

# FILMOTECA PER A LES ESCOLES

SETEMBRE 2017 – JUNY 2018



**FilmoTeca**  
de Catalunya



Generalitat de Catalunya  
Departament de Cultura

**FILMOTECA PER A LES ESCOLES**  
CICLE INICIAL DE PRIMÀRIA

Material didàctic del programa *PETITS HEROIS* elaborat per:

**MODiband**  
Projectes culturals

#FilmotecaEscoles

## **SUMARI**

<b>0. Presentació .....</b>	<b>3</b>
<b>1. Continguts curriculars .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Objectius pedagògics.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Continguts de treball .....</b>	<b>6</b>
3.1 Definició de cinema .....	6
3.2 Els gèneres cinematogràfics .....	6
3.3 El cinema d'animació .....	7
3.4 Aspectes bàsics del llenguatge cinematogràfic .....	8
<b>4. Proposta d'activitats .....</b>	<b>9</b>
<b>5. Programa audiovisual <i>Petits herois</i> .....</b>	<b>12</b>

## FILMOTECA PER A LES ESCOLES CICLE INICIAL DE PRIMÀRIA

### 0. PRESENTACIÓ

Aquesta guia didàctica acompanya la sessió de cinema per al Cicle Inicial de Primària *Petits herois*, la qual forma part del programa Filmoteca per a les escoles 2017 - 2018.



La guia conté els següents apartats:

- **Un primer bloc introductor 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 la selecció de films del programa**, que aprofundeix en els aspectes tècnics dels curtsmetratges presentats, en els seus continguts temàtics i en els valors que promouen. En aquest apartat també s'inclouen algunes propostes de reflexió per treballar a l'aula.
- **Un darrer bloc d'activitats per fer a l'aula**, que inclou exercicis relacionats amb el mitjà cinematogràfic i amb els curtsmetratges presentats, les quals es poden realitzar amb l'alumnat abans i/o després de la projecció.

## 1. CONTINGUTS CURRICULARS

Els continguts curriculars que es treballen amb aquesta activitat, englobant l'assistència a la Filmoteca de Catalunya més les activitats proposades en aquesta guia didàctica són els següents (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. OBJECTIUS PEDAGÒGICS

Els **objectius pedagògics** de la sessió *Petits herois* i d'aquesta guia pedagògica que l'acompanya són:

- Descobrir el cinema com a eina per a construir històries i per a explicar i difondre valors, emocions i conceptes. En concret, aquesta sessió fomenta el treball sobre valors com l'amistat, la confiança en un mateix i el respecte per la diferència; emocions com la por, la inseguretat o la tristesa; i processos d'aprenentatge i maduració com ara la superació de les adversitats, la capacitat d'esforç o la resiliència.
- Potenciar l'educació i la cultura cinematogràfica de l'alumnat per tal que 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.
- Donar a conèixer als nens i nenes diferents formes i estils d'animació a través de curtmetratges animats senzills.

### 3. CONTINGUTS DE TREBALL

#### 3.1 Definició de cinema

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, remetent al concepte de grafia (o, en aquest cas, imatge) en moviment.

Des del punt de vista tècnic, el cinema consisteix en la projecció successiva i de forma ràpida de **FOTOGRAFES**. Els fotogrames són imatges estàtiques, fotografies realitzades amb una càmera de fer fotos o amb una càmera de cinema o vídeo. En ser projectats l'un darrera l'altre de manera molt ràpida, el nostre ull percep els fotogrames com a imatges en moviment.

El cinema, igual que altres **formes artístiques** com ara la dansa, la música o la literatura, serveix a l'ésser humà per expressar-se d'una manera creativa. El cinema fa servir elements de caràcter simbòlic per explicar **històries** i transmetre **pensaments** i **emocions**. També és una **eina documental** que 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?*

#### 3.2 Els gèneres cinematogràfics

Els gèneres cinematogràfics són cada una de les diferents **categories** o tipus 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 el lloc on passa l'acció, el tema explicat, el tipus de personatges, l'ambientació, 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 a 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 el **drama**, però també d'altres com ara el cinema de **terror**, el d'**aventures**, el **documental**, l'**històric**, el de **ciència-ficció** o el d'**animació**.

