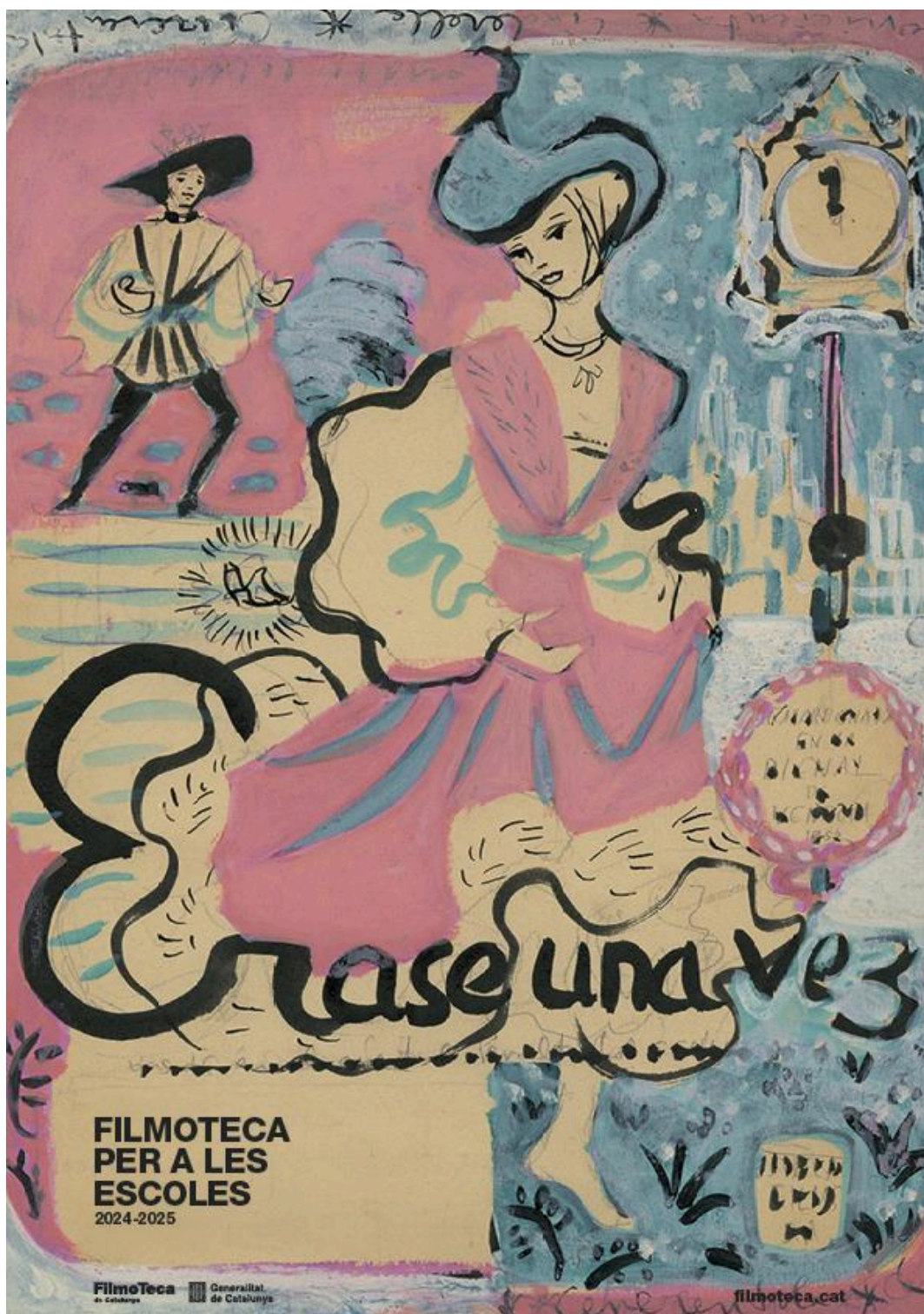




FILMOTECA PER A LES ESCOLES

14 - 15

Material didàctic del programa *Anem a caçar un os* elaborat per:

MODiband
Projectes culturals

#FilmotecaEscoles

SUMARI

1. Presentació	3
2. Continguts curriculars	4
3. Objectius pedagògics	4
4. Continguts de treball	6
3.1 Definició de cinema	6
3.2 Els gèneres cinematogràfics	6
3.3 El cinema d'animació	7
5. Programa audiovisual d'“Anem a caçar un os”	8
Anem a caçar un os	9
Càries màgiques	13
Aston i els regals	15
Llop Gran i Llop petit.....	17
6. Proposta d'activitats	19

FILMOTECA PER A LES ESCOLES

Material didàctic del programa "ANEM A CAÇAR UN OS"

I4 I I5

1. Presentació

Aquesta guia didàctica acompanya la sessió de cinema per a I4 i I5 *Anem a caçar un os*, la qual forma part del programa Filmoteca per a les escoles 2024-2025.

