

LOS VALORES DEL CINE DE ANIMACIÓN
Propuestas pedagógicas para padres y educadores

CARMEN PEREIRA DOMÍNGUEZ

CARMEN PEREIRA DOMÍNGUEZ

LOS VALORES DEL CINE DE ANIMACIÓN
Propuestas pedagógicas para padres y educadores

PPU, S.A.
Diputación, 213. 08011 Barcelona
ISBN: 84-477-0914-05
Dep. Legal: B-43643-05

A Lucía

INDICE

PRÓLOGO	6
INTRODUCCIÓN	7
1. LA IMPORTANCIA DEL CINE EN LA EDUCACIÓN	9
.Cómo entender el cine desde la educación	10
2. CINE Y EDUCACIÓN: IMPLICACIONES MUTUAS	15
2.1. Contenido de una educación cinematográfica	17
2.2. Formación para el cine	17
2.3. Formación por medio del cine	18
- Formación en valores	19
- Formación estética	20
- El cine como medio de formación integral	21
3. CINE PARA LA INFANCIA	22
3.1. Cine hecho formalmente para la infancia: el cine de animación	22
3.2. Concepto de cine de animación	22
3.3. La técnica de animación de dibujos animados	24
3.4. Dibujos animados en plastilina	26
3.5. Dibujos animados con recortables	27
3.6. Dibujos animados por ordenador en tres dimensiones (3D)	27
- Elaboración del guión	28
- La historia en viñetas	29
- El modelado	29
- La animación	30
- La iluminación	30
- El montaje	30
- La película de animación en la sala de cine	31
3.7. Otras técnicas de cine de animación	31
- Muñecos articulados de variada composición	31
- Dibujo sobre celuloide o animación sin cámara	32
- Dibujo animado con imagen real	32
- Pixalación y animación de dibujos	33
- Fotomontaje, escaneado de personas, óleo sobre cristal y animación de sólidos	33
4-UNA APROXIMACIÓN A LA HISTORIA DEL CINE DE ANIMACIÓN	33
4.1. Los inicios del cine de animación	34
4.2. El primer gran cine de animación norteamericano. La hegemonía de Disney	36

4.3. Otras productoras norteamericanas	39
4.4. Panorama actual del cine de animación norteamericano	41
4.5. El cine de animación en otros países	42
5. PELÍCULAS DE ANIMACIÓN PARA TRABAJAR EN LA INFANCIA	45
5.1. Objetivos educativos	47
5.2. Contenidos y valores	47
5.3. Relación de películas seleccionadas	48
5.4. Estructura de trabajo de las películas	51
- Ficha técnica	51
- Argumento	52
- Antes de la proyección de la película	52
- Secuencias-Escenas y Cuestiones para el cineforum	52
- Después de la proyección de la película	53
5.5. Modelos de animación para trabajar en la infancia	53
- Blancanieves y los siete enanitos	53
- Buscando a Nemo	61
- Chicken Run: Evasión en la granja	69
- Dinosaurio (Walt Disney)	76
- El bosque animado. Sentirás su magia	84
- El rey león	90
- Kirikú y la bruja	100
- Monstruos, S.A.	108
- Pocahontas	114
- Pokémon (La película)	121
- Shrek	128
- Toy Story (Juguetes)	135
6. A MODO DE EPÍLOGO: EL LUGAR DEL CINE EN EL SISTEMA EDUCATIVO	143
7. APÉNDICES	144
A. El cineforum, una estrategia de intervención pedagógica	144
B. Películas del cine de animación infantil	147
C. Glosario cinematográfico básico	153
D. Gráficos sobre cine	169
8. BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA	180
9.PARA SABER MÁS	182
9.1. Revistas	184
9.2. Materiales didácticos	184
9.3. Páginas webs	185

PRÓLOGO

“¿Qué me importaba a mí la situación geográfica de las Villuercas? Yo tenía cuestiones importantes que responder; y sin embargo estaba perdiendo el tiempo con las villas fabriles, las regiones forestales y las zonas ganaderas, sin lograr mayor conclusión, sino que todas tenían de todo un poco.

"Que el vivir sólo es soñar", había leído en Calderón, y recurrí a los sueños para mitigar la angustia de mi adolescencia. El caballo de los lanceros bengalíes venía a buscarme a menudo, en plena clase, y me rescataba de aquellos mundos estériles para recorrer nuevas tierras. Miles de veces, mientras los profesores hablaban sobre esos conocimientos hueros que ellos mismos olvidan al llegar a casa, yo descendía de mi caballo con un salto ágil, trepaba hasta la torre del fortín, y conseguía acallar la ametralladora que estaba diezmado mis filas; y con una sonrisa de triunfo, la volvía hacia la clase borrando aquel mundo de palabrería vacía. Otras veces, volvía las riendas hacia los viejos mundos de la fantasía, recorriendo las estepas rusas, el golfo de Guinea, o las soledades árticas; pero, poco a poco, iban desapareciendo estos sueños, barridos por la enorme explosión de un nuevo mundo interior: el mundo de mis propios pensamientos, que había estallado en la adolescencia junto al descubrimiento de la propia vida. Necesitaba aclarar lo que quería, lo que pensaba, lo que sentía... Necesitaba separar lo que había en mí, heredado de las presiones de los otros, y lo que yo mismo había construido como una conquista de mi propio pensamiento.”(El árbol del bien y del mal).

El cine constituye uno de nuestros referentes básicos a la hora de hablar de los valores de una época. Al mismo tiempo, el cine refleja los valores y las concepciones sociales predominantes en la sociedad, y se constituye en uno de los elementos más potentes para formar y modificar los valores y las formas de vida de las gentes.

Como señala el texto de referencia, los niños y los adolescentes, pero también los adultos, utilizamos el cine como la puerta de entrada hacia el mundo de la fantasía. Cada uno de nosotros tenemos nuestras referencias míticas en determinadas películas que marcaron una época de nuestra vida. Yo aún me acuerdo de haber llorado con la muerte de *Bambi* a mis ocho años; de haber montado los caballos de los regimientos coloniales de la India con once o doce, cuando *Tres Lanceros Bengalíes* se proyectaba en blanco y negro en el cine de mi colegio los sábados por la tarde; aprendí el valor del amor y la nostalgia con la historia desgarradora de *Casablanca*; me acuerdo de *Los Paraguas de Cherburgo*, cuando el descubrimiento del amor en el mundo real se reflejaba en la pantalla en aquella triste historia de amor que interpretaba Catherine Deneuve... Y así podría seguir hasta el presente. Podría citar cientos de referencias en las que el descubrimiento de la vida real quedó asociado a alguna película que reflejaba

mis propios sentimientos... Los reflejaba, o los forjaba; no sería capaz de distinguir hasta qué punto me identificaba con una escena, porque yo vivía lo mismo; o trasladaba la escena a mi mundo real, intentando imitar a los personajes de la pantalla.

El libro de Carmen Pereira se adentra con incontestable maestría en el análisis de la relación entre cine, infancia y valores. Su experiencia en diferentes Proyectos de Investigación sobre el cine, su participación práctica en sesiones con Escuelas de Padres y Madres, y un trabajo de años conjugando en su labor educativa el uso del cine y la educación en valores, la sitúan en un lugar de excepción para abordar con éxito la tarea que en este libro se emprende.

Desde el inicio del proyecto me impliqué en animarlo, ofreciéndome como editor, y alentando a la autora a reflejar en estas páginas su sabiduría y su experiencia. Tras varias vicisitudes que fueron cambiando el proyecto inicial, y dispuestos a no ceder ante la posibilidad de publicarlo con recortes, me veo finalmente enfrentado a la tarea de presentarlo al público; y lo hago con la satisfacción de quien está seguro de prologar un trabajo importante, y que será de utilidad para padres y educadores en el empeño de utilizar el cine y sus enormes potencialidades en el ámbito de la educación en valores.

El cine de animación, especialmente pensado para los niños, nos ofrece múltiples posibilidades para ayudarnos a educar; y la autora nos ofrece en este libro un instrumento, realmente valioso, para ayudarnos a hacerlo. Para comenzar, nos introduce en el mundo del cine de animación y nos desvela su historia, sus entresijos técnicos y su variedad de facetas. Pero quizás, donde se encuentran las mejores aportaciones es en el análisis de los modelos de animación para trabajar de forma práctica con niños. En efecto, a partir de doce películas cuidadosamente seleccionadas, e impecablemente estudiadas, la autora nos desvela las enormes posibilidades educadoras del cine-forum y la manera de enfocar, desde un enfoque educativo, el visionado de películas de animación. Por último, los apéndices nos ofrecen también valiosos instrumentos pedagógicos, entre los que hay que destacar el glosario de términos básicos, útil para enseñar a comprender el cine y a valorar sus recursos técnicos; y las referencias que la autora nos ofrece para continuar por nosotros mismos el camino que ella nos ha trazado, aplicándolo a otras películas y otras situaciones educativas.

No me queda pues más tarea que la de dar la bienvenida a este libro de Carmen Pereira, que aporta una visión nueva y muy fructífera para el empleo del cine como material educativo.

Málaga, 20 de noviembre de 2005.
JOSÉ MANUEL ESTEVE ZARAZAGA
Catedrático de Teoría de la Educación
Universidad de Málaga

INTRODUCCIÓN

La infancia, el cine y la educación en valores son la razón de ser de este libro. Durante algo más de una década una buena parte de nuestra actividad como educadora se ha orientado a vincular estas tres realidades. Para nosotros es evidente que vivimos en un mundo donde lo audiovisual está omnipresente. Y todavía con más intensidad lo está para los niños y niñas que a menudo entran en contacto con el mundo a través de su representación audiovisual. Estas circunstancias que en muchas ocasiones han sido consideradas como un problema para la educación, nosotros estamos convencidos de que no sólo son una imposición ineludible de nuestra época, sino una posibilidad para conseguir una mejor educación.

No ha sido una constatación fortuita; han sido muchos los cursos, seminarios de renovación pedagógica y actividades en Escuelas de Madres y Padres los que nos han llevado a comprobar la necesidad de unir la educación de la infancia con el cine y de aprovechar toda su riqueza para la educación en valores.

Hemos de reconocer, además, que esta parte de nuestra actividad profesional no la hemos desarrollado en solitario. En una relación de mutuo apoyo y aprendizaje, que en la mayoría de las veces ha desembocado en una profunda amistad, se encuentran diversas personas e instituciones. Entre las primeras, ocupa un primerísimo lugar, Celina González González, maestra de Educación Infantil que en virtud de su gran capacidad para la educación y de su amplia formación en el ámbito de la psicopedagogía nos ha llevado a descubrir las fascinantes posibilidades del cine de animación a la hora de desplegar y encauzar las cualidades y la vida de los niños. A ella nuestro agradecimiento.