**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 por, altres 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.*

### 3.3 El cinema d'animació

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 diversos, 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 recursos 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. La tècnica de l'**stop motion** 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 en realitat. Hi ha variants específiques de l'**stop motion**, com per exemple l'**animació de siluetes**, en la qual els elements animats són retalls fets en cartró, paper, làmines fines de plom o altres materials, o els anomenats *pupertoons* o **titelles animats**, on els personatges són titelles filmats també amb la tècnica de l'**stop motion**. 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.

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

Què és el cinema d'animació?

És un tipus de cinema en el qual no 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?

### 3.4. Aspectes bàsics del llenguatge cinematogràfic

Els films, com altres obres d'art, estan formats per diferents elements que ajuden a la creació d'un món particular, d'unes emocions i unes històries. Tot seguit proposem alguns elements bàsics del llenguatge audiovisual als quals els infants poden començar a prestar atenció:

- **EL COLOR I LA FORMA:** Els colors i tons de les imatges que s'utilitzen en el cinema (igual que en les arts plàstiques) ajuden a configurar una determinada atmosfera i transmetre unes sensacions o unes altres. L'ús de la il·luminació, els tons i les textures d'un film són factors decisius en la transmissió de la història cap a l'espectador/a. També ho són les formes geomètriques que s'utilitzen i el traç dels dibuixos. Els curtmetratges que conformen el programa que veuran els nens i nenes ens ensenyen propostes cromàtiques i plàstiques ben diferents, que transmeten estats d'ànim i sensacions diverses.
- **EL SO I LA MÚSICA:** El so és un recurs que, igual que el color, ha estat subjecte a notables avenços tecnològics des dels inicis del cinema. Amb la música i els efectes sonors es generen missatges, viatges a estats emocionals que, junt amb la resta de components del film, el converteixen en un art i forma d'expressió molt potent. Els curtmetratges que veuran els alumnes a la Filmoteca són sense diàlegs i amb diàlegs, cosa que fa que els aspectes sonors i musicals tinguin molt més protagonisme i potencial comunicador en alguns dels films.
- **L'ARGUMENT:** El guió en el cinema és l'argument en el llenguatge literari, en definitiva, la història i el missatge que ens transmet una pel·lícula. Identificar i ajudar a entendre aquestes històries, com els nens i les nenes les perceben i les interpreten és una bona manera d'estimular l'atenció i la capacitat d'anàlisi i reflexió dels més petits.
- **LES EMOCIONS:** El cinema, com totes les expressions artístiques, és un mitjà de transmissió d'emocions i sentiments. És doncs una bona excusa per treballar les emocions amb els infants: identificar-les, entendre-les, compartir-les... La capacitat d'emocionar del cinema és fruit de la combinació dels diferents elements mencionats anteriorment (color, so, música, argument...).



#### 4. PROPOSTA D'ACTIVITATS

##### Activitat 1. Tècniques d'animació: plans i línies / volums.

En aquesta selecció de curtmetratges d'animació n'hi ha alguns que representen les històries a partir de plans i línies, i d'altres on els personatges i els diferents elements se'ns mostren amb volum. Fins i tot n'hi ha un en què es donen aquestes dues formes de representació. Marqueu amb un color les imatges dels films en què els elements estan representats amb plans i línies, i amb un altre color aquelles en què els elements estan representats amb volum. I si hi ha algun fotograma en què es donin aquestes dues formes de representació, encercleu-lo!



**Activitat 2. Convertiu un element inanimat en un personatge.**

En un dels films d'aquesta sessió apareixen taronges i pinyes animades. Penseu en un objecte, en un menjar o en algun altre tipus d'element inanimat i caracteritzeu-lo com a personatge. Què necessitareu afegir-li? En el cas de la taronja n'hi ha prou amb dos ulls i un petit nas! Dibuixeu el vostre personatge en diferents estats d'ànim.