La guia està adreçada al professorat de I4 i I5. Els nivells de desenvolupament dels nens i nenes en aquests cursos poden variar força. 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 de films del programa**, que aprofundeix en els aspectes tècnics dels curtmetratges presentats, en els seus continguts temàtics i els valors que promouen, i també en la relació entre cinema i literatura. 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 els curtmetratges presentats, els quals es poden realitzar amb l'alumnat abans i/o després de la projecció.

2. Objectius pedagògics

Els objectius pedagògics de la sessió *Anem a caçar un os* 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, aquest programa permet abordar temes i qüestions diverses, com ara el valor de l'amistat i la cooperació, l'aprenentatge quotidià, l'ús de la imaginació, els contes populars i els costums universals.
- 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.
- Donar a conèixer als nens i nenes diferents formes i estils d'animació a través de curtmetratges animats senzills.
- Convidar a les nenes i els nens a pensar sobre les relacions entre la literatura i el cinema, i en les similituds i diferències entre un conte i la seva adaptació cinematogràfica.

3. Continguts curriculars

Els continguts curriculars que es treballen amb aquesta activitat, els quals inclouen l'assistència a la Filmoteca de Catalunya i 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'escollir, 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 **FOTOGAMES**. 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.

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 DE "ANEM A CAÇAR UN OS"

Durada del programa: 55 minuts

ANEM A CAÇAR UN OS és un programa audiovisual que té com a peça principal el film homònim que dona títol a la sessió, un migmetratge protagonitzat per cinc germans que decideixen emprendre junts l'aventura d'anar a caçar un gran os. Aquest film s'acompanya de tres altres curtmetratges, tots ells protagonitzats per personatges animals divertits i entranyables. Els quatre films que conformen aquesta sessió són adaptacions audiovisuals de contes, d'històries que primer van sorgir en el context literari i després van ser transformades en curtmetratges. Són històries que ens parlen de l'amistat i les relacions familiars, i que ens presenten moments quotidians de la vida i d'altres més excepcionals, relacionats amb la celebració, l'aventura i la imaginació. També ens apropen a emocions i sentiments tan diversos com l'enyorança, la desconfiança, la solitud, la il·lusió, l'emoció i la joia. En ser, totes quatre, adaptacions de contes il·lustrats, les imatges són un element molt rellevant a tots els curts, els quals estan fets amb tècniques d'animació diferents i tenen un estil i una estètica també molt variats.

ANEM A CAÇAR UN OS

Joanna Harrison, Robin Shaw, Regne Unit, 2016

Color, so, diàlegs doblats al català, 25'

Dibuixos animats



Sinopsi

Anem a caçar un os és una aventura protagonitzada per cinc germans que, acompanyats del seu gos Rufus, emprenen l'aventura d'anar a caçar un os molt gros. Tots cinc recorren tota mena de paratges: el camp, el riu, un bosc, la platja.... fins a arribar a una gran cova. En entrar-hi, alguns dels germans avancen en direccions diferents, i és una de les nenes, la Rosie, i també el gos de la família, en Rufus, els qui troben l'os. Aquest és molt gran i inicialment sembla ferotge, però tal com la nena descobreix després, l'animal simplement està constipat i es sent sol. L'os resulta ser tranquil i afectuós, i ell i la Rosie passen una estona molt bonica junts. La nena abriga l'os amb la bufanda del seu avi, el pentina i comparteix amb ell el seu berenar. Però aleshores arriben els altres germans, que en veure la Rosie tan a prop de l'os, s'espanten moltíssim. El germà gran, el Stuart, agafa per la mà la Rosie d'una revolada i se l'endú corrents fora de la cova, sense que la nena i l'os puguin acomiadar-se. Arrossegant la Rosie, tots segueixen corrent, recurrent de nou tots els paratges que han travessat en el camí d'anada, fins a arribar a casa seva. L'os, que no entén per què la nena fuig tan ràpidament i vol seguir a prop d'ella, surt de la cova i

