

FILMOTECA PER A LES ESCOLES

2021-2022



FilmoTeca
de Catalunya



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

FILMOTECA PER A LES ESCOLES
EDUCACIÓ PRIMÀRIA - CICLE MITJÀ

Material didàctic del programa "ÀGATA, LA MEVA VEÏNA DETECTIVA"
elaborat per:

MODiband
Projectes culturals

#FilmotecaEscoles

SUMARI

1. Presentació	3
2. Objectius pedagògics	3
3. Continguts curriculars	4
4. Continguts de treball	5
4.1 Definició de cinema	5
4.2 Els gèneres cinematogràfics	5
4.3 El cinema d'animació	5
5. Programa audiovisual de "Àgata, la meva veïna detectiva"	7
5.1 Fitxa tècnica	7
5.2 Sinopsi	7
5.3 Personatges	8
5.4 Aspectes tècnics, llenguatge cinematogràfic i referents culturals	9
3.6 Elements temàtics i punts de reflexió	11
6. Proposta d'activitats	14

Material didàctic del programa *ÀGATA, LA MEVA VEÏNA DETECTIVA*.

1. PRESENTACIÓ

Aquesta guia didàctica acompanya la sessió de cinema per a Educació Primària - Cicle Mitjà, *Àgata, la meva veïna detectiu*, la qual forma part del programa Filmoteca per a les escoles 2021-2022.

La guia està adreçada al professorat d'aquestes etapes educatives. Els nivells de desenvolupament dels nens i nenes en aquests cursos (que cobreixen un espectre d'edats dels 8 als 10 anys) són força diferents. És possible, doncs, que alguns dels conceptes, les propostes de reflexió i les activitats que es proposen en aquesta guia s'hagin d'adaptar i adequar al curs amb el qual es treballi.

A banda de la presentació i la descripció dels continguts curriculars i els objectius pedagògics, aquest guia conté tres apartats més:

- **Un primer apartat introductori sobre els continguts curriculars de la guia i 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 apartat informatiu sobre la selecció la pel·lícula**, que aprofundeix en els aspectes tècnics dels curtsmetratges presentats, en els seus continguts temàtics i en els valors que promou. En aquest apartat també s'inclouen algunes propostes de reflexió per a treballar a l'aula.
- **Un darrer apartat d'activitats per fer a l'aula**, que inclou exercicis relacionats amb el mitjà cinematogràfic i amb la pel·lícula presentada, els quals es poden realitzar amb l'alumnat abans i/o després de la projecció.

2. OBJECTIUS PEDAGÒGICS

Els objectius pedagògics de la sessió *Àgata, la meva veïna detectiu* i d'aquesta guia pedagògica que l'acompanya són:

- Descobrir el cinema com a eina per a construir històries i per explicar i difondre idees, emocions i valors. En concret, aquesta pel·lícula permet abordar temes i qüestions diverses, com ara l'autenticitat i la confiança en un mateix, els rols i els vincles dins la família, les etapes de la vida, l'amistat, les vivències durant la pre-adolescència i els estereotips de gènere.
- Introduir l'alumnat al gènere del misteri i a la tradició cinematogràfica i literària del gènere negre i els detectius.
- Potenciar l'educació i la cultura cinematogràfica de l'alumnat per a què 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.

3. 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.

4. CONTINGUTS DE TREBALL

4.1 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.

4.2 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. Un altre gènere destacat, al qual pertany aquesta pel·lícula, és el de misteri, policial o **cinema negre**, films en què hi ha un cas, un delictes o alguna situació misteriosa que cal resoldre.

4.3 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 del **stop motion** es basa en la filmació d'elements reals (ninots, objectes, personatges modelats amb plastilina, etc.) però reproduceix 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 del *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 del *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.

5. PROGRAMA AUDIOVISUAL "ÀGATA, LA MEVA VEÏNA DETECTIVA"

Durada de la sessió: 2 hores

5.1 FITXA TÈCNICA

ÀGATA, LA MEVA VEÏNA DETECTIVA

Títol original: Next door spy

Directora: Karla von Bengtson

País: Dinamarca

Any: 2017

Durada: 77'

Idioma: doblat al català

5.2 SINOPSI



L'Àgata Christine (o A.C., com es fa dir) és una nena de deu anys que somnia a ser una detectiva professional. Va sempre vestida amb faldilla, camisa, corbata, americana i barret, a l'estil de les detectives clàssiques, i té uns interessos força diferents dels de la seva germana gran i als d'altres nenes i nens de la seva edat. A ella li interessen els misteris, i resoldre casos, té un esperit independent i agosarat, i és molt hàbit amb els ginys tecnològics. L'Àgata Christine s'acaba de mudar amb la seva mare i els seus germans a una nova ciutat, i el seu interès en els misteris la du a investigar el cas d'una sèrie de robatoris que s'estan produint a la botiga de queviures del costat de casa seva. Fins i tot munta la seva agència d'investigació al soterrani de casa seva per poder oferir els seus serveis al botiguer! Ella està convençuda que l'autor dels robatoris és en Vicent, un veí seu de qui, a més, l'Àgata està mig enamorada, però la investigació la fa adonar-se que a vegades les situacions són més complexes del que semblen, i que no n'hi ha prou amb senyalar el culpable sinó que cal entendre quines circumstàncies l'han dut a actuar de determinada manera.