1.

2.

3.

4.

**Activitat 3. Una escena de superació.**

En alguns dels curtmetratges d'aquesta sessió trobem personatges que han d'afrontar alguna dificultat o algun repte. L'ocell Dougal, per exemple, ha de fer front a la seva por a volar. Imagineu-vos que sou els protagonistes d'un curtmetratge en el qual heu d'afrontar quelcom que us fa por i que aconseguiu fer-ho amb èxit.

1. Què seria allò que us fa por i que hauríeu d'afrontar?

-----  
-----  
-----  
-----

2. Com ho afrontaríeu? Què faríeu? Què necessitaríeu per a fer-ho?

-----  
-----  
-----  
-----

3. Dibuixeu l'escena final de la història, una escena feliç en què heu aconseguit fer front a allò que temíeu.

#### **Activitat 4. Una societat amb un protagonista diferent a la resta.**

En alguns dels curtmetratges d'aquesta sessió hi ha personatges que se senten una mica sols perquè són diferents de la majoria d'éssers que els rodegen: l'Anatol és un nen especial que, a diferència dels altres, arrossega un cassó del qual no es pot desfer; l'elefant és un animal gros que viu rodejat d'éssers humans, tots molt més petits que ell; etc.

Imagineu un protagonista que viu en una societat on tothom és diferent d'ell. Com seria ell? Com serien la resta de personatges? Què és el que el faria tan diferent dels altres? I com se sentiria aquest personatge?

#### **Activitat 5. Plantejament i rodatge d'una escena de cinema d'animació.**

Amb els alumnes, ideeu entre tots una escena curta, escriviu un senzill guió i seleccioneu objectes o joguines que tingueu a classe que puguin fer d'actors d'aquesta escena. També podeu fer que siguin els alumnes qui creïn els actors/personatges, a partir de plastilina, cartró o d'altres materials. Podeu compondre o modelar també vosaltres l'escenografia o els objectes necessaris per a l'escena. Després filmeu-la mitjançant la tècnica de l'*stop-motion* (filmació / pausa).

## 5. PROGRAMA AUDIOVISUAL PETITS HEROIS

*Petits herois* és una selecció de curtmetratges protagonitzats per personatges entranyables i especials que des de les seves inseguretats, les seves pors i les seves fortaleses s'enfronten a petits reptes vitals. Com a espectadors acompanyarem els protagonistes en els seus esforços i el seu creixement personal per a intentar ser millors i més feliços, i les seves experiències i aventures ens provocaran una gran varietat d'emocions: tristesa, compassió, admiració, alegria... Són tots curtmetratges animats, però amb estils de representació diferents, i que empen tant tècniques d'animació tradicionals com l'*stop-motion* o l'animació amb siluetes, com d'altres de representació virtual en 3D, oferint-nos així una mostra valuosa i singular del cinema animat contemporani.

Durada del programa: 60 minuts

### PROGRAMA

#### **1. Por de volar (Fear of flying)**

Conor Finnegan, Irlanda, 2012, 9'10". Color, so, amb diàlegs doblats al català.

Animació amb *stop-motion* i animació per ordinador de figures modelades i objectes.



#### **Sinopsi**

En Dougal és un ocell que, igual que els seus companys, ha de migrar cap a terres càlides quan arriba l'hivern. Mentre que a la resta dels seus companys ocells això els resulta fàcil, a en Dougal la mera idea li fa venir malsons, doncs és un ocell que té pànic a volar. Quan l'hivern arriba i la resta d'ocells marxen volant cap al sud, en Dougal es queda sol allà on és, i mira de fer front a l'hivern aprovisionant-se de menjar i abrigant-se molt, però ni tan sols aquestes mesures li permetran superar el cru temps hivernal. Per no morir de fred, l'ocell haurà de fer front a la seva por i aconseguirà finalment volar fins al sud, si bé no amb les seves pròpies ales, sí dalt d'un avió. En Dougal se sentirà orgullós d'haver fet aquest gran avenç, i descobrirà que a les terres càlides, envoltat dels seus altres companys, s'hi està molt bé.