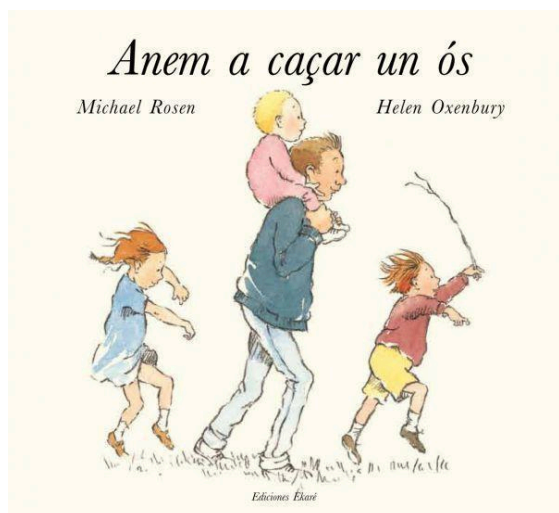
segueix el grup, corrent darrere d'ells, fins que arriben tots a la casa, hi entren ràpid i tanquen la porta perquè l'ós no entri. Els cinc es resguarden a l'habitació de la mare i el pare, que han sortit de casa per anar a recollir l'àvia, i resten sota el cobrellit una bona estona. Però la Rosie vol tornar a veure l'ós, i va a obrir la porta. Quan ho fa, a qui troba és a la seva mare, que arriba amb el pare i l'àvia. La Rosie està trista perquè vol veure l'ós, i també perquè troba a faltar el seu avi, però l'àvia li recorda que a ell, justament, li agradava passar-s'ho bé. Posen música i ballen tots, mentre l'ós torna sol a la seva cova.

Punts de reflexió i anàlisi

- Relació entre literatura i cinema: adaptació audiovisual

Aquest curtmetratge és l'adaptació audiovisual d'un conte molt popular titulat, en la versió anglesa original, *We are Going on a Bear Hunt*. Està escrit per Michael Rosen i il·lustrat per Helen Oxenbury, i es va publicar l'any 1989. Al seu torn, aquest conte està inspirat en una cançó popular, sembla que nord-americana, que també apareix al film, ja que els nens i nenes la canten en la seva excursió.

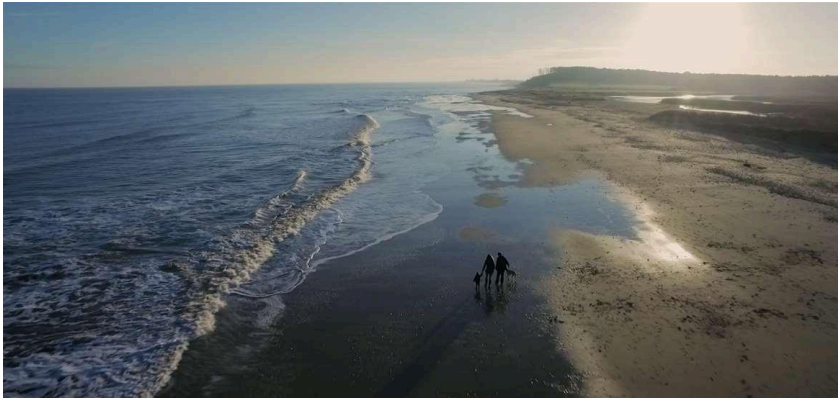
Podeu parlar a classe sobre les relacions entre cinema i literatura, però també sobre la interrelació i les influències existents entre les diferents disciplines artístiques. Hi ha contes que han donat lloc a pel·lícules, poemes que han estat convertits en cançó, films que han estat adaptats com a obres de teatre i també pel·lícules de les quals se n'han fet llibres i contes. Coneixen els alumnes altres llibres o contes que hagin estat duts a la pantalla gran?



- Representació de l'espai: tota mena de paratges naturals

En la seva expedició, els germans passen per paratges naturals molt diversos: un prat, un riu, un fangar, un bosc, la platja, una cova... Normalment, en el nostre entorn, aquest tipus de paratges estan allunyats l'un de l'altre, però al film semblen estar a prop, com concentrats en un espai no massa gran.