5.3 PERSONATGES

Aquesta pel·lícula té una clara protagonista, l'Àgata, a qui ja es menciona en el mateix títol del film. Però també té personatges secundaris destacats, entre qui podem mencionar el Vincent i també el dragó. Repassem les característiques de la protagonista i dels personatges secundaris del film.

ÀGATA

És solitària i rebutja la moda femenina de la seva edat. Li encanten els jocs de detectius però li costa desxifrar per què se sent tan estranya en companyia del seu nou veí. Ser diferent sovint la fa sentir insegura i de vegades es qüestiona les seves pròpies conviccions.

VICENT

Porta un serrell llarg i només se li veu un ull. Va amb el seu monopatí a tot arreu, amb un estil skater molt casual. És força misteriós i es nota que amaga alguna cosa... És independent i alegre, però sembla que necessita resoldre un assumpte per poder ser feliç.

SANNE (germana gran)

És una adolescent de cap a peus. És la gran de tres germans i té uns gustos contraris als de la seva germana: es vesteix a la moda i li encanta fer-se selfies amb el mòbil. De vegades ajuda la seva mare a cuidar el seu germà petit, però ella prefereix sortir a fer noves amistats.

MARE

Treballa com a policia i cria sola els seus fills. Creu que la mudança és una oportunitat per canviar de vida. Li costa entendre la seva filla petita i la vol fer canviar.

BÈRTIL (germà petit)

És un bebè la mar de maco que de moment només sap dir «caca». Sempre està alegre i accepta els canvis tal com venen. Aquesta actitud facilita molt les coses a la seva mare, que necessita l'ajuda de les seves altres dues filles perquè el cuidin de tant en tant.

DRAGÓ

És un rèptil que neix d'un ou que l'Àgata troba pel carrer. Creix a una velocitat vertiginosa (a base de galetes salades) i sap parlar. Critica i qüestiona constantment l'Àgata en tot, fet que fa pensar que es tracta d'un personatge imaginari que en representa les pors i els remordiments.

5.4 ASPECTES TÈCNICS, LLENGUATGE CINEMATogrÀFIC I REFERENTS CULTURALS

Aquesta és una pel·lícula d'animació, feta amb dibuixos animats 2D, a partir d'esbossos i dissenys fets a mà. La directora del film, Karla Bengtsson, és també il·lustradora, i potser per això l'estil dels seus dibuixos ens pot recordar fàcilment el dels contes, els àlbums il·lustrats o els còmics contemporanis. Als dibuixos del film, la línia d'aquests, el traç, es fa molt present.

Aquestes imatges pertanyen a altres creacions animades i il·lustracions de la mateixa autora:



Àgata, la meua veïna detectiva és un film que pertany al "cinema negre", a vegades també conegut com a cinema policial o de misteri. En aquests films, hi ha un cas, una situació misteriosa o bé algun delictes que cal dilucidar i resoldre.

El gènere negre té una llarga tradició tant en la literatura com en el cinema, i ha donat lloc a personatges detectius molt coneguts. Molts d'ells, però, acostumen a ser personatges masculins. Moltes novel·les negres amb personatges detectius famosos han estat adaptades al cinema.

Alguns detectius coneguts:



- 1) Sherlock Holmes, personatge literari creat per l'escriptor Sir Arthur Conan Doyle
- 2) Jules Maigret, creat per l'autor Geroges Simenon
- 3) Inspector Gadget, personatge d'una sèrie de dibuixos animats de Nickelodeon
- 4) James Bond, espia creat per l'escriptor Ian Fleming, i que ha inspirat una llarga saga cinematogràfica.
- 5) Detectiu Conan, personatge de còmic manga de Gosha Ayoma
- 6) Enola Holmes, personatge literari creat per Nancy Spinger

En aquest film, en canvi, la detectiva protagonista és una figura femenina, una nena. El seu nom, Àgata Christine, no està triat a l'atzar, és una referència i un homenatge a una de les escriptores del gènere negre més reconegudes de la història de la literatura: l'autora anglesa Agatha Christie (1890 - 1976). Christie fou autora de molts llibres de misteri, i la creadora de dos personatges detectius també molt famosos: Miss Marple i Hercule Poirot, les històries dels quals han estat també adaptades a la televisió i al cinema.