#### **Punts de reflexió i anàlisi**

Valors. Els problemes de no afrontar allò que ens fa por.

Molt sovint, reconèixer que quelcom ens fa por i intentar superar-ho ens provoca problemes. Aquest curtmetratge, però, ens mostra que no afrontar allò que temem i intentar amagar les nostres pors també ens pot portar problemes de tot tipus. Per no afrontar la realitat i intentar superar la seva por, en Dougal es veu obligat a dissimular i mentir als altres ocells, a desplaçar-se caminant per la neu i a exposar-se a passar l'hivern sol, amb el risc de morir per la falta d'aliment i el fred.

Valors. La valentia i la capacitat de superació.

Diuen que les persones valentes no són aquelles que no tenen por de res, sinó aquelles que, tot i tenir por, actuen. Quan ens atrevim a fer una cosa que ens fa por o que ens

espanta adquirim fortalesa i confiança en nosaltres mateixos, i ens sentim orgullosos pel fet d'haver afrontat quelcom que temíem. A més, sovint descobrim que potser allò que ens feia por no era tan perillós, tan difícil ni tan dur com semblava.

Podeu preguntar els nens i nenes si han afrontat algun cop alguna cosa que els fes por i com s'han sentit després.

Valors. Allò que les pors ens impedeixen descobrir.

Quan finalment en Dougal s'aventura a volar fins al sud, descobreix que les terres càlides són molt boniques i que la vida allà és molt agradable. Si no hagués intentat superar la seva por a volar, mai hauria conegut aquesta experiència. Les pors, igual que la vergonya, a vegades ens impedeixen viure, conèixer i gaudir de coses bones.

Tècnica d'animació. Figures modelades i animació amb *stop-motion*.

Els personatges d'aquest curtmetratge són ninots fets amb roba. Per animar-los s'ha fet servir la tècnica de l'*stop-motion*, que literalment vol dir "parada-moviment", i que comporta anar aturant i reprenent la gravació. Quan cal moure els ninots, desplaçar-los o canviar la seva expressió aturem la gravació de la càmera, de manera que aquest procés no es registra. Després activem de nou la gravació, i en veure-la tota seguida tenim la impressió que els ninots s'han mogut per si mateixos. A banda dels personatges fets amb roba, en aquest film surten també altres elements fets de diferents materials, i molts objectes que podrien ser joguines de mida petita. Demaneu als alumnes que n'anomenin alguns.

## **2. El cérvol i la conilleta (Nyuszi és Öz)**

Péter Váczi, Hongria, 2013, 16'17". Color, so, sense diàlegs.

Dibuixos animats, animació de figures i objectes amb *stop-motion* i animació amb 2D.



### **Sinopsi**

Aquest curtmetratge està protagonitzat per una conilleta i un cérvol dibuixats que viuen junts en una casa de paper i s'ho passen d'allò més bé plegats. Com que són dibuixos, tots dos són figures planes, de dues dimensions, igual que tots els objectes i els elements del seu entorn. Un dia un accident domèstic fa que, inesperadament, el cérvol vegi per primer cop un objecte de tres dimensions. Fascinat pel seu volum, el cérvol s'obsessiona amb trobar la manera d'esdevenir, ell també, tridimensional. Durant aquest procés la conilleta se sent sola i trista, doncs el cérvol deixa de jugar amb la seva amiga i dedica tot el seu temps i energia a investigar la fórmula de la tridimensionalitat. Un nou accident domèstic acaba fent possible que el cérvol es transformi finalment en una figura amb volum. Això permet al cérvol descobrir tot un món tridimensional meravellós que vol compartir amb la seva amiga. Però a la conilleta, que segueix essent una figura bidimensional, aquest nou món li és atractiu i advers alhora. Quan sembla que la seva amistat potser ja no és possible, junts troben la manera de seguir vivint plegats tot i les seves diferències, i aconsegueixen gaudir plegats del millor dels dos mons, el bidimensional i el tridimensional.