Helen Oxenbury, l'autora de les il·lustracions del conte original, va dibuixar aquests paisatges inspirant-se en llocs diferents del Regne Unit. Aquests llocs en realitat estan allunyats entre ells, però al conte semblen estar a prop, i la família passa per tots ells en una mateixa excursió a peu.



Costa i aiguamolls de Suffolk



Costa de Pembrokeshire

- Representació del temps: un temps llarg o un temps curt?

Al film, el temps transcorre d'una manera peculiar. Hi ha aspectes, fets i situacions que ens podrien fer pensar que l'excursió de la família és molt llarga, però en canvi n'hi ha d'altres que ens donen a entendre que en realitat no ha passat tant temps entre la marxa del pare i la mare i el moment que aquests tornen a casa acompanyats de l'àvia.

Al llarg de l'excursió, per exemple, el temps climatològic varia molt, com si en una estona curta es resumissin totes les estacions de l'any. Comencen l'excursió en una tarda molt assolejada, i van vestits amb roba molt lleugera, però després fa un vent molt fort i té lloc una tempesta de neu. Durant l'excursió van a llocs tan diferents que semblaria que es tracta d'una expedició força llarga, però en

canvi surten abans de berenar, i quan tornen a casa no és ni tan sols l'hora de sopar. Quines altres coses ens poden fer pensar que ha passat poc temps o, per contra, que el temps transcorregut ha estat llarg?

- Interpretació de situacions: realitat o imaginació?

Aquesta representació peculiar del temps i la presència de tants paisatges diferents, així com la trobada amb l'os, una mica fantàstica i inversemblant, ens poden fer dubtar sobre si l'excursió ha estat real o no. Podria ser que la caça de l'os fos només un joc que han fet els germans mentre els pares eren fora, però sense allunyar-se de casa? Podria ser una excursió imaginada? El llit de la mare i el pare, on al final es reuneixen tots sota el cobrellit, podria ser una cova imaginària? I podria ser que la mare, que va molt abrigada i pica a la porta, fos l'os que han anat a caçar?



- Valors: les dificultats i els obstacles

Al llarg del camí, els germans troben diferents paisatges i elements climatològics que els dificulten el pas: el riu, el fangar, la tempesta de neu... Davant d'aquests obstacles, són conscients que no poden passar per sobre ni per sota, sinó que els han de travessar. Aquest pot ser un plantejament vàlid per a altres obstacles o complicacions que trobem a la vida. No es tracta de passar-los per sobre o per sota, com si no existissin, sinó que es tracta de travessar-los, sense deixar d'avançar, però sense ometre tampoc els sentiments i les dificultats que ens provoquen. Això és de fet el que els passa a tots els germans, que estan tristos per la pèrdua del seu avi, en especial la Rosie, que el troba molt a faltar.



- Llenguatge: Onomatopeies

Un dels germans petits, en Max, va imitant amb la veu el que fa el seu cos quan travessa els diferents paratges al llarg de l'excursió. Així, quan travessa l'herba del prat, en Max diu "Xuix, xuaix, xuix, xuaix", i quan posa els peus al riu, fa "Glup, glup, glupglup, glup, glup". La reproducció d'un soroll o d'un so a través de la veu o de manera escrita s'anomena onomatopeia. Al conte original les onomatopeies són molt presents.

Penseu conjuntament en altres exemples. Com representem amb la veu el lladruc d'un gos? I el so d'algú que corre a molta velocitat? I el soroll d'una explosió? I com imitem el so d'algú que plora? Proveu d'escriure algunes d'aquestes onomatopeies.

2. CÀRIES MÀGIQUES

Lotta Geffenblad i Uzi Geffenblad, Suècia, 2011

Color, so, diàlegs doblats al català, 8'



Sinopsi

En Topets i en Taquetes, dos conillets estrafolaris, però entranyables, són a casa seva passant l'estona i es fan un fart de menjar caramels, xocolatines i lllaminadures. S'inventen trucs de màgia per fer veure que els caramels desapareixen, tot i que en realitat el que fan es menjar-se'ls. Tants dolços els acaben provocant càries a les dents, i han de visitar el dentista. Sortiran amb les dents empastades i amb una lliçó apresada: no poden menjar tantes lllaminadures, i quan mengen dolços, en acabar s'han de rentar molt bé les dents per evitar tenir càries.