Asimismo, el hecho de venir formando parte del equipo pedagógico del Proyecto Cine y Transversales, integrado en la revista *Padres y Maestros*, ha servido para mantener y enriquecer nuestra dedicación a esta tarea además de contar con excelentes aportaciones de un grupo en el que se unen personas de una gran valía.

Por otra parte, las múltiples sesiones de cineforum que hemos realizado en Escuelas de Madres y Padres nos han permitido constatar que una de las mejores formas de abordar con ellos muchos temas, aparentemente dificultosos y complicados, ha sido a partir de la proyección de una película -en algunos casos también vista de forma convergente por sus hijos-. Desde esa proyección, se lograba con bastante facilidad que se abrieran, manifestaran y expusieran sus inquietudes y problemas, los comprendieran y analizaran y, finalmente, se encontrasen en mejores disposiciones para afrontarlos.

A la hora de transmitir nuestra experiencia a lo largo de estas páginas, hemos considerado que debíamos destinar el primero y segundo capítulos a resaltar la importancia del cine en la educación, así como a profundizar en las principales implicaciones que se dan entre ambos. El tercer capítulo lo hemos dedicado a analizar las principales características que éste adquiere cuando se orienta a la infancia. Se trata fundamentalmente del llamado *cine de animación*, el género cinematográfico creado para adaptarse a las cualidades de esta etapa de la vida. Ha sido tal la importancia de este género que entendemos merece que el cuarto capítulo trate las principales etapas que ha tenido en su corta pero fecunda historia.

La parte más importante de nuestra obra está formada por el capítulo quinto. En él, abordamos un modo de llevar a la práctica cuanto venimos diciendo. Así dedicamos sus primeros apartados a relacionar cine de animación y objetivos educativos y valores, para seguidamente mostrar cómo trabajar con los niños y jóvenes un conjunto de películas seleccionadas.

Antes de terminar, nos hemos considerado obligados a mostrar nuestro desconcierto ante la resistencia de los organismos oficiales para incorporar el cine dentro del currículum escolar.

Nuestra obra acaba ofreciendo unos apéndices que pueden contribuir a satisfacer unos mayores intereses con respecto a la utilización del cine en la educación.

1. LA IMPORTANCIA DEL CINE EN LA EDUCACIÓN¹

Una de las intenciones principales que están a la base de esta sencilla publicación es resaltar la importancia del cine para la educación. Si el cine tiene una influencia innegable en la vida de los adultos de nuestras sociedades, esta influencia crece a medida que va descendiendo la edad. El cine, por su enorme capacidad comunicativa, influye, impresiona, conmueve a la mayoría de las personas que aceptan exponerse a su influencia. Pero los actuales niños y jóvenes han nacido en un mundo fundamentalmente audiovisual que a través de la televisión ha sido su *ecosistema*, su medio ambiente. A pocas cosas, quizás a ninguna, le han dedicado tanto tiempo, tanta atención, tanto interés. Con frecuencia, la omnipresencia de lo audiovisual en nuestra actual civilización se ve como algo negativo por parte de quienes, especialmente en el sistema educativo, consideran que es la palabra, en lugar de la imagen, el camino que ha de facilitar el pensamiento y la reflexión. Pero nosotros queremos reconocer, en primer lugar, que lo audiovisual es el medio en el que han crecido los actuales niños y jóvenes; en segundo lugar, que el cine ofrece una posibilidad de superar el aislamiento y las limitaciones en las que se desenvuelven la vida de muchos niños actuales, abriéndoles una ventana a otros mundos reales o imaginados; y, en tercer lugar, que el cine le da al educador la oportunidad de preparar a los niños y a los jóvenes para el mundo en el que han de vivir; de hacer presente en la educación casi todo lo que existe en ese mundo a través de su representación cinematográfica; de servirse del cine para abordar de una forma viva la educación en valores; y, sobre todo, de aprovechar el cine, por su conexión con la emoción, con el sentimiento, con la belleza, con el arte, para no olvidar que la educación ha de ser integral, que la meta de la educación es la persona total, como un todo en el que se integran todas sus facetas. (Colectivo Drac Mágic, 1995, 8-9; Corominas, 1999; Martínez y Bujons, 2001; Ortigosa, 2002, 167-168)

¹ El contenido de este capítulo está tomado, con modificaciones, del texto elaborado por PEREIRA DOMÍNGUEZ, M^a C. (2003) El cine, nuevo escenario de la educación. En ROMANÍA BLAY, M^a T. y MARTÍNEZ MARTÍN, M. (Edit.): *Otros lenguajes en educación*. Barcelona. ICE-Universitat de Barcelona, pp. 101-105.

. Cómo entender el cine desde la educación

El testimonio que reproducimos de Scorsese nos parece más contundente que la mejor argumentación que pudiésemos construir:

”En realidad, es el recuerdo de la sala de cine en sí misma la que viene a mi mente. Recuerdo que de niño me llevaban al cine mi padre, mi madre o mi hermano y que mi primera sensación fue la de penetrar en un mundo mágico: la alfombra mullida, el olor a palomitas de maíz frescas, la oscuridad, la sensación de seguridad y sobre todo de estar en un santuario: todas estas cosas evocan en mi memoria una iglesia. Un mundo de sueños. Un lugar que provocaba y agrandaba nuestra imaginación”. (Scorsese, 2000, 49)

Cualquier persona con un mínimo de sensibilidad hacia la infancia y hacia la educación, tendrá que rendirse ante el enorme valor del cine en el mundo del niño. Por eso, apoyándonos en esas palabras y en cuanto hemos ido expresando en los párrafos anteriores, se entenderá que no admitamos que los educadores exhibamos la ignorancia o la desconsideración como actitudes adecuadas ante el cine. Consideramos que son otras actitudes las que impone la lógica: *comprender el cine, valorar el cine, aprovechar el cine, amar – temer – combatir el cine*. Y creemos que explican nuestra postura algunas notas del cine que quisiéramos brevemente exponer (Furter, 2002, 93-103; Tarkovski, 2002, 81).

En nuestra época, estamos tan acostumbrados a ver enormes desarrollos y transformaciones en un espacio breve de tiempo que podemos no concederle la importancia merecida al del cine en nuestra sociedad. Hace ahora algo más de cien años, surgió con la apariencia de ser no más que una mera distracción de barraca de feria, algo curioso que se apoyaba en algún tipo de técnica entre hábil y engañosa con la que sorprender y seducir a personas sencillas, sugestionables, poco formadas (Gubern, 1995; Morin, 1961; Reimer, 1991; Richmond, 1991). En este sentido, al cine le costó superar los prejuicios de las personas cultas, desconfiadas con respecto a lo popular, que mantenían sus preferencias hacia la literatura y las artes ya consagradas, mientras que veían las películas como un mero pasatiempo intrascendente, sin valor formativo ni cultural. El cambio que se ha operado desde aquellos comienzos ha sido espectacular y la autoridad de Arnold Hauser (1985, 289-293) nos permite calificar al cine como un arte que por primera vez llega a ser *plenamente social*. En efecto, el cine ha demostrado la capacidad del arte –y precisamente por ser arte– para llegar a toda la población, al

margen de su formación o edad y en las más diversas latitudes y culturas de la tierra. A no ser que estemos dispuestos a prescindir del fenómeno más importante y compartido de nuestra cultura, no se puede hablar de la del siglo XX, –y todo hace pensar que en el presente siglo no cambiará el valor de esta frase–, sin el cine.

Es fácil comprender que un fenómeno tan importante encierra dentro de sí la pluralidad (hay *más de un cine*) y la diversidad (hay muchas *formas* de cine). El cine es una manifestación artística y una industria; un medio de comunicación y un negocio; un instrumento de divulgación de conocimientos y aprendizajes con funciones formadoras, educadoras y un entretenimiento que no renuncia a recurrir a lo más vulgar y hasta degradante (Jarne, 2002,7). Importantes directores nos ayudan a comprender esta diversidad que encontramos –sin ánimo de ser exhaustivos– en la brutal sinceridad de Francis Ford Coppola², el compromiso social de Ken Loach³, el sentido de la narración intensamente dramática de Alfred Hitchcock⁴, la transmisión de proximidad y calor humano de Jean Renoir⁵, la búsqueda de un mundo diferente donde la comunicación y el entendimiento no sean utopías de Luis Buñuel⁶, el deseo de educar de Eric Rohmer⁷,

² -“*Matar es nuestro negocio y nuestro negocio va bien*”. Francis Ford Coppola (www.imdb.com/Name?Coppola,+Francis+Ford-52k)

³ “*Yo creo que hay que contar historias que merezcan la pena contar. Un buen punto de partida es que todas las personas tienen derecho a una vida digna, desde la cual puedan contribuir a su propia sociedad y que no sean marginados, ni excluidos. Todo el mundo tiene derecho a contribuir a la sociedad a través de su trabajo, pero esto no significa que se les explote*”. (“Derechos Humanos y Cine”. Documental. En Canal Plus, Madrid, 1998)

⁴ “*Rodar películas significa para mí, antes que nada, contar una historia. Esa historia puede ser inverosímil pero nunca debe ser banal. Es preferible que sea dramática y humana. El drama es una vida de la que se han eliminado los momentos aburridos. Después la técnica entra en juego y, en esto, soy enemigo del virtuosismo. La técnica se debe añadir a la acción. No se trata de colocar la cámara en un ángulo que provoque el entusiasmo del operador jefe. La única cuestión que me planteo es saber si la instalación de la cámara en tal o cual sitio dará a la escena su fuerza máxima. La belleza de las imágenes, la belleza de los movimientos, el ritmo, los efectos, todo debe someterse y sacrificarse a la acción*”. Alfred Hitchcock (www.bfi.org.uk/nationallibrary/collections/bibliographies/hitchcock.pdf)

⁵ “*Lo que para mí cuenta no es hacer una obra perfecta, sino tender un puente para el contacto humano*”. Jean Renoir (www.univ-nancy2.fr/re noir/-4k)

⁶ “*El cine ha de dar capital importancia a los problemas fundamentales del hombre actual, pero no considerado aisladamente, como caso particular, sino en sus relaciones con los demás hombres. De esta forma entran en juego los valores (libertad, igualdad, solidaridad,...) no con objeto de que esa interrelación nos lleve a sufrir una condena en la que confluyen razas superiores, cadenas, marginaciones e ideologías primitivas de fascismos estúpidos e incoherentes, sino con la intención de crear un mundo en el que por lo menos la comunicación y el entendimiento no sean utopías inalcanzables elaboradas por soñadores anacrónicos, sino realidades al alcance de la mano, por las que merezca la pena luchar. Unos valores, que por otra parte, jamás habrán de pasar de moda...*”. Luis Buñuel (En González Martel, 1996, 21; Buñuel, 1973; 1993)

⁷ “*El cine es pedagogía a 24 imágenes por segundo*”. Eric Rohmer (www.cinemateca.bizland.com/Rohmer-entrevista.shtml)

o incluso el mundo de la imaginación y la fantasía de Walt Disney⁸. Pocas veces pensadores y artistas han tenido a su alcance un medio tan poderoso para transmitir sus proyectos y anhelos a condición de conseguir el apoyo de un productor o, lo que viene a ser lo mismo, la aceptación del público, del mercado. Y, cuando éste se logra, el cine resucita el gran milagro que alcanzaron algunas tragedias griegas: convertirse en un espacio donde la sociedad se habla, se escucha, se critica, se acepta, se premia o se castiga por la vía interpuesta de los actores, de los protagonistas, de los personajes que actúan, luchan en representación nuestra.