## **Punts de reflexió i anàlisi**

### Valors. L'amistat, els canvis i les diferències.

Els protagonistes d'aquest curtmetratge comparteixen moltes coses, però en un moment donat un d'ells vol quelcom que l'altre no necessita o no desitja. En un inici sembla que les seves vides han de prendre rumbos diferents i que la seva amistat ha d'acabar, però després resulta que, al contrari, aquesta evolució diferent enriqueix la seva relació.

### Tècniques d'animació. Diferents formes de representació i animació.

L'oposició entre bidimensionalitat i tridimensionalitat que vertebrava la pel·lícula serveix indirectament per mostrar diferents tècniques de representació i animació. La bidimensionalitat correspon al dibuix, fet de línies i formes planes, mentre que la tridimensionalitat correspon a una forma de representació que simula el volum i la profunditat. En relació a la bidimensionalitat trobaríem tècniques d'animació com ara els dibuixos animats o l'animació amb siluetes, mentre que la tridimensionalitat es podria recrear, per exemple, amb tècniques d'animació amb figures modelades o ninots i amb certs tipus de 3D.

### Llenguatge cinematogràfic. Representació de les escenes de nit.

En el curtmetratge, les figures i els objectes bidimensionals es representen mitjançant línies negres sobre fons blanc i/o d'altres colors. Per a representar les escenes que tenen lloc de nit, però, s'utilitza un fons negre i una línia blanca, mentre que tots els altres colors desapareixen. La recreació de la nit, doncs, no es fa només mitjançant la temàtica de les coses dibuixades (llits, personatges dormint, habitació a les fosques, etc.) sinó també mitjançant la tècnica i la forma de representar-les.

## **3. Grand Prix**

Marc Riba i Anna Solanas, Espanya, 2011, 7'15". Color, so, sense diàlegs.  
Animació amb *stop-motion* de figures modelades i objectes.



## **Sinopsi**

En un petit poble costerut, tres nens es disposen a fer una cursa amb vehicles de rodes. En el darrer moment apareix una nena que també vol participar en la competició utilitzant un saltador, però dos dels nens s'hi oposen. L'altre, que es queda embadalit amb la noia, construeix ràpidament un sidecar i l'afegeix a la seva bicicleta per a poder competir plegats. Quan donen el tret de sortida, el nen i la nena quasi no poden passar de la línia de sortida, doncs ell no té prou força per fer moure un vehicle tan pesat. La nena s'enfada amb ell, però més tard li fa una contraproposta: conduir ella la bicicleta mentre ell va al sidecar.

## **Punts de reflexió i anàlisi**

### Valors. Trencament dels estereotips

Moltes històries tradicionals, sigui als contes o a les pel·lícules, presenten les nenes com si fossin més dèbils i menys fortes que els nens. En aquest curtmetratge, en canvi, la nena resulta ser més forta que tots ells. Parleu amb els alumnes sobre els estereotips, i sobre què hi ha de mentida o falsedat en ells.

### Llenguatge cinematogràfic. El moment de l'enlluernament

Quan apareix la nena, un dels nens es queda enlluernat i embadalit amb ella. Ho notem per la cara que ell posa però, sobretot, per la informació que ens proporciona el so i la imatge: se sent un dring i el moviment de la nena saltant s'alenteix, la qual cosa ens porta a interpretar que aquest és un moment especial, que s'ha produït un canvi en el nen en l'instant en què ha vist la nena. Al cinema, el so, la música i la manera com se'ns mostren certes coses ens proporciona informació molt valuosa sobre el que passa i ens ajuda a entendre el sentit d'algunes escenes.