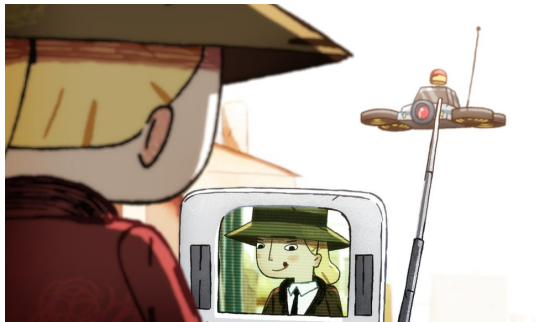
El personatges de Miss Marple i Hercule Poirot en adaptacions televisives.

5.5 ELEMENTS TEMÀTICS I PUNTS DE REFLEXIÓ

Punts de reflexió i anàlisi

- L'autenticitat

L'Àgata té molt clar què li agrada i què no, i per ser tan jove, té uns interessos molt ben definits. Les seves aficions i els seus gustos no encaixen amb els de la majoria de nenes i nens de la seva edat, i això, sumat al seu esperit independent, fa que no li resulti fàcil tenir amistats. Creieu que cal renunciar als propis interessos per encaixar en el grup? Que us resulta més estimulant, algú autèntic amb una personalitat singular, o algú que és semblant a la majoria de persones i destaca poc?



- Les expectatives de les mares i els pares versus els desitjos dels nens i les nenes

En aquesta pel·lícula hi ha una nena protagonista amb uns gustos i uns interessos que no encaixen amb el que la mare aprova. La mare regala roba i complements a l'Àgata que no són del seu estil, i l'obliga a fer classes de monopatí amb un nen veí. Aquest nen, però, tot i que d'entrada no sembla tan particular com l'Àgata, també viu una situació similar, ja que el seu pare voldria que entrenés més amb l'skate i participés en concursos, i per a ell això no és tan important com poder tenir la seva gossa i passar temps amb ella.

A vosaltres què us agrada fer? Coincideixen els vostres interessos amb les expectatives que els vostres pares i/o mares tenen amb relació a vosaltres? Feu activitats extraescolars? Les heu triades vosaltres, ells, o conjuntament? I a l'hora de vestir, qui decideix què us poseu? Qui us compra la roba? Podeu sempre triar lliurement els jocs i les activitats que feu? Creieu que les mares i els pares tenen drets a prendre certes decisions amb relació a vosaltres? Per què? Quines sí? Quines no?

- Estereotips de gènere

A la pel·lícula, hi ha alguns personatges que semblen respondre a una manera una mica estereotipada d'entendre el gènere i les diferències entre nenes i nens, o dones i homes. El germà gran del Vincent és esportista, li agrada patinar, i vesteix amb roba informal d'esport. La germana de l'Àgata s'interessa per la moda, es maquilla i du joies. L'Àgata, en canvi, porta roba clàssica i vol ser detectiva, una figura professional que tant en la literatura com en el cinema té sobretot referents masculins. La mare, curiosament, tot i instar l'Àgata a vestir amb roba més actual i "femenina", treballa com a policia, una feina en la qual les dones acostumen a ser una minoria.



- El personatge del dragó

A l'inici de la pel·lícula, l'Àgata té un ou del qual poc després neix una mena de dragó. Aquest rèptil passa els dies al soterrani, només s'alimenta de galetes salades i creix a una velocitat vertiginosa. A més, parla, i fa que sovint l'Àgata es qüestioni coses, dubti i tingui por, tot i que a vegades també la fa reflexionar i a veure la realitat des d'una altra perspectiva. En aquesta pel·lícula, de caràcter realista, el personatge del drac desentona i resulta força estrany, especialment perquè parla. Penseu que és un personatge real? De quina manera es relaciona amb l'Àgata? I amb els altres personatges del film? No us sorprèn que un dragó tan gran pugui passar tant temps al sotà sense que resulti problemàtic? Creieu que és un animal real? En cas que no, què podria ser? Què pot simbolitzar o representar?

- Acusar algú sense conèixer prou una situació

En aquest film, l'Àgata sembla tenir clar des de l'inici que el seu veí Vincent és el lladre que roba coses de la botiga de queviures. Mitjançant diferents accions

d'espionatge, l'Àgata recopila proves que confirmen la seva intuïció, i acaba acusant en Vincent públicament. Això, però, acaba duent en Vincent a escapar-se de casa i fa que la situació es compliqui encara més. L'Àgata aprèn que no n'hi ha prou amb identificar el culpable, sinó que cal conèixer les circumstàncies que l'han dut a actuar d'aquesta manera. Quins productes roba en Vincent? Per què els roba? Per què el botiguer és comprensiu amb en Vincent? Com li fa compensar el que ha robat? Creieu que si en Vincent robés begudes i snacks per a ell mateix l'actitud del botiguer amb ella seria igual? Penseu que cap robatori o crim està justificat? Per què?