¿Pero qué tiene el cine para lograr lo que tan esquivo resulta a pensadores, artistas, educadores, moralistas o políticos? Digamos, en primer lugar, que el cine es *divertido, atractivo, fascinante* hasta conseguir las máximas preferencias como de forma tan gráfica lo ha recordado Cabrera Infante⁹. El cine es capaz de atraer a un mundo irreal, pero que estamos dispuestos a aceptar como verosímil, donde conecta con la emoción y los sentimientos, los miedos y los sueños más universales de las personas; lo mismo nos presenta la cotidianeidad más pegada al suelo que la fantasía más alejada de nuestras vidas; lo más común y lo más extraordinario; y nos permite reconocernos o transformarnos, adentrarnos en un proceso de identificación o de rechazo, analizarnos o soñar. Para ello se vale de la imagen con la que consigue llegar a todas las personas aunque de forma distinta y con un mensaje que se recibe diferente por parte de cada espectador, un mensaje que permite a cada cual individualizarlo y adaptarlo a sus características, necesidades y deseos. No hay duda de que la imagen –especialmente cuando se proyecta en una sala a oscuras donde todo está pensado para que su influencia desde la gran pantalla se convierta casi en irresistible– posee una fuerza comunicativa directa; una imagen a la que se ha dotado de algo tan vinculado a la vida como el movimiento y a la que se ha enriquecido con sonido, música, palabras; una imagen a la que se potencia con todas las técnicas y artes; una imagen que se nos presenta como espontánea pero que ha sido sabia y artificioosamente manejada –y hasta manipulada– para incrementar su eficacia. Pero a pesar de su dominio, de su tiranía y hasta de sus

⁸ “*El mundo de los dibujos animados es el de nuestra imaginación, es aquel en el cual el sol, la luna, las estrellas y todas las cosas vivientes obedecen a nuestras órdenes. Captamos un pequeño personaje con la imaginación y, si se pone feo, lo suprimimos con un indiferente golpe de goma*”. Walt Disney (En Yébenes, 2002: 145)

⁹ “*En mi pueblo, cuando éramos niños, mi madre nos preguntaba a mi hermano y a mí si preferíamos ir al cine o a comer con una frase festiva: ¿cine o sardina? Nunca escogimos la sardina*”. (Cabrera Infante, 1997; 2000)

engaños, las personas quieren ver cine porque, como siempre ocurre con el arte, a través de él reciben un impulso para ver su existencia más allá de lo conocido y establecido, para confiar en que la vida, como el arte, puede ser una labor de creación y libertad más que un destino, para acercarse a todo lo humano e incluso vivirlo vicariamente a través de los personajes: la risa y la tristeza, la compasión y la crueldad, el gozo y el sufrimiento, la virtud y el vicio, el valor y el miedo, el heroísmo y la cobardía, la nobleza y la ruindad, la inteligencia y la estupidez, el éxito y el fracaso, en definitiva, toda el ansia que llevamos dentro las personas de superar cualquier límite y de aspirar, al menos, a conocer todo lo humano. (Casanova, 1998, 75; Moix, 1995, 2001a, 2001b y 2002)

A la hora de señalar dónde radica el atractivo, el éxito del cine, diríamos que se debe, quizás en primer lugar, a su contenido. El cine no es banal, superficial o diletante. El cine se adentra, inventa, reproduce o investiga la vida humana, sus conflictos, sus sentimientos, sus pasiones. (Martínez Salanova, 2002, 56) Y normalmente lo hace con una especial intensidad. Esta temática, asociada a sus aspectos formales, es lo que ha llevado a Mitry (1989) a destacar la experiencia íntima que el cine causa en el interior del espectador hasta determinar su modo de actuar.

En segundo lugar, el cine sabe que nadie está obligado a prestarle atención y por ello se exige ser atractivo, divertido. Transmite muchísimos contenidos (historia, literatura, arte, geografía, psicología, educación, valores...) pero lo hace *divirtiendo*, imponiéndose siempre no aburrir, no permitir que decaiga el interés o la atención. (Martínez Salanova, 1998, 27-36; Benigni, 1999, 5; Castro y Pena, 2001; Martínez, 2003)

En tercer lugar, se debe también a utilizar la *imagen* como elemento básico de su lenguaje comunicativo (Rodríguez Diéguez, 1977, 11-16; Aparici y García Matilla, 1987). La comunicación en el cine se produce a *tres niveles*. El *primer nivel* sería el de los sistemas perceptivos, vista y oído, de forma que se puede acceder a la información de un modo inmediato, únicamente a través de los estímulos más primarios. En un *nivel posterior*, encontraríamos los lenguajes asociados a los sistemas perceptivos: imagen, sonido fonético, sonido musical, ruidos y señales. Todos ellos producen una amplia gama de referentes culturales de reconocimiento y codificación. Un *tercer nivel* sería el

que actúa de forma subconsciente. La disposición de los encuadres, los movimientos de cámara, la elección del espacio escénico, la utilización de la música y el movimiento de los actores, entre otros, son elementos que el espectador medio no percibe conscientemente, pero son los que combinados logran que las películas nos transmitan determinadas sensaciones y emociones. Estos tres niveles, se han organizado de forma estudiada y refinada de modo que los mensajes cinematográficos adquieran la forma de un complejo sistema de comunicación. Por eso hay que reconocer que el sistema del lenguaje cinematográfico es una de las conjunciones más impresionantes que existen desde el punto de vista de la comunicación humana. Consecuentemente, la información que codificamos gracias a las películas es capaz de provocar cambios, emociones y llegar de una forma clara y diáfana a todos los sectores de la población. Por lo tanto, es indudable que la técnica juega en el cine un papel determinante y, aunque pueda producir la impresión contraria, todo en una película ha sido planificado cuidadosamente.

Pero destaquemos, en cuarto lugar, que toda la importancia de la técnica ha de estar puesta en función del *espectador*. Ha de sentirse implicado, ver reflejada su visión de la realidad, sus intereses, sus deseos en lo que sucede en la pantalla, es decir, ha de producirse su participación afectiva y su reconocimiento en el mundo que presenta la película. (Dios, 2001, 17-20)

En quinto lugar aludiríamos al proceso de *identificación–transferencia* que tiene lugar en el cine. Curiosamente, a pesar de que no nos reconozcamos todos plenamente en unos actores y a pesar de que todos queramos mantener una cierta imagen de nosotros mismos independiente de ellos, no hay duda de que este fenómeno se produce. Hay un momento en el que tiene lugar una transferencia mágica, un desplazamiento secreto de una personalidad a la otra. Se diría que el cine nos saca de nosotros mismos y nos lleva a un mundo de imágenes, a un cuerpo que no es el nuestro, a una ficción que no vivimos, ni hemos vivido, ni, casi con toda seguridad, viviremos, pero en la que nos sentimos implicados. (Carrière, 1997, 60).

Por último, mencionaríamos la *verosimilitud*. Hemos destacado anteriormente todo el artificio que hay detrás de las imágenes –que ya en sí son algo irreal– de una película. Sin embargo, el mérito del cine es presentarnos a ese mundo construido,

“artificial”, como tan *posible*, o tan semejante al que vivimos, que nos hace olvidar todo el artificio que encierra lo que estamos viendo en la pantalla. Para muchos teóricos, esta aparente paradoja de realidad / ilusión es la nota esencial del cine. (Urpí, 2000 b, 146-148) El cine se comporta como un manipulador profesional, como un ilusionista y, sin embargo, aceptamos de buen grado no tenérselo en cuenta. Se diría que el buen cine es todo un maestro de la persuasión, casi de la hipnosis.

2. CINE Y EDUCACIÓN: IMPLICACIONES MUTUAS¹⁰

Son muchas las personas que han buscado comprender y explicar la capacidad del cine para provocar la aceptación o el rechazo absolutos. Umberto Eco¹¹ retrató esta bipolaridad con los términos *apocalípticos / integrados*, describiendo así a quienes en el cine sólo ven una avalancha imparable de toda clase de males o, por el contrario, a quienes piensan que hay que aceptarlo sin más, con la misma naturalidad que aceptamos el paso de los días.

Sería un sinsentido no prestar atención a las voces de alarma cuando vienen avaladas por peticiones de filósofos como George Steiner a favor de una lectura apoyada en el silencio, la soledad y la memoria cultural o por argumentos como los del lingüista Raffaele Simone (2001) que advierte ante la disolución de un paradigma de cultura, de información y de educación. En su opinión, la nueva información, sustentada más en la imagen que en la palabra, ha cambiado la jerarquía de los sentidos pues la visión natural prevalece sobre la alfabética, ha aumentado el valor de la imagen –y con ella la supremacía de lo menos estructurado sobre lo más estructurado–, ha cambiado la naturaleza de la escritura y la tipología de los textos, que son ilimitadamente modificables, y, por último, ha originado una nueva forma de elaborar la información *no proposicional*, es decir, la elaboración ha pasado de ser analítica, estructurada, contextualizada y referencial a ser indiferenciada.

¹⁰ Parte del contenido de este capítulo está adaptado del texto elaborado por PEREIRA DOMÍNGUEZ, M^a C. (2003) El cine, nuevo escenario de la educación. En ROMANÁ BLAY, M^a T. y MARTÍNEZ MARTÍN, M. (Edit.): *Otros lenguajes en educación*. Barcelona. ICE-Universitat de Barcelona, pp. 105-109.