Punts de reflexió i anàlisi

- Tècnica d'animació: *stop-motion*

Aquest és un curtmetratge fet amb *stop-motion*, una tècnica d'animació que consisteix a fer fotografies consecutives d'un objecte o personatge movent-lo una mica entre fotografia i fotografia, de manera que en projectar aquestes imatges ràpidament sembla que l'objecte o personatge fotografiat es mogui sol. En Topets i en Taquetes són ninots articulats, als quals se'ls poden moure les diferents parts del cos. Compten també amb ulls i boques complementaris intercanviables, que els doten d'expressivitat.

Podeu parlar amb els alumnes de les diferències entre l'animació amb objectes i ninots, que tenen volum i profunditat, i els dibuixos animats, que ens presenten imatges planes. També podeu establir analogies entre aquests dos tipus d'animació i altres referents amb els quals les nenes i els nens estan potser més familiaritzats. Les animacions amb ninots i objectes, per exemple, ens recorden les figures i formes que fem amb plastilina, els ninos amb els quals juguem, els espectacles de titelles, etc. Els dibuixos animats ens recorden les il·lustracions dels contes, les coses que dibuixem en un full, els cromos dels àlbums o les fotografies vistes en una pantalla.

- Aprenentatges: hàbits d'higiene

Els dos conillets protagonistes aprenen que, si volen tenir unes dents sanes, no poden menjar tants dolços, i també s'adonen de la importància de rentar-se les dents després de menjar caramels i xocolatines.

Podeu parlar amb les nenes i els nens sobre la higiene personal i preguntar-los pels seus hàbits. Cada quants dies es dutxen? Quan es renten el cabell? Quantes vegades al dia es renten les dents? També podeu aprofitar l'avinentsesa per parlar de nous hàbits d'higiene que s'han normalitzat arran de la pandèmia de la Covid que abans no teníem. Quantes vegades es renten ara les mans? Què és el gel hidroalcohòlic?

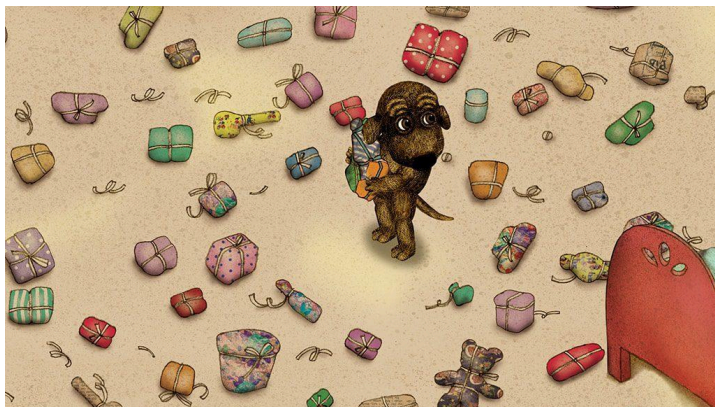
- Interpretació d'escenes: màgia o joc?

En Topets i en Taquetes diuen que fan desaparèixer els dolços tot fent màgia. Però fan màgia de veritat, o en realitat se'ls mengen? Com aconseguen que la llengua se'ls torni de color verd i de color blau? És també un truc de màgia? I les càries que els apareixen a les dents? Són màgiques o tenen una causa?

ASTON I ELS REGALS

Lotta Geffenblad i Uzi Geffenblad, Suècia, 2012

Color, so, diàlegs doblats al català, 9'



Sinopsi

L'Aston, un cadell de gos que viu amb el seu pare i la seva mare, està malalt i ha de restar a casa. S'acosta el seu aniversari, i té por de no poder-lo celebrar a causa del seu constipat. Mentrestant, per entretenir-se, va embolicant tot el que troba per casa i ho converteix en un regal. A l'inici embolica només alguns petits estris, però després embolcalla cada cop més coses, i s'atreveix a més a embolicar objectes grans, fins i tot un vàter! A poc a poc es va trobant millor, i pel seu aniversari ja està del tot recuperat. Així i tot, aquest cop a causa del temps, haurà d'esperar encara per poder jugar amb les joguines que li han regalat.