### Continguts. Lentitud versus rapidesa

En aquest curtmetratge té lloc una cursa de vehicles en la que guanyarà el conductor que arribi abans a la meta. És un curtmetratge, doncs, en què aparentment la velocitat és important. No obstant això, en molts moments la història avança amb lentitud, i en ella hi ha diferents elements i personatges especialment lents: la tortuga que avança a poc a poc fins a la pastanaga, l'home que ha de donar el senyal de sortida però que sempre s'adorm, etc. El títol del curtmetratge, que sembla fer referència a les curses de fórmula 1, amaga certa ironia.

## **4. El cassó de l'Anatol (La petite casserole d'Anatole)**

Éric Montchaud, França, 2014, 5'47". Color, so amb diàlegs doblats al català.

Animació amb *stop-motion* i animació per ordinador de figures modelades i objectes.



## **Sinopsi**

L'Anatol és un nen sensible, creatiu i afectuós, però té una peculiaritat que el diferencia de la resta de persones: sempre arrossega un cassó que un dia li va caure al damunt no se sap com. A causa d'aquest cassó, l'Anatol ha d'esforçar-se molt més per a poder fer el mateix que els altres fan. Cansat dels problemes que el cassó li provoca i de sentir-se rebutjat a causa d'aquest, el nen opta per amagar-se de tot i de tothom. Per sort, una bona persona el traurà del seu amagatall i l'ajudarà a potenciar totes les seves qualitats, i li mostrarà la manera de viure amb el cassó sense que aquest li resulti una gran molèstia.

## **Punts de reflexió i anàlisi**

### Continguts. El cassó com a metàfora.

Aquest curtmetratge té un plantejament força curiós: està protagonitzat per un nen que sempre arrossega un cassó; se'ns diu, a més que no se sap com li va caure al damunt aquest objecte, i que no pot alliberar-se'n encara que ho vulgui. Tot plegat resulta molt estrany, segurament perquè aquest cassó que el nen arrossega és probablement una



forma metafòrica per representar una altra cosa, segurament una discapacitat o una necessitat especial que l'Anatol té i que el fa ser diferent dels altres. Comenteu amb els alumnes quines similituds poden donar-se entre un cassó i una discapacitat o necessitat especial que algú tingui.

Valors. La mateixa persona, però un manera diferent de mirar-la.

Anatole troba una persona -potser una educadora, una amiga o una figura materna- que l'ajuda a minimitzar les seves limitacions i que fomenta totes les seves habilitats i el seu potencial. Això fa que aquelles persones que abans el rebutjaven o el trobaven molest ara s'adonin de les seves capacitats i el valorin. Al curtmetratge, però, se'ns diu quelcom important en relació a aquest fet: que l'Anatol segueix sent el mateix. És a dir, que aquestes capacitats i habilitats les ha tingudes sempre, i que l'únic que ha canviat, per tant, és la manera com ara els altres el veuen. Una diferència pot ser un problema o una potencialitat en funció de l'actitud que tinguem cap a aquesta i la manera com la percebem.

Tècnica d'animació. Incorporació de dibuixos i lletres.

Aquest curtmetratge està fet amb figures i objectes animats amb *stop-motion* i tècniques d'animació per ordinador. A més, però, hi ha també alguns elements gràfics (com ara la trajectòria que fan les pilotes, els trets facials dels personatges, les notes musicals, etc.) i també onomatopeies i paraules escrites, que ens ajuden a comprendre millor la història i les emocions dels personatges.

### **5. Ser o no ser...taronja (Orange ô désespoir)**

John Banana, França, 2011, 3'41". Color, so, sense diàlegs.  
Dibuixos animats en 3D.