¹¹ “La civilización democrática se salvará únicamente si hace del lenguaje de la imagen una provocación a la reflexión crítica, no una invitación a la hipnosis.” (Eco, 1977, 367)

Ciertamente sus opiniones se basan en serios estudios pero, en primer lugar, las consideramos más referidas a la posible utilización superficial de internet que al lenguaje audiovisual; y en segundo lugar, sus estudios reforzarían en todo caso la necesidad de superar una actitud plana ante lo audiovisual más que al abandono de este lenguaje.

También se ha dicho que las nuevas generaciones están sumidas en un mundo absolutamente caótico, que nadan en un magma informe de imágenes equivalentes que incrementa su emotividad pero empobrece y descontextualiza las estructuras explicativas, cuando lo que necesitarían sería potenciar su concentración, su atención, su capacidad de espera, su percepción ilativa, encadenada y abstracta, no meramente impresionista, imaginativa (de imagen), y emotiva. (Aguilar, 1996, 51; Rodríguez Neira, 1999, 50-51)

Sin embargo, con independencia del número de personas que se inscriban en una u otra tendencia –y que sin duda ha variado a medida que lo audiovisual se ha ido haciendo casi omnipresente–, cabe una tercera actitud que trate de superar dialécticamente las dos anteriores. Es lo que en cierto sentido ha reclamado Giovanni Sartori (1998): entender mediante conceptos y entender a través de la vista han de combinarse en una suma positiva, reforzándose o al menos integrándose el uno en el otro. Así pues, nos sumaríamos a la tesis de este autor de acuerdo con la cual el hombre que lee y el hombre que ve, la cultura escrita y la cultura audiovisual, están destinadas a sumarse en una síntesis armoniosa. Siguiendo ese mismo paralelismo diríamos que el cine no tiene necesariamente que suponer el aniquilamiento de la persona, la sociedad o la cultura; pero tampoco se lo puede recibir ingenuamente de una forma meramente espontánea y acrítica. Es demasiado fuerte su presencia y son demasiadas valiosas las posibilidades que ofrece como para rechazarlo, y también demasiado su poder como para entregarnos a él sin ninguna cautela. Por eso es conveniente ser conscientes de su influencia y desarrollar las capacidades que la persona tiene para beneficiarse del cine y también para situarse ante él como un sujeto independiente capaz de superar una actitud de aceptación espontánea y gregaria. Sin duda nos parece absolutamente lúcida y pertinente la advertencia que Eco formulaba hace ya casi treinta años. Con ella hemos querido iniciar este apartado y quisiéramos que fuera el principio rector de nuestra

reflexión sobre el contenido de una educación cinematográfica, los principales aspectos de la misma y, finalmente, la posible relación del cine con la formación de la persona.

2.1. Contenido de una educación cinematográfica

Ya a mediados del siglo pasado se distinguía un doble contenido o sentido en la educación cinematográfica. De una parte, el alumno debe recibir una formación *para el cine o sobre el cine*. Su objetivo sería prepararle para ser un buen espectador de forma que pueda apreciar la calidad de un mensaje filmado, de modo análogo a la formación que recibe sobre lengua y literatura. Pero de otra parte, en un sentido más amplio, previo e importante, poniendo como fin la formación de la persona, hay que formar a los educandos *con el cine, por medio del cine* y mejores resultados se obtendrán si se comienza desde los primeros niveles. Podemos afirmar que ningún medio cultural va a estar tan presente y accesible en la vida de una persona como el cine, lo audiovisual. Pero también podemos manifestar que pocos medios nos ofrecen la riqueza formativa del cine. Nos parece que ésta es una postura lúcida y realista:

“Pero la realidad es que, en nuestra era de cultura, a todos les conviene ver cine. La película está ya incorporada a la cultura. Los libros educan y las películas educan, y libros sin películas no darán el humanismo de nuestro siglo. Pero así como hay que aprender a leer, así también hay que aprender a ver cine. Y si leer no es deletrear, ver cine no es mirar a la pantalla durante una proyección”. (Stahelin,1976)

Desde esta pretensión de lucidez y realismo nuestra concepción se apoya en la idea de que el cine no es otra cosa que una producción cultural y como tal puede contribuir constantemente a la formación de la persona. Desde luego en lo referente a su formación estética (Urpí, 2000a, 587); también en lo moral y en los valores; y de un modo especial cuando se busque formar en un sentido global y unitario (Buxarrais, Martínez, Puig y Trilla, 1995; Escámez, 1996; Muñoz, 1998; Alonso y Pereira, 2000).

2.2. Formación para el cine

La mejor manera de relacionarnos con un mensaje audiovisual, de comprenderlo e interpretarlo, es acercarnos a él dominando sus aspectos formales, los códigos de cuantos elementos utiliza ese mensaje (imágenes, signos escritos, voces, música, ruidos, efectos especiales...). Nunca debemos olvidar que cualquier mensaje filmado, hasta el aparentemente más sencillo, ha pasado por la elaboración de la cámara y ha sido reelaborado durante el montaje. En este sentido, todo mensaje audiovisual se ha

producido siguiendo todas las convenciones y códigos propios de la narrativa audiovisual. (Romea, 2001, 71-78)

Por ello es necesario capacitarnos para una *lectura audiovisual*. De forma similar a como ocurre con el lenguaje escrito, se produce una relación entre el receptor-espectador, el emisor-director y texto-mensaje audiovisual. Recibir un mensaje audiovisual está pidiendo comprender, descifrar, interpretar lo que alguien ha expresado. Ahora bien, la riqueza y la calidad de la recepción de ese mensaje dependerán no sólo de la intención del emisor y de las características del mensaje sino también de la capacidad y formación *para la lectura audiovisual* del receptor-espectador. Leer es contar con conocimientos, habilidades y capacidades que nos permitan desarrollar estrategias para interpretar el significado que nos llega en el mensaje. Sin ellas, no lo lograremos o lo haremos de una forma mucho más pobre y defectuosa. (Hueso, 1983; Bazin, 1990) Por eso es tan importante contar con un mínimo bagaje de conocimientos técnicos que nos permitan captar los aspectos formales de los que se ha servido el director para organizar lo que estamos viendo y comprender su función. Sólo así estaremos en condiciones de establecer unos juicios valorativos sobre los resultados estéticos y narrativos que se han perseguido por medio de esas aplicaciones tecnológicas. (Carmona, 1991)

También es curioso que, mientras nadie cuestiona la importancia en el currículo de la lengua, la literatura y el arte, cueste tanto conceder a la formación audiovisual el espacio que se merece.

Formación por medio del cine

Como hemos venido señalando, no sólo está a nuestro alcance y es nuestra responsabilidad preocuparnos a fin de que los niños se enfrenten en las mejores condiciones para comprender el cine, para que no sean unos *analfabetos* ante el omnipresente lenguaje audiovisual, para que no se dejen manejar por él, sino que también podemos servirnos del cine para la formación en general de una persona de cualquier edad y, muy en concreto, de los niñas y niños. Y si este planteamiento es válido en un sentido genérico, hay tres ámbitos de la formación en los que nos parece que el cine se ofrece al educador como un medio potentísimo a la hora de trabajar en la formación de sus hijos o alumnos. El cine puede fomentar y enriquecer su influencia

cuando trata de educar en valores; cuando lo que le preocupa es la formación estética de los educandos; y cuando lo que busca es la formación completa, integral de la personalidad de sus hijos o alumnos.

. Formación en valores

El cine está demostrando ser un excelente medio para la *formación en valores*. A través de él se hacen presentes valores y contravalores a través de toda una visión del mundo. Incluso es capaz de desvelar ideales y aspiraciones que estaban ocultos en nuestro interior de forma que un filme puede convertirse en una invitación a llevarlos a la práctica. De un modo específico ha demostrado ser sumamente útil para crear un clima de convivencia pues, aunque cada uno lo vea desde su óptica e intereses, la visión en común de una película facilita que surjan vivencias comunes y, gracias a ellas, que se abra paso el diálogo, la negociación, la transacción. Los conflictos que se proyectan en la pantalla y se resuelven de un determinado modo, son enseñanzas de la vida y para la vida, permiten el análisis crítico de los valores y contravalores que los determinan, e incluso facilitan el cambio de actitudes. (Platas, 1994; De la Torre, 1996; González Martel, 1996; Alfonso, 1998, 21-25; Pereira y Marín, 2001; Equipo Reseña, 2003; Martín y otros, 2003) En este sentido, muchas películas se prestan a ser utilizadas como *estudio de casos* que llegan con toda la fuerza con la que en el cine se vive una situación o potenciados gracias a la interpretación de unos personajes, y se convierten en estímulo, ya sea de atracción o de repulsa. (Varios Autores, 1997; Loscertales y Núñez, 2001; Espelt, 2001; Alegre, 2003)

Y es que el cine se presenta como *una realidad* cargada de sentido. Al hacerlo así, está empujando constantemente a los espectadores a valorar unos hechos en los que, de algún modo, incluso participa. Se diría que el espectador se encuentra a la vez fuera y dentro de la acción que se ve en la pantalla: puede juzgar desde el interior, como actor de los hechos a través de un proceso de identificación / internalización y al mismo tiempo, verlos como algo externo, mantener el distanciamiento que otorga al juicio una cierta objetividad. Por eso se puede afirmar que el cine enseña a sentir las cualidades de la realidad y contribuye a configurar la sensibilidad pues no hay duda de que promueve sentimientos e ideas frente a las situaciones de la vida a partir de las emociones y pensamientos suscitados por la película de forma concreta y sensible.

. Formación estética

Como no podría ser de otro modo, el cine es un instrumento cualificado para la *educación estética*. De acuerdo con Jean Mitry (1990), el punto de partida sería la percepción como primera operación cognoscitiva dentro de todo el proceso del conocimiento. Precisamente es la amplitud de posibilidades que ofrece la percepción para ampliar la experiencia vital, la identidad subjetiva y el conocimiento de la realidad la que también la coloca en la base de todo el proceso formativo humano. Pero junto con la percepción, el espectador pone en juego su imaginación y su memoria personal. El cine llega, por lo tanto, a los aspectos sensoriales del ser humano pero también a los afectivos e intelectuales. Y es que la cantidad, variedad y calidad de las imágenes cinematográficas, la abundancia de contenidos y temas, la gran variación en los estímulos, provocan inmejorables ocasiones de acrecentar la creatividad a través de la asociación de ideas casi inmediata, las reflexiones, el recuerdo y la memorización de datos, propicios para incrementar el bagaje cognoscitivo y por lo tanto para relacionar y crear nuevas formas de pensamiento. Por eso cuando pensamos en el cine como un medio para la educación artística, es obvio que no la concebimos como una parte exquisita de una educación reservada a los mejores, sino como algo básico y fundamental en la formación de toda persona.