Punts de reflexió i anàlisi

- Tècnica d'animació: dibuixos animats i animació digital amb retalls

Aquest és un curtmetratge de dibuixos animats que també incorpora la tècnica de l'animació amb siluetes o retalls. Si us fixeu bé, veureu que, en contrast amb els espais i els objectes representats, els personatges del film, a banda d'estar dibuixats, semblen també retallats, i es mouen una mica com si fossin titelles articulats. La tècnica de l'animació amb retalls és molt antiga, i es basa en l'ús de figures articulades fetes amb paper o cartolina. En el cas d'*Aston i els regals*, les

siluetes no estan retallades en paper, sinó creades i animades digitalment, amb l'ordinador.



- **Aprenentatges: activitats i jocs diferents segons les estacions de l'any**

Pel seu aniversari, la mare i el pare de l'Aston li regalen dues joguines, però li diuen que no pot fer-les servir fins que no deixi de ploure i faci més bon temps, ja que s'espantarien. Hi ha activitats i jocs que podem fer durant tot l'any, però en canvi n'hi ha altres que només podem fer en determinades estacions, perquè depenen del temps.

Podeu parlar-ne amb les nenes i els nens i pensar en exemples. A l'estiu podem fer jocs d'aigua i nedar a la piscina i al mar; a l'hivern si anem a la neu, podem lliscar amb trineu, fer guerres de neu i construir ninots. Quines altres coses podem fer quan fa bon temps? Anem al pati, si plou? Quan passem més temps fora de casa, a l'estiu o a l'hivern? Amb quines joguines podem jugar tot l'any?

- **Relació entre els curtmetratges: l'Aston i en Topets i en Taquetes**

Tant l'Aston com en Topets i en Taquetes són els protagonistes de dues col·leccions de contes infantils suecs creats pels mateixos autors: Lotta Geffenblad i Uzi Geffenblad. Si mireu amb atenció *Aston i els regals*, en una de les escenes potser hi identifiqueu dos ninots de peluix que són en Topets i en Taquetes, els protagonistes del curt **Càries màgiques**.



4. LLOP GRAN I LLOP PETIT

Rémi Durin, França i Bèlgica, 2018

Color, so, diàlegs doblats al català, 13'26"

Dibuixos animats

Sinopsi

El Llop Gran viu sol i tranquil a un arbre damunt d'un petit turó. Un bon dia, sense previ avís, un altre llop més petit que ell arriba al seu arbre i s'hi instal·la. El Llop Gran té sentiments contradictoris cap al nouvingut. Veient que és un llop petit, a vegades intenta ajudar-lo i tenir cura d'ell, però al mateix temps se sent molest quan el Llop Petit li agafa les seves coses, pertorba la seva tranquil·litat o ocupa l'espai que abans era només seu. El Llop Gran recalca sovint al llobató que "és ben petit", i també li suggereix que vagi a viure a un altre arbre, dient-li que hi estarà millor. Així que un dia el Llop Petit marxa. El Llop gran, al contrari del que podia imaginar, el troba a faltar. El cerca per tot arreu, però no el troba, i posa música i el crida perquè torni, sense èxit. Aleshores el Llop Gran recorda el temps que han passat junts el Llop Petit i ell, revisa les coses que van fer plegats, i es penedeix de no haver estat prou amable ni prou generós amb el Petit Llop. Es diu a si mateix que si algun dia el Llop Petit torna, es portarà molt millor amb ell. L'espera durant molt temps, fins que un dia, inesperadament, el Llop Petit reapareix. El Llop Gran sembla disposat a complir els seus bons propòsits.



Punts de reflexió i anàlisi

- Valors i emocions: solitud versus companyia

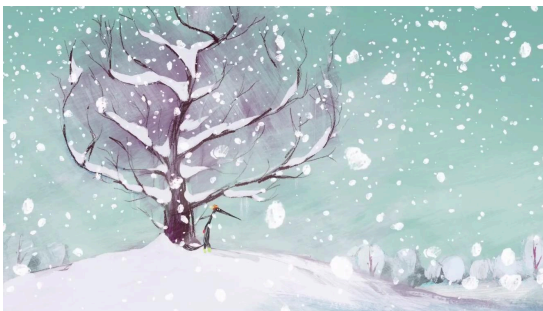
El Llop gran s'ha acostumat a viure sol, i a fer la seva sense que ningú el molesti. Quan arriba el Llop Petit, s'adona dels inconvenients que pot tenir a vegades la convivència, i no és conscient de tots els aspectes positius que té el fet de compartir la vida. Però en canvi, quan el Llop Petit desapareix, s'adona del valor de la seva companyia i el troba molt a faltar. La contraposició entre estar sol o estar acompanyat, i les dificultats i els aspectes positius de cada una d'aquestes situacions poden ser comparables al fet de tenir o no tenir germans. Tenir germans és quelcom que normalment les nenes i els nens valoren i viuen

positivament, però hi ha moments en què els pot resultar un inconvenient. Parleu amb els alumnes d'aquestes qüestions. Si tenen germans, podeu preguntar-los què els agrada del fet de tenir-los i què no; si no tenen germans, pregunteu-los si en voldrien tenir o si prefereixen ser fills únics i per què.