- Respectar la intimitat dels altres

A la pel·lícula hi ha algunes situacions en què algun personatge fa una acció que envaeix la intimitat dels altres i trenca els límits del que és acceptable. Aquests personatges ho fan amb una bona intenció, però, així i tot, això no justifica les seves accions.

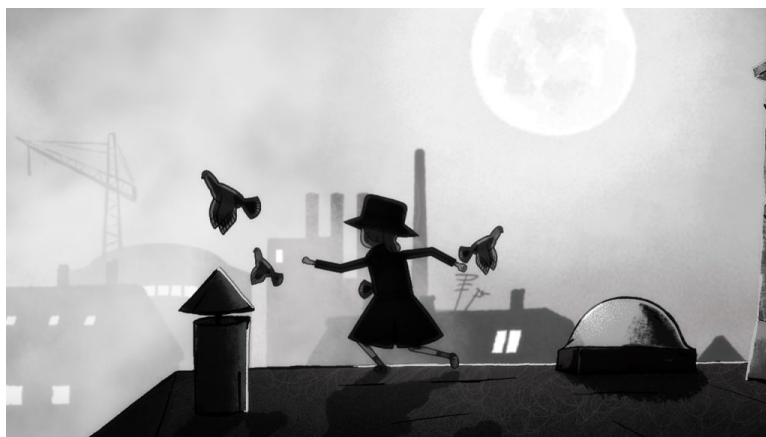
Una d'aquestes situacions és quan la mare de l'Àgata respon un missatge de'n Vincent fent-se passar per la seva filla. Amb quina intenció ho fa? Creieu que actua malament? Per què?

Una altra d'aquestes situacions és quan l'Àgata entra secretament a l'habitació d'en Vincent i regira les seves coses. Per què ho fa? Per què està malament?

- Imatges en color versus imatges en blanc i negre

Aquesta és una pel·lícula de cinema animat, amb dibuixos en color. Però hi ha algunes escenes en què el color desapareix i tot està representat en blanc i negre. Quines són aquestes escenes? Quina relació tenen amb la resta del film?

Un apunt! El cinema de misteri sovint també s'anomena "cinema negre". Penseu que això pot tenir alguna relació amb l'ús del blanc i negre en aquests moments de la pel·lícula?



6. PROPOSTA D'ACTIVITATS

1. Què és 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 a 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			

2. Interessos, gustos i aficions

L'Àgata té uns gustos i uns interessos que fan que no coincideixen amb els de la seva germana, que preocupen a la seva mare, i que fan que altres nenes i nens la trobin "estranya". Què us agrada a vosaltres? Quins interessos teniu? Coincideixen amb els d'altres persones de la vostra família o amb els d'amics vostres? Dibuixeu a cada espai un objecte, una peça de roba o algun altre element que representi alguna cosa que us interessa o us agrada. Descriviu-la i indiqueu si compartiu aquest interès amb alguna amical o amb algú de la vostra família.

Dibuix	Dibuix
Descripció	Descripció

3. Dissenya un artilugi o un instrument detectivesc

L'Àgata és molt hàbil dissenyant i construint aparells a partir d'elements quotidians o joguines que té a casa, i que després els usa en la seva tasca detectivesca. Pensa en algun objecte o joguina que tinguis i en com el podries modificar per a convertir-lo en un giny que t'ajudés a resoldre algun cas. Dibuixa'l i explica les seves funcions o propietats.



Dibuix

Descripció

4. Un nou cas.

L'Àgata és molt observadora i sempre està alerta per a identificar qualsevol situació sospitosa que pugui ser l'indici d'un misteri a resoldre. Ara que ja ha esbrinat el misteri del robatori i del que li passava a en Vincent, deu estar delerosa per endinsar-se en un nou cas. Quin serà? Expliqueu alguna situació inicial que pugui ser la introducció del nou misteri que l'Àgata resoldrà.

5. Preparar-se per a la professió futura

L'Àgata vol ser detectiu i de ben petita ja s'entrena a ser-ho, i fins i tot crea la seva agència i ofereix els seus serveis al botiguer del barri. Heu pensat en què us agradaria fer de grans? Hi ha alguna professió que ja us atrau o us interessa? Indiqueu quina és i descriviu què podríeu fer per començar a preparar-vos per a desenvolupar-la quan sigueu grans.

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

<https://www.filmoteca.cat/web/ca/article/filmoteca-les-escoles>

<https://filmotecaescoles.blog.gencat.cat/>

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 -----