### **Sinopsi**

En una fruiteria de barri, una petita taronja passa el seu temps rodejada de taronges grans i avorrides, mentre observa atreta les animades pinyes, que canten i ballen en un altre cantó de la botiga. La petita fruita, que tot i ser una taronja voldria ser una pinya, se les enginya per arribar on són aquestes i intenta passar per una d'elles posant-se un tronc de pinya al cap. Després d'alguns intents frustrats de ser comprada per algun client, la taronja s'il·lusiona quan una nena la tria i se l'emporta. Les intencions de la noieta, però, resulten ser molt diferents de les que la taronja s'havia imaginat.

### **Punts de reflexió i anàlisi**

Valors. La llibertat de triar com volem ser i què volem fer.

La fruita protagonista d'aquest curtmetratge de dibuixos és una taronja que en realitat vol ser una pinya. Tot sembla indicar que la taronja no pot canviar aquesta situació, que ha de seguir sent una taronja i comportar-se com a tal, però ella s'atreveix a desafiar aquesta expectativa i s'esforça per apropar-se a les pinyes i transformar-se en una d'elles. Encara que sembli difícil, hem de tenir la llibertat de poder ser de la manera que vulguem i intentar poder fer allò que ens creiem que ens farà feliços, encara que sigui diferent d'allò que s'espera que fem.



### Tècnica d'animació. Dibuixos animats en 3D.

Aquest és un curtmetratge de dibuixos animats amb tècnica 3D. Això fa que l'aparença dels personatges, els llocs i els objectes sigui tridimensional, i que en termes de volum ens semblin més propers a la realitat que no pas a un dibuix pla. La textura i l'aparença d'alguns objectes, com ara les caixes de fruita o les pissarres amb els preus, semblen molt reals.

### Valors. L'acceptació de la diferència.

Les pinyes, en veure per primer cop la petita taronja-pinya, se sorprenden una mica, però no la rebutgen pas, sinó que al contrari, de seguida l'accepten i la integren al seu grup.

### Tècnica d'animació. Expressivitat del personatge protagonista.

En aquest curtmetratge, la caracterització i humanització de la taronja protagonista passa tan sols per afegir a l'aspecte convencional d'aquesta fruita dos ulls i un petit nas. És un personatge que no parla, no té cames ni braços, ni celles ni orelles, però que amb els mínims trets facials i el moviment del conjunt del seu cos acaba resultant molt expressiva i arriba a poder transmetre una gran varietat d'emocions i estats d'ànim.

## **6. L'elefant i la bicicleta (Le vélo de l'éléphant)**

Olesya Shchukina, França, 2014, 9'. Color, so, sense diàlegs.  
Animació amb siluetes i 2D.



### **Sinopsi**

Un elefant treballa com a escombriaire en una ciutat d'humans. Des de bon matí recull la brossa i neteja els carrers, i en acabar la seva jornada laboral gaudeix d'un moment de descans berenant plàtans assegut davant del riu. Un bon dia veu un gran cartell publicitari d'una bonica bicicleta vermella i de seguida s'imagina com seria de feliç si pogués muntar-hi i passejar amb ella. Amb l'ànim de comprar-se-la, l'elefant comença a treballar de valent i estalvia tot allò que guanya. Quan finalment aconsegueix reunir els diners que necessita per comprar-la, l'elefant s'acosta a la botiga amb un sac ple de monedes. El venedor les hi agafa de seguida i li entrega la bicicleta, però aquesta no és ni de llarg tan gran com l'elefant havia imaginat. És més aviat una bicicleta petita, per a nens i nenes, que l'elefant no pot fer servir de cap manera. Després d'haver estat esperant aquest moment durant tant de temps, l'animal marxa a casa trist i sol. Decebut i moix, es tanca a casa seva durant dies mentre la ciutat es va omplint de brutícia i bosses d'escombraries, fins que arriba a estar tot tant brut i ple de brossa que l'elefant es veu forçat a sortir de nou a fer la seva feina. A poc a poc anirà recuperant-se del disgust, i finalment trobarà com donar un bon ús a aquesta bicicleta que ell no pot fer servir.

