferències, presentacions de llibres, exposicions i activitats escolars. A la Filmoteca també hi ha un gran arxiu de pel·lícules i de llibres i objectes relacionats amb la història del cinema. Podríem dir, doncs, que una Filmoteca és, en part, un cinema i una biblioteca a la vegada, i alhora és diferent de tots dos.

Repasseu els conceptes llistats a la columna de l'esquerra i comenteu amb els nens quins són aplicables a un cinema, a una biblioteca i/o a una filmoteca. Podeu reproduir aquesta taula a la pissarra i indicar aquestes correspondències mitjançant creuetes.

	CINEMA	BIBLIOTECA	FILMOTECA
S'hi projecten pel·lícules noves a la cartellera (estrenes)			
S'hi projecten pel·lícules de totes les èpoques del cinema			
Hi ha llibres de cinema			
Hi ha llibres que no estan relacionats amb el cinema			
S'hi fan activitats per a les escoles			
S'hi pot menjar i beure			
S'hi fan conferències i activitats			
S'hi fan exposicions			
S'hi poden comprar crispetes			

Activitat # 1: Animals humanitzats

Les faules estan protagonitzades majoritàriament per animals, però aquests tenen actituds i comportaments propis dels humans: a vegades van vestits, parlen com les persones, fan activitats humanes, etc. Amb l'ajuda de les imatges, enumereu diferents actituds, situacions i comportaments que els animals d'aquestes faules tenen o fan, i que són propis de les persones.



Activitat 2: L'ensenyament d'El Pingüí

Quan la pel·lícula *El Pingüí* acaba, el Mussol del Cinema es dirigeix als espectadors i pregunta quin seria l'ensenyament d'aquesta faula. Pregunteu-ho als nens i nenes i debatiu a classe si l'aprenentatge del pingüí ens podria servir també a nosaltres i en quines situacions. Podeu convidar els alumnes a pensar sobre el lloc on viuen i què els agrada d'aquest lloc, o de l'escola o de la seva casa, i també a animar-los a parlar de situacions en què allò que els feia il·lusió conèixer i descobrir no ha resultat tan interessant i bonic com s'esperaven.



Activitat #3: La transmissió oral

Inicialment, les faules no estaven escrites en llibres, sinó que s'explicaven de viva veu, i així es van anar transmetent d'un lloc a l'altre i de generació a generació. Convideu els nens a reflexionar sobre les diferències entre un text escrit i una història que va sent explicada per diferents persones al llarg del temps. Quina canvia més? Quina és més expressiva? Podeu comentar també la diferència entre veure les imatges que il·lustren una història en un conte i imaginar sense l'ajuda de cap imatge com són els personatges i els llocs dels quals ens parlen les històries.

Penseu també sobre moments i situacions de la nostra vida actual en què se'ns expliquen històries o se'ns dona informació a través del discurs oral. Aquestes imatges poden ajudar-vos.





6. Informació de contacte

Si voleu aprofundir més en aquest o altres aspectes del cinema, els docents disposen d'accés gratuït a la Biblioteca del cinema de la Filmoteca de Catalunya amb tot tipus de recursos i bibliografia sobre cinema i cultura audiovisual.

Filmoteca de Catalunya

Filmoteca per a les escoles

filmoteca.escoles@gencat.cat

T 935 565 195/98

<http://blocs.gencat.cat/filmotecaescoles>

<http://www.filmoteca.cat/web/serveis-educatius/filmoteca-per-a-les-escoles>

La guia didàctica i la coordinació de la sessió han estat dissenyats amb el suport de:

MODIband

Barcelona

Tel: (+34) 93 302 35 53

modiband@modiband.com

www.modiband.com

--- The end ---