En la actualidad, la formación artística se está orientando hacia nuevos derroteros más directamente relacionados con la educación. Son ellos también los que pueden contribuir a que el cine se incorpore a las aulas, a que sea mejor comprendido y a que enriquezca todo el currículo.

Nos estamos refiriendo, en primer lugar, a ampliar su ámbito a *toda la cultura visual*. Han desaparecido las tendencias elitistas de otras épocas en las que todo se reducía a las llamadas *bellas artes*. Ahora se quiere que abarque todo: bellas artes, publicidad, videos, películas, televisión, arte popular, imágenes por ordenador...

En segundo lugar, se le concede gran importancia a los *significados sociales* que tiene toda manifestación artística. El artista, como todo ser humano, es un ser social y una obra de arte es una obra social (Eco, 413-428). Es un camino en el que se insiste a la hora de captar el significado de una obra.

En tercer lugar se subraya la relación entre conocimiento y sentimiento, aprovechando en este sentido las aportaciones de las teorías cognitivas. De acuerdo con ellas, se insiste en la conexión entre forma, sentimiento y conocimiento y se vincula la adquisición de saber a los contextos humanos y ambientales.

Finalmente, se insiste en la importancia que en la comprensión de toda forma tiene el contexto. El arte es una dimensión expresiva importante de la vida humana y la vida humana es el contexto del arte. La comprensión plena de los aspectos formales precisa de los contextos donde surgieron y esos *contextos* encuentran su expresión en las producciones artísticas. (Freedman, 2002, 59-61)

. El cine como medio de formación integral

La mayoría de los grandes educadores han aspirado a proporcionar una educación integral. Y en los períodos históricos que por su tendencia a buscar el equilibrio y evitar los excesos hemos considerado como *clásicos* no han dejado de aspirar a este ideal de desarrollo humano completo. Pero las más de las veces lo consideraban como una mera suma de aspectos. Pretendían que no hubiera desproporción en el cultivo de las diferentes facultades, disposiciones, segmentos de la persona más que el logro de una auténtica integración.

Zubiri, a mediados del siglo pasado, ya insistía en la necesidad de concebir al ser humano como un todo absolutamente integrado. Sus expresiones *inteligencia sentiente*, *voluntad tendente*, *sentimiento afectante* son absolutamente elocuentes en este sentido (Martínez, 1998). Recientemente Daniel Goleman y José Antonio Marina han divulgado también la necesidad de comprender a la persona como una realidad que vive y actúa integradamente. Y creemos que es precisamente el cine uno de los medios de llegar a la totalidad de la persona y a la persona como un todo, a su individualidad y a su sociabilidad. Él es capaz de atender las diferencias individuales de cada espectador –le remite constantemente a su propia experiencia y a sus aspiraciones más profundas–, pero también apela a sensaciones y sentimientos comunes a casi todos los seres humanos posibilitando así la superación de barreras. Y como venimos insistiendo a lo largo de estas páginas, está exigiendo que ejercitemos la emoción, el sentimiento, la sensibilidad, pero también la percepción, la inteligencia, el juicio, el espíritu crítico para captar su mensaje en toda su riqueza.

Quisiéramos terminar este apartado con los siguientes textos tomados del portal¹² que el Ministerio francés de educación proporciona materiales para la educación artística, incluida por supuesto la educación audiovisual y la cinematográfica:

“Las artes en la escuela no son un suplemento de alma, sino un indispensable camino de acceso a la cultura. Todos los niños deben poder sacar provecho de él, para el presente y para el mañana.”

“El niño solamente puede conocer un desarrollo armonioso y equilibrado si su inteligencia racional y su inteligencia sensible se desarrollan en armonía y complementariedad...”

La escuela es un lugar privilegiado para abrir al niño a técnicas y formas de expresión que lleguen a su sensibilidad en la vida cotidiana...”

3.CINE PARA LA INFANCIA

3.1. Cine hecho formalmente para la infancia: el cine de animación

Aunque la finalidad de esta obra es eminentemente pedagógica, nos parece obligado precisar, siquiera de forma elemental y sucinta qué es el cine de animación, cuáles son sus principales técnicas y cómo se aplican, qué fundamento tienen, en qué se basan, cómo ha ido evolucionando a lo largo de su breve pero importante historia y qué conviene tener en cuenta si se quiere hacer una película de cine de animación.

La intención que tienen las páginas que vienen a continuación, por lo tanto, no es la mera erudición cinematográfica. Para ese cometido existen ya otras obras y revistas, cuyas referencias iremos mostrando, que cumplen mejor dicho cometido. Pero sí que entendemos que un mejor conocimiento de estos aspectos permitirá una mayor comprensión y afecto hacia el cine de animación y de este modo posibilitará también su mejor contribución a la educación. Creemos, además, que un adecuado conocimiento del cine entra de lleno en las tareas que ha de asumir la educación en la actualidad. Incluso no renunciamos a despertar el deseo, e incluso de contribuir modestamente a hacerlo posible, que profesorado y alumnado se inicien en pequeñas realizaciones cinematográficas.

3.2. Concepto de cine de animación

El cine es una ilusión. Las imágenes en movimiento no existen. Se necesita la existencia de 24 imágenes fijas por segundo para crear esa sensación de movimiento. Por lo tanto, para poder *ver cine, imágenes en movimiento*, precisamos muchas imágenes fijas. La filmación de una serie de imágenes estáticas proyectadas a un ritmo de 24 fotogramas por segundo (para cine) y a 25 fotogramas por segundo (para vídeo) es lo que produce en el espectador la ilusión de movimiento. El fundamento de esta *ilusión* está en el fenómeno de la persistencia de la visión, entre unas 100 y 20

¹² www.artsculture.education.fr

milésimas de segundo. Debido a esta persistencia, se funden las imágenes y se genera la ilusión del movimiento. Naturalmente, los distintos fotogramas no deben ser muy diferentes entre sí y la sensación de movimiento será más fluida a partir de una frecuencia de presentación de 20 hz. También, como es fácil de comprender, la alteración del número de fotogramas por segundo modifica la percepción de ese movimiento. Así, si se incrementa el número de fotogramas por segundo, se percibe el movimiento más lento y se distinguen con más nitidez las diferencias dentro del mismo; mientras que si se disminuye el número, nos da la sensación de mayor velocidad y brusquedad. De hecho, si se elimina una imagen de cada tres, la velocidad que percibimos aumenta en un 50%.

El llamado *cine de animación* surgió cuando en lugar de proyectarse *fotogramas* se recurrió a la proyección de *dibujos* a gran velocidad para generar en el espectador la sensación de movimiento. Por eso el concepto de animación se asocia a *movimiento*, pero si se nos permite, podemos recurrir a la etimología de la palabra para captar toda la riqueza que posee el concepto. *Animación* viene del término griego “anemos” (viento, aliento) pero también del término latino “animus” (lo que da ánimo, vida). Por lo tanto, cuando utilizamos la palabra *animación* nos estamos refiriendo a imágenes *en movimiento*, pero también a imágenes *con vida*. Se trata de generar, conservar y presentar imágenes que producen la sensación de movimiento gracias a la rápida sucesión con la que se proyectan.

Lo que constituyó la técnica más habitual de la animación consistió en dibujar las distintas fases de movimiento del personaje en láminas transparentes para después colocarlas sobre el fondo escogido y así evitar tener que pintar ese mismo fondo cada vez. Seguidamente se fotografiaba cada lámina en una máquina especial llamada *truca*, hasta completar la secuencia. Como ya hemos dicho, para obtener una animación convincente, se necesitan 24 fotogramas por segundo (25 en televisión). En muchas producciones, para ahorrar esfuerzos y costos, se reduce el número de fotogramas por segundo pero el resultado es una animación más brusca y menos realista. El principio básico es el mismo tanto para los dibujos sobre superficies planas como para objetos tridimensionales, como hemos podido comprobar cuando vemos a los dibujos de plastilina convertirse en expresivos actores gracias a la sucesión de fotogramas que consigue la magia del movimiento¹³.

Por lo tanto, las técnicas de animación se basan en la filmación paso a paso, moviendo el objeto o realizando muchos y pequeños cambios que permiten ver en el resultado final un todo continuado. La dificultad mayor de este trabajo estriba en que no existen en el mercado cámaras no profesionales que lo realicen, que filmen fotograma a fotograma o marquen tiempos. Por eso, los aficionados han de recurrir al truco de filmar, mover el objeto, por ejemplo un muñeco de plastilina o articulado, y posteriormente copiarlo en otra cinta en la que se imprime el tiempo y ritmo deseado. Como se comprenderá, hay que enfrentarse a la dificultad de acertar con el tiempo justo para que no resulte demasiado lento. También hay que contar con el problema que supone que ya el original se convierte en grabación de segunda generación, con lo que pierde un poco de calidad. Por esta razón, se deben utilizar cintas de la mejor calidad que se encuentren y filmar en condiciones óptimas de luminosidad, y, si se puede, aprovechar un intensificador de señal, que potencia la imagen y mejora la grabación.

¹³ Como muestra, ver película *Chicken Run: evasión en la granja*, pp. 69-76

Todas estas dificultades quedan compensadas cuando se realiza una experiencia de este tipo con la satisfacción que se obtiene de esta tarea que resulta auténticamente apasionante (Martínez-Salanova, 2002: 395).

Una cuestión que conviene aclarar es que el *cine de animación* no se limita al cine de los dibujos animados. Ciertamente todo el cine de dibujos es cine de animación, pero no a la inversa. Es más, el concepto de animación abarca diversas técnicas de las que los dibujos animados sólo constituyen una. Así, pertenecen también al cine de animación las películas de figuras recortadas -que seguramente encuentran sus raíces en las famosas sombras chinescas- y que tanto utiliza Lotte Reiniger, una de las grandes pioneras del género; o las películas protagonizadas por marionetas -lo que se ha dado en llamar *cine de muñecos*- cuidadosamente confeccionadas y puestas en escena por Jiri Trnka, por ejemplo; o también forman parte del cine de animación los efectos especiales que adornan y realzan muchas de las películas de fantasía, interpretadas por actores de carne y hueso, como es el caso de *Mary Poppins*, 1964. Todo esto es también cine de animación pues en todos encontramos un elemento común, el principio mismo en el que se basa la animación: la sensación de movimiento a partir de dibujos, figuras recortadas, marionetas o muñecos de plastilina o de cualquier otro material.