- Interpretació d'escenes: temporalitat

El Llop Gran no s'oblida del Llop Petit, i durant molt temps pensa en la possibilitat que torni. Quant temps passa fins que el petit llop torna a aparèixer? Com es reflecteix aquest pas del temps al curtmetratge?



6. ACTIVITATS

a) DEL PAPER A LA PANTALLA

Tots aquests curtmétratges són adaptacions audiovisuals de contes infantils. Parleu a classe sobre les diferències i les similituds entre la literatura i el cinema, entre els contes i els films, entre els llibres i les pantalles. També seria interessant trobar exemplars d'alguns dels contes que han donat lloc a aquests films, llegir-los a classe i parlar de les diferències entre la versió literària i la pel·lícula. Després, podeu completar conjuntament aquest quadre, posant creus a les caselles corresponents.

Nota: hi ha enunciats que poden ser vàlids tant pels contes com pels films, fins i tot alguns que d'entrada poden no semblar-ho. Els contes pop-up, tenen moviment? Hi ha contes que incorporen sons i música, com els films. També hi ha casos discutibles, com ara films que tenen so, però no tenen diàlegs, i no incorporen les veus dels personatges. Totes aquestes qüestions poden servir per prosseguir la conversa sobre les diferències i les similituds entre la literatura i el cinema.

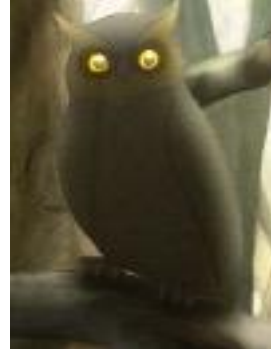
CONTES		FILMS
Ens expliquen històries		
Tenen imatges		
Els podem tocar		
Tenen moviment		
Tenen so		
Ens permeten sentir les veus dels personatges		
Nosaltres decidim a quin ritme o velocitat avancen		

b) ANIMALS I ANIMALS HUMANITZATS

En aquesta sessió de films apareixen mooolts animals! Alguns estan representats de manera realista, i tenen un comportament que es correspon amb la seva naturalesa. Altres, en canvi, són animals personificats: malgrat ser animals que podem reconèixer (un gos, un llop, etc.) tenen una aparença i un comportament similar al de les persones.

Demaneu als alumnes si recorden els animals que apareixen als films. Quins es comporten com animals autèntics i quins d'una manera semblant a com ho farien els humans? Podeu marcar-los usant dos colors diferents. Hi ha algun dels animals que estigui potser entre les dues categories?





c) FOTOGRAMES I IL·LUSTRACIONS

Tots els curtmétratges de la pel·lícula són adaptacions de contes. Les imatges d'una pel·lícula s'anomenen normalment FOTOGRAMES. Les imatges d'un conte poden anomenar-se IL·LUSTRACIONS o també DIBUIXOS. A tots els

curtmetratges d'aquesta sessió s'ha volgut respectar l'estil i l'estètica de les imatges dels contes originals.

Aquesta és una selecció de fotogrames del film **Anem a caçar un ós** i d'il·lustracions del conte original en el qual el film es basa. Demaneu als alumnes que relacionin cada fotograma amb la il·lustració corresponent. Quines similituds i diferències hi troben?

PEL·LÍCULA	LLIBRE
	
	
	
	
	

d) ELS USOS D'UNA FUSTA

Al curtmetratge Aston i els regals, el protagonista converteix una fusta en un objecte amb moltes funcions. Demaneu als alumnes que observin aquestes

imatges i les relacionin amb les paraules corresponents, segons l'ús que l'Aston fa de la fusta en cada una.

PONT
TRAMPOLÍ
BALANCI
TOBOGAN
BARQUETA











Proposeu-los que pensin en nous usos que podria tenir aquesta fusta i que els dibuixin i escriguin a sota el nom corresponent.

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-----