## **Punts de reflexió i anàlisi**

### Continguts. Publicitat versus realitat.

L'elefant d'aquest curtmetratge sent una gran frustració perquè descobreix que la bicicleta que ha comprat amb els diners que ha reunit treballant i estalviant molt no és pas com la que l'anunci publicitari li mostrava. Sovint els anuncis ens presenten joguines, objectes, menjars i llocs d'una manera idealitzada que no es correspon amb com són en realitat. Podeu preguntar als alumnes si algun cop han viscut una experiència similar a la de l'elefant, si per exemple han comprat o rebut una joguina, un joc o un menjar que hagi resultat ser molt pitjor en la realitat que en l'anunci.

### Valors. La importància dels escombraires.

La feina dels escombraires no sempre està ben valorada ni prou reconeguda, sovint es considera que és una feina menys important que per exemple la que pot fer un metge o un polític. En aquest curtmetratge, però, veiem que en el moment en què l'elefant deixa de treballar uns dies tota la ciutat esdevé un caos de brutícia i residus. La feina que fa l'elefant, netejant la ciutat, reciclant les escombraries i recollint tota la brossa fa possible que tot funcioni bé i de manera ordenada, i que tot es mantingui net.

### Valors. Ser diferent.

És possible que el protagonista, en rebre la bicicleta, no estigui trist tan sols pel fet d'haver malgastat els seus diners en un vehicle petit que no pot fer servir, sinó també perquè això el fa sentir diferent i inadaptat: és un gros animal que viu en un món d'humans on tot està fet a la mida d'aquests i no a la seva. Viure en una societat on ningú és com tu et pot fer sentir especial però també et pot fer sentir sol. Plantegeu una pregunta als alumnes: en el nostre món d'humans, hi ha persones que puguin sentir-se soles i excloses pel fet de ser diferents de la majoria? Quines? Demaneu-los que pensin en diversos exemples.

### Tècnica d'animació. Animació amb siluetes i 2D.

Aquest curtmetratge està fet amb una tècnica d'animació tradicional anomenada animació amb siluetes, tot i que incorpora també alguns processos d'animació amb ordinador. En aquest tipus d'animació amb siluetes els personatges, els llocs i els objectes estan fets amb retallables que tenen parts mòbils. En aquest cas concret, els retallables estan fets amb cartolines i pintats amb aquarel·les.

## **7. 5,80 metres**

Nicolas Deveaux, França, 2012, 5'30". So, color, sense diàlegs.  
Animació en 3D.



## **Sinopsi**

Aquest curtmetratge ens apropa a un espectacle meravellós i secret protagonitzat per un gran grup de girafes que entren d'amagat a una piscina olímpica i fan salts acrobàtics des d'uns altíssims trampolins. Es tracta d'una imatge de caràcter irreal i màgic, plena de poesia i d'humor.

## **Punts de reflexió i anàlisi**

### Tècnica d'animació. Realitat virtual 3D.

Les girafes d'aquest curtmetratge semblen reals. Com les poden haver entrenat perquè facin aquests moviments i aquestes acrobàcies? Deu haver estat un rodatge molt difícil i complicat! Doncs no tant, ja que cap d'aquestes girafes és real. No hi ha cap imatge que s'hagi capturat directament filmant la realitat, sinó que tot allò que veiem ha estat inventat i creat amb tècniques d'animació 3D. Són imatges molt realistes però generades artificialment.

### Valors. Res no és impossible!

Pensaríem que les girafes, essent animals tan grans, no han de ser particularment àgils, i que de cap manera poden ser bones acròbates. En aquest curtmetratge en canvi les veiem fer unes piruetes i uns salts impressionants. El cinema permet generar històries i imatges que a la vida real no es podrien produir, però que sí que tenen cabuda en la ficció.

## 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 amb tot tipus de recursos i bibliografia sobre cinema i cultura audiovisual.

### **Filmoteca de Catalunya**

#### ***Filmoteca per a les escoles***

[filmoteca.escoles@gencat.cat](mailto: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](mailto:modiband@modiband.com)

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

--- The end ---