Es fácil deducir de cuanto venimos diciendo que lo que define al cine de dibujos animados no es una temática vinculada a un determinado tipo de argumento; lo que lo define es precisamente una *técnica* que permite sustituir la filmación de actores y escenarios por el uso de ilustraciones, muñecos -articulados o computerizados- *animados*, toma a toma, hasta lograr la sensación de movimiento. (En ocasiones también encontramos que se intercalan imágenes reales en el cine de animación.) Estamos en *cine*, pues nos estamos basando en la persistencia de la visión o persistencia retiniana, pero en lugar de tener una sucesión de fotogramas de seres reales, tenemos una sucesión de dibujos a los que nuestro cerebro, a causa de ese efecto óptico, *percibe animados*, como si tuviesen auténtico movimiento y hasta vida. Y también es fácil comprender que estos dibujos o muñecos animados logren el entusiasmo y la identificación de niños y niñas. Dada, pues, su importancia en el mundo de la infancia, vamos a desarrollar, de forma un poco más precisa, algunos puntos más.

3.3. La técnica de cine de animación de dibujos animados

La adecuada realización de un trabajo de animación precisa de un equipo formado por el *director*, el *creativo*, el *guionista*, el *músico* o *creador de la banda sonora* de la película de animación. Además estarán los *lay-outs*¹⁴ que se encargarán de elaborar los bocetos de los personajes y de las ambientaciones, los *animadores* que dibujarán los rasgos de los personajes que el director de la obra propone (personajes humanos, animales, efectos sonoros, elementos vegetales, etc.); los *intercaladores* que se responsabilizarán de los pasos intermedios de los dibujos, de las posiciones más determinantes, las acciones y los movimientos entre todos esos dibujos; los *fondistas* que confeccionarán los fondos o ambientes finales y definitivos de las producciones donde se va a generar la acción y de los escenarios por donde desfilarán los personajes y los *pintores de celuloide* que colorearán los acetatos o láminas transparentes, una acción

¹⁴ Ver en Apéndice, Glosario cinematográfico básico, p. 166.

a punto de extinguirse debido a los avances conseguidos a través del ordenador. (Yébenes, 2002: 147-150)

Los dibujos animados es la técnica de animación más desarrollada y que más se ha acercado al público infantil que, a su vez, le ha dispensado una rotunda y entusiasta acogida¹⁵. De hecho, es la que más se comercializa, ya sea en forma de cortometrajes, largometrajes o series de televisión.

En su desarrollo y consolidación tuvo gran relevancia la invención del *multiplazo*, que fue utilizado por primera vez de manera experimental en 1937, en la película *El viejo molino*, de Disney. Esta técnica permitía una mayor profundidad de campo y dotó de mayor agilidad a los dibujos y de esta forma contribuyó a la plena admisión y consideración de los dibujos animados.

Todo este equipo, para llevar adecuadamente su trabajo, suele someterse a un proceso muy estudiado y organizado que frecuentemente sigue los pasos que de modo esquemático exponemos a continuación¹⁶:

- 1-Concretar la *idea* y el *argumento* sobre los cuales se va a desarrollar la obra fílmica.
- 2-Traspasar el argumento a dibujos a través de un *storyboard*¹⁷.
- 3-Grabar el sonido -y los diálogos, si existen- que se pretende incorporar a la obra y analizar después su extensión y número de cuadros realizados.
- 4-Dibujar las escenas.
- 5-Ajustar el sonido a la imagen, con la intención de planificar el movimiento y cronometraje.
- 6-Estudiar los fondos de los dibujos antes de ser pintados, es decir, los decorados.
- 7-Dibujar sobre papel el personaje, objeto o cualquier otro elemento al que se intente dar movimiento. Una vez realizado el dibujo completo se inserta en la hoja de registro.
- 8-Comprobar los dibujos del movimiento en un verificador de líneas.
- 9-Calcar el dibujo del movimiento sobre papel de material plástico transparente (acetato), papel cebolla o cello, por ejemplo.
- 10-Colorear las transparencias realizadas.

¹⁵ Se recomienda consultar www.iris.cnice.mecd.es/media y www.aulacreativa.org/cineduccion.

¹⁶ En un punto posterior nos referiremos al cine de animación realizado por ordenador, donde desarrollaremos estos pasos de forma más concreta, ver pp. 27-31.

¹⁷ Ver también en Apéndice, Glosario cinematográfico básico. **Storyboard**: término inglés compuesto de dos partes, *story* que significa *historia* y *board* es decir, *tablero o mesa*.

11-Fusionar los fondos de los dibujos y las transparencias, combinándolos para su filmación en la película.

12-Editar conjuntamente sonido e imagen.

13-Mezclar en el estudio las bandas de sonido.

14-Enviar al laboratorio el negativo para la realización de las copias.

15-Pasar la película a formato de vídeo.

3.4. Dibujos animados en plastilina

El cine de animación siempre ha ofrecido amplias posibilidades de innovación y creatividad. Por eso, quienes han trabajado en él no se han limitado a la utilización de dibujos sino que han recurrido a cualquier elemento plástico que contribuyese al logro de sus objetivos artísticos o expresivos. Así, pronto acudió a un material tan próximo a la infancia y tan maleable como la plastilina. Como sabemos, se trata de un material relativamente reciente. Concretamente, se inventó en el año 1900, en un antiguo molino en Bathampton, en Inglaterra.

El proceso para su utilización en cine de animación es bastante semejante al de los dibujos animados. Así, en la plastilina, se comienza por conformar muñecos y decorados de plástico. Luego se pasa a las repeticiones de los planos. Son algo más complicadas que en los dibujos pues no se puede borrar; se hacen más complicadas, pues no pueden hacerse desaparecer como en el dibujo animado. Finalmente, se concretan los movimientos, que cuando se trabaja en plastilina se denomina *stop-motion*.

Como se suele hacer en el proceso de cine de animación de dibujos, una vez preparados la idea, el argumento y el storyboard, así como la grabación del sonido sobre la obra fílmica a desarrollar; en el cine de animación con plastilina, se procura tener en cuenta las siguientes matizaciones:

1-Dibujar los muñecos y los decorados.

2-Preparar en el escenario a los actores -muñecos y modelos.

3-Grabar la película fotograma a fotograma.

Igualmente, una vez trabajados estos pasos, se procederá a

4-Enviar al laboratorio el negativo para la realización de copias.

8-Pasar la película a formato vídeo.

La técnica de plastilina se puede considerar como independiente y particular. El trabajo de creación con plastilina resulta una tarea ardua debido a la ductilidad del material, ya que la plastilina puede modificar su modelado por el efecto de los

elementos que componen el escenario donde se esté grabando la película (calor, fragilidad y suavidad, polvo) aunque en la actualidad existen notables avances para su adecuada protección.

3.5. Dibujos animados con recortables

Esta técnica es conocida también como *collage* o *cut out*. La utilización de recortables siguió un proceso que nació de modo paralelo a la técnica de dibujos animados, aprovechando una técnica que es tradicional pero en la que día a día se experimentan variadas innovaciones.

Al igual que en la técnica anterior, siguiendo el modelo del proceso de elaboración del cine de animación tradicional, una vez estudiadas la idea y el argumento sobre la obra cinematográfica a desarrollar; para esta opción del cine de animación con materiales recortables, se introducen algunas modificaciones en vista a tener en cuenta sus peculiaridades:

1-Se realizan los bocetos de los personajes -con sus posturas corporales de intercalación- y del storyboard para obtener una idea más concreta del resultado final.

2-Se perfila la fase de coloreado de la imagen apoyada por los expertos coloristas.

3-Una vez confeccionados los recortables, cuyas piezas pueden estar unidas por hilos, o bien quedar libres y separadas, se cortan con cuchillas o cúters y se sitúan sobre la mesa de trabajo y se colocan las luminarias.

4-Se realizan con la cámara las fotografías de los segmentos recortados, es decir, se captan los pasos intermedios fotograma a fotograma.

Finalmente, y al igual que las anteriores modalidades,

5-Se mezclan las bandas de sonido.

7-Una vez revelado el negativo de la película y realizadas las copias, se pasa a formato vídeo.

3.6. Dibujos animados por ordenador en tres dimensiones (3D)

A partir de la década de 1980, con la llegada del ordenador, se abren nuevos horizontes en el ámbito del cine de animación. Sin embargo, desde el año 1990 a propósito del auge de las técnicas generadas por ordenador, es cuando surge un gran número de trabajos de cine de animación que, lejos de satisfacer la demanda infantil, se dirigen a un público preferentemente adulto, no sólo por lo que se refiere a su temática, sino también por su diferente estructura narrativa. De este modo, renace una auténtica industria de animación por ordenador. En la actualidad, la oferta de aplicaciones del mercado informático para crear animaciones es cada vez más extensa y revolucionaria.

También comprobamos que, gracias a la introducción de gráficos en color y a la posibilidad de almacenar información -en discos y por vía digital-, aparecen nuevas obras animadas cuyo objetivo principal es alcanzar la ilusión de tridimensionalidad. Por otra parte, la utilización de las tarjetas de audio aumenta las posibilidades de conjugar imagen animada y el sonido. Día a día, se constata como, cada vez más, se recurre a la informática con el fin de obtener los mismos o superiores resultados en mucho menos tiempo y con costes más bajos (Moscardó, 1997: 10). Al igual que en tantas otras actividades, el desarrollo y la importancia de las nuevas tecnologías incrementa notoriamente su presencia hasta convertirla en una práctica habitual de nuestro entorno audiovisual.

Hay que reconocer que la animación por ordenador permite representar modelos que evolucionan a lo largo del tiempo (no solamente cambia su posición, sino quizá también su tamaño, color, iluminación, textura). Asimismo, la animación por ordenador requiere ser comprendida desde distintos puntos de vista: desde el arte y como herramienta de visualización o como técnica de efectos especiales y mejora con respecto a la imagen estática. A pesar de todo, coincidimos con la idea de Yébenes cuando expresa, “*sin embargo, en una globalidad de opiniones se llega a la conclusión de que el ordenador, evidentemente, ofrece una calidad asombrosa respecto del resto de procedimientos. Con todo, el lápiz y papel sigue siendo insustituible a la hora de crear imágenes y sentimientos*”. (2002: 41) Además la plasticidad del dibujo modelado en el ordenador dependerá directamente de la creatividad del animador, y en un largometraje todo esto se complica, ya que las imágenes deben ocupar al menos setenta minutos de proyección.

Como en las técnicas descritas anteriormente, a continuación, exponemos los pasos más sobresalientes para la elaboración de una película de cine de animación por ordenador¹⁸, esto es: *guión, diseño, storyboard, modelado, animación, textura e iluminación, montaje y proyección*. Aunque en las técnicas anteriores se mencionan algunos de estos pasos, en esta ocasión, vamos a detenernos en cada uno de ellos, dado que hasta la actualidad es la técnica más actual y puntera. Para ello, nos apoyaremos en los materiales educativos elaborados por profesionales especializados de reconocidas empresas filmográficas.

3.6.1. Elaboración del guión

El guión es, lógicamente, una parte fundamental de toda película. Si tenemos en cuenta que la película es un medio de comunicación es prioritario tener claro y bien organizado lo que se quiere comunicar. Por ello conviene no olvidar:

-Cuando se hace una película, lo primero es tener una *historia*, con un principio, un desarrollo y un final.

¹⁸ Para la elaboración de este apartado, y dada su calidad pedagógica, nos hemos basado fundamentalmente en los materiales de la productora española de animación Dygrafilms, así como los contenidos incluidos en su exposición itinerante (paneles, vitrinas y materiales interactivos) denominada *Oniria: Atrévete a soñar*. todo un fascinante viaje por la olvidada civilización de los sueños, a través de sus mapas o vida cotidiana. Así como en los sugerentes paneles que explican reflejan todo el proceso de elaboración de la película de animación, estrenada en junio de 2005, *El sueño de una noche de San Juan*. Vigo. Centro Social Caixanova. (Agosto-septiembre de 2004).

-Generalmente, las historias escritas para el cine se dividen en tres partes: el *planteamiento* (la narración), que muestra a los protagonistas y a su entorno (los diálogos, sus comportamientos), el *conflicto*, que desencadena la acción de la película y la *conclusión*, que expone la resolución del problema.

-Para que una historia sirva de base a una película hay que elaborar un guión. En los guiones se divide la historia en escenas, que indican el lugar y el momento donde transcurre la acción y se escriben los diálogos de los personajes.

-Transformar el guión en imágenes es una de las tareas más importantes en el cine de animación. Los diseñadores se encargan de desarrollar el concepto visual de los personajes y los escenarios especificados en el guión.

-Una vez decidido el aspecto definitivo de un personaje, se dibuja su presentación en hojas de *modelos* que contendrá gestos, posturas y expresiones. Los personajes no tienen siempre la misma cara e idénticos gestos. Unas veces se muestran tristes, otras contentos, otras enfadados, melancólicos, etc.

-Por tanto, para dibujar los personajes de una película, el equipo artístico tiene que conocer el guión y las biografías de los personajes.

-Antes de pasar una figura a un escenario a ordenador se dibuja desde todos los ángulos y se diseña un modelo en pasta para comprobar si se requiere algún tipo de corrección.

-De forma paralela al modelado en pasta, se hacen estudios de color para decidir las atmósferas y los ambientes más convenientes.

3.6.2. La historia en viñetas

Una vez confeccionado el guión, el director decide cómo se va a ver cada escena, dónde se situará la cámara, desde qué ángulo se filmará, qué tipos de planos se utilizarán, etc. Todas estas decisiones se reflejan en el guión fílmico y con esta planificación informativa se dibuja toda la película en viñetas o *storyboards*.

3.6.3. El modelado

-El modelado es la realización en tres dimensiones de personajes, escenarios y objetos. Puede obtenerse a partir de algunas aplicaciones informáticas (programas 3D), aunque previamente suele elaborarse un modelado en barro, yeso, plastilina, etc.

-El proceso de modelado responde a los pasos del dibujo, esqueleto, malla, grises y textura. El procedimiento de modelado que se ha empleado para la creación de un personaje es de los más habituales para muestras tridimensionales, es decir, la construcción por polígonos¹⁹.

¹⁹ Ver www.dygrafilms.elbosqueanimado y ¹⁹ BINAQUE y otros (2003): *¡Anímate! Así se hace una peli de animación. El bosque animado*. Material Didáctico y CD-Rom. Galicia. Caixanova-Dygrafilms & Megatrix.

-Las figuras de pasta sirven como referencia para crear modelos tridimensionales en el ordenador. En algunos casos también se utiliza un escáner 3D para digitalizar las piezas y obtener una referencia preliminar.

-Uno de los trabajos más complicados en una película de animación es conseguir un personaje en sus tres dimensiones, es decir, su conocimiento desde todos sus ángulos²⁰. De ahí que un modelo 3D para animación requiera la construcción de varias estructuras que permitan el movimiento.

-Además de los personajes, también es necesario poner en 3D los diversos objetos utilizados y los escenarios por los que se desenvuelven todas las acciones, ya que modelar un entorno tridimensional supone ajustarse a una nueva forma de trabajar con exactitud y comprobar el aspecto de una figura desde todos los puntos de vista.

3.6.4. La animación

-Cuando los modelos tridimensionales están terminados se deciden las partes móviles y el tipo de movimiento de cada una. Este proceso se denomina *set-up*.

-Los animadores trabajan con figuras planas, completamente grises. Una vez terminada la animación, hay que cubrir a los personajes y objetos, para otorgarles naturalidad. Las texturas son como pieles que envuelven a las figuras en tres dimensiones y sirven para crear relieve y darles realidad. Así se puede distinguir una superficie lisa de otra rugosa, un cuerpo cubierto de pelo, un objeto de cristal, etc. Los personajes se animan antes de que se les aplique su acabado final.

3.6.5. La iluminación

-La luz es un elemento clave. No es lo mismo un paisaje, un personaje o un objeto vistos de día que contemplados en la oscuridad o al atardecer. Con la luz, los colores cambian y adquieren diversas tonalidades. Por eso es tan importante para una película de animación el estudio de la luz y del color para conseguir determinados ambientes.

-Para dar un aspecto de realidad a un personaje, un objeto o entorno, es necesario aplicar sombras e iluminación mediante capas de relieve y color.

-El proceso de obtención de una imagen después de aplicar luces (ambientales, focales, etc.) a las texturas que cubren los modelos se denomina *render*.

3.6.6. El montaje

-El montaje de una película es como un puzzle. Una vez reunidas todas las piezas (escenarios, dibujos, guión, animaciones) se procede a su combinación para que todas ellas encajen de modo preciso.

²⁰ Ver en Apéndice, en el apartado de Gráficos el dibujo de una figura desde todos sus ángulos, p. 179.

-Para montar una película, hay que estructurar bien todas las secuencias, siguiendo el orden establecido en el storyboard. Después se añade la banda sonora, es decir, la música, los sonidos y efectos especiales y los diálogos.

-Con el montaje finaliza el proceso de edición de una película.

3.6.7. La película de animación en la sala de cine

-Una vez efectuado el montaje con el software correspondiente, se hacen muchas copias para que la película pueda ser estrenada en una variedad de cines de forma simultánea.

-Se cuenta con un tiempo de antelación prudente para que las personas tengan conocimiento de su estreno. De este modo, con unas semanas o meses de anticipación, se desarrolla la fase intermedia de publicidad, es decir, el proceso de mercadotecnia (en televisión, vallas y carteles, el *tráiler* en salas de cine, periódicos y revistas, internet).

Por todo lo expuesto hasta aquí, consideramos que la realización de una película por ordenador requiere mucho tiempo de dedicación y grandes dosis de paciencia. Es el producto de un trabajo elaborado por todo un colectivo de especialistas en el ámbito de la animación.

3.7. Otras técnicas de cine de animación

Además de las técnicas ya especificadas anteriormente, existen otras que han encontrado amplia proyección creativa e industrial. Estas técnicas son fruto de conceder movimiento a materiales hasta ahora impensables como el trapo, fieltro, gomaespuma, arena o elementos vegetales. Se exponen a continuación.

3.7.1. Muñecos articulados de variada composición

Sin lugar a dudas, los muñecos ejercen un poder de atracción sobre los niños a diferencia de otros utensilios y técnicas como las marionetas y los muñecos (de telas, lanas y composiciones sintéticas). Además éstos pueden estar compuestos de madera, alambre y cobre.

La técnica de animación con arena es un procedimiento muy original y que ya se empezó a utilizar a partir del año 1960. Este material suele teñirse con pigmentos de diversos colores. Una vez conseguida la idea central del argumento y los bocetos (storyboard), el animador traza el dibujo deseado, y la arena se esparce sobre la mesa de trabajo, también denominada *rostrum*²¹.

En la técnica de animación con arena, la iluminación juega un papel importante, ya que es un material que ofrece enormes posibilidades de definición de la imagen, a

²¹ Ver en Apéndice. Glosario cinematográfico básico el término *rostrum*.

través de texturas, sombras y efectos de notables efectos estéticos. Con los nuevos medios digitales esta técnica ha adquirido un gran protagonismo, mediante el uso de cámaras conectadas a un ordenador central o de un escáner. En esta modalidad destaca la intervención creativa del protagonista de la idea. En este caso la animación se convierte en arte mágico. (Yébenes, 2002: 188-191).

3.7.2. Dibujo sobre celuloide o animación sin cámara

Es el procedimiento más directo, artesanal incluso, para conceder movimiento a un film animado, y a la vez la tarea profesional más incomprendida y peor considerada. Se toma una tira de celuloide y se dibuja, pinta, rasca y agujerea sobre ella de una forma más o menos controlada para conseguir tanto imágenes como sonido.

La animación sin cámara puede desarrollarse según distintos procedimientos. Los más comunes entre los animadores españoles consisten, primeramente, en diseñar el dibujo sobre película transparente, seguidamente, en realizar el dibujo sobre película opaca; y, finalmente, en proceder al raspado y rayado de la película y al dibujo del sonido.

Los utensilios necesarios para la animación de esta variante son muy diferentes: desde pluma, bolígrafo, rotulador, tinta china, tintas de colores e inscripciones adhesivas para trabajar en la película transparente, hasta punzones, buriles y varillas para rayar la película. Por otro lado, los formatos utilizados en esta técnica juegan un papel determinante a la hora de obtener una buena definición final: 70 mm (Scope), 35 mm y 16 mm, los más comunes. Es evidente que cuanto mayor sea el formato, mejor se realiza el trabajo.

Aunque en la animación de dibujo sobre película no se precisa de la cámara, sí es necesaria su utilización para la obtención de una copia permanente.

3.7.3. Dibujo animado con imagen real

Las imágenes no tienen porqué proceder exclusivamente de la fuente animada, pues ésta puede combinarse con otras diversas posibilidades existentes en el panorama audiovisual.

Recogemos la concepción que posee al respecto el siguiente autor sobre esta modalidad. *“el artilugio básico para lograr este efecto es una temprana variante del impresor óptico que ya se popularizó a comienzos de los años 30. En este caso varían la colocación de la cámara y el proyector que, a diferencia de lo que ocurre con la truca convencional, se sitúan en ángulo recto. El proyector se enfoca horizontalmente frente a un espejo fijado a una inclinación de 45 grados. La cámara se sitúa cenitalmente sobre el espejo. Si entre el espejo y la cámara hay una pantalla con un personaje de animación, éste se combinará fotograma a fotograma con el cuadro reflejado por el proyector, sea éste un fondo pintado o una imagen real”.* (Urrero, 1995: 163)

3.7.4. Pixalación y animación de dibujos

Es el resultado de un compendio de procedimientos técnicos para conseguir movimiento, no sólo a personas reales sino también a cualquier objeto que dispongamos y que se desplace de un plano a otro.

Supone un proceso de composición de objetos y de personas bastante complicado, se precisan decorados amplios porque es una mezcla de un rodaje real unido a todo el trabajo que conlleva la animación.

3.7.5. Fotomontaje, escaneado de personas, óleo sobre cristal y animación de sólidos

Esta técnica se compone de fotocopias y escaneado de personas, donde además se expresan sentimientos esparciendo airoosamente la truca, y se utilizan otros materiales como las propias fotocopias.

Se produce un combinado donde los originales son fotocopiados, revelados y fotocopiados, y estas copias se vuelven a recortar y se pasan a fotocopias en diferentes fases del movimiento. Como se evidencia, una vez más, impera la faceta creativa del animador.

4-UNA APROXIMACIÓN A LA HISTORIA DEL CINE DE ANIMACIÓN

Como sucede con todo lo humano, conocer *su historia*, saber cómo y por qué se originó, cómo ha sido su desarrollo ayuda a su mejor comprensión. En el caso del cine de animación, nuestra experiencia nos dice que, además de un mayor entendimiento, el conocimiento de sus orígenes y desarrollo nos lleva a apreciarlo así como a admirar el ingenio, esfuerzo y capacidad artística de sus principales creadores.

Los inicios del cine de animación están vinculados con las tiras cómicas de las revistas y periódicos de forma que las podemos considerar sus antecedentes inmediatos. La importancia que adquirieron era tal que ellas mismas y sus personajes fueron tomando vida propia, sentimientos y movimientos hasta hacerse familiares y populares. Se trataba de un pequeño salto que enriquecía a las tiras y ofrecía mayores posibilidades a sus creadores. Por eso es tan fácil encontrar vínculos entre las tiras cómicas y los dibujos animados, especialmente en la sociedad americana que es donde principalmente surgieron y se desarrollaron estas dos formas artísticas. De hecho, no sólo muchos animadores eran dibujantes de tiras cómicas (o se habían iniciado en ese género), sino que además podemos comprobar cómo numerosos personajes pasaron directamente de la página impresa a la pantalla, donde, en lugar de comunicarse a través del lenguaje hablado, incluso lo hacían frecuentemente por medio de los típicos bocadillos de las tiras cómicas.

Si avanzamos un poco más, vemos cómo la historieta fue la madre del dibujo animado. De nuevo se puede comprobar que, también aquí, muchos de los dibujantes de historietas iniciaron sus carreras profesionales en el campo del cómic y encontraron en

las revistas y publicaciones periódicas el soporte de comunicación idóneo para presentar sus trabajos. Ciertamente no todos dieron el paso de trasladar sus dibujos al género cinematográfico de la animación, pero sí que hubo otros que adaptaron sus creaciones al cine de animación o vieron cómo otros lo hacían por ellos.

Es fácil entender que ni todas las historias de los cómics pasaron al cine (o, posteriormente, a la televisión) sino sólo las más exitosas o apropiadas. Y también hay que decir que el cine de animación no procede siempre de los dibujos. De hecho, el formato cortometraje pronto se puso a disposición de los dibujantes de cómics y, por otra parte, algunos animadores trabajaron la plastilina para desarrollar sus proyectos en este formato. Y, como comprobamos a diario, la televisión se ha convertido en el gran soporte de la animación en cualquiera de sus técnicas, sobre todo en la de dibujos animados, plastilina y recortables.

4.1. Los inicios del cine de animación

Si queremos emprender un recorrido histórico que nos permita descubrir los orígenes del cine de animación y su desarrollo, tendremos que retroceder hasta el siglo XIX y empezar citando a quien se reconoce como uno de sus precursores. Se trata de un físico inglés, John A. Paris, que en 1825 creó el denominado *taumatropo* considerado como el prototipo de los juguetes que se apoyaban en las leyes de la óptica para atraer el interés de la infancia. Consistía en un disco que tenía dos imágenes complementarias, una en cada lado, y unos hilos en cada extremo de su eje horizontal. Cuando el disco gira sobre los hilos, las dos imágenes complementarias daban la sensación de fusionarse formando una nueva.

Un poco más adelante, en 1832, otro científico, el belga Joseph Plateau, creó un nuevo juguete óptico que también recurrió al griego para encontrar un nombre que, además de denominarlo, lo describiese. El llamado *phenakistiscopio* consistía en un pivote y un disco de cartón, en cuyo borde estaba dibujada una serie de imágenes que descomponían el movimiento de un objeto. Cuando se miraba al objeto cuyas imágenes estaban dibujadas en el disco que giraba, se producía la impresión de que el dibujo se encontraba realmente en movimiento. Quizás lo más importante de este invento es que ofrecía la posibilidad de incorporar mejoras a partir de investigaciones análogas. Una serie de nuevos artefactos, que también recurrieron al griego para denominarse reforzando así su origen científico (*praxinoscopio*, *kinematoscopio*, *fantascopio*)²², aprovecharon el conocimiento de leyes físicas que aplicaban conjuntamente con los principios derivados de la vieja *linterna mágica*, y de este modo mostraban el lado amable de la ciencia como curiosidades y entretenimientos²³.

Pero la existencia de lo que venimos calificando como *animación* se extiende a un período ligeramente superior a un siglo. Su inicio, si nos referimos a proyecciones de dibujos dando la sensación de movimiento, se remonta a 1892, fecha en la que Émile Reynaud presenta ante un grupo de espectadores el *théâtre optique*. Se había logrado un notable avance en la calidad y complejidad de los dibujos animados pues a través de ellos se comunicaban ya relatos, historias, ideas, sentimientos. Hemos de considerar que consiguieron la admiración y el entusiasmo de los espectadores y de esta forma motivaron a Reynaud a continuar perfeccionando estas *pantomimes lumineuses* que

²² Ver Apéndice, Gráficos sobre el origen del cine, p. 169.

²³ BENDAZI, G. (2003): *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid. Ocho y Medio, pp. 5-25

proyectaba él mismo en persona porque el *théâtre optique* era tan frágil y complicado como para no dejarlo en manos de otra persona menos experta o cuidadosa. La tarea consistía en proyectar, gracias a un espejo, las imágenes del rodillo sobre la pantalla y, además, otro proyector enviaba a la pantalla la imagen fija del fondo. Se trataba, por lo tanto, de un avance hermanado del teatro y el cine en un camino en el que confluían los avances tecnológicos y el arte de la proyección. El grado de innovación que suponían es lo que permite fijar ese mismo año, 1892, como el del nacimiento del cine de dibujos animados gracias a los esfuerzos de Reynaud que continuaría en los años siguientes introduciendo mejoras en sus aparatos y técnicas.

Si nos referimos al cine de animación, propiamente dicho, ligaremos su origen al momento en que se fotografían dibujos, figuras recortadas o muñecos, fotograma a fotograma a fin de crear la sensación de movimiento cuando se proyecten dichos fotogramas a una determinada velocidad. Responde al deseo de reproducir con la mayor fidelidad lo que en la realidad *está en movimiento* y con ello crear la sensación de tiene vida pues *se mueve*, aunque, antes o después, todos acaben sabiendo que sólo son imágenes estáticas proyectadas a velocidad. Después de Reynaud, el cine de animación sumaría las aportaciones, entre otros, de Méliès, Stuart Blackton, Cohl y Segundo Chomón.

Hacia el final de siglo, Edison en Norteamérica y los Lumière en Europa, iban a dar inicio a lo que hoy se conoce como cine.

En 1898, Georges Méliès, ante la sorpresa de los espectadores, dotó de animación las letras del alfabeto en unos anuncios de películas con lo que logró de los espectadores, dar la sensación de que unos objetos se movían. De una parte, estábamos ante todo un alarde y, de hecho, Méliès consiguió grandes avances en el estudio de efectos que se pueden conseguir con la cámara y se anticipó al uso de técnicas para el lenguaje cinematográfico. Pero, de otra parte, su actitud iba más allá de lo técnico y suponía considerar al cine como un ámbito donde la imaginación transformaba y dotaba de nuevas propiedades a los seres y objetos.

En 1900, James Stuart Blackton rodó *The Enchanted Drawing*, una de las primeras producciones de lo que sería el cine de animación. Para ello realizaba dibujos en un encerado con diferentes modificaciones (por ejemplo en las expresiones de un rostro). Convertidos en fotogramas y proyectados a velocidad conseguía asombrar a los asistentes con lo que les parecían efectos absolutamente mágicos. Tras esta aportación, el concepto de animación cinematográfica estaba a punto de concretarse.

El 17 de agosto de 1908, el francés Émile Cohl asombraba a sus coetáneos a través de la proyección de su *Fantasmagorie* en el Théâtre du Gimanse. En ella, por medio de imágenes gráficas, unos personajes aparentemente autónomos llevaban a cabo diversas aventuras. Fue tal el asombro y la admiración producida que inmediatamente se le encargaron nuevas películas.

A pesar de que en 1894, Thomas Edison había registrado una primera película, la “grabación de un estornudo” (Chion, 2004: 23). Sin embargo, habrá que esperar a 1910 para ver cómo surgen en distintos sitios de Estados Unidos múltiples experimentadores del cine animado, si bien se trataba de un movimiento muy poco organizado hasta que finalmente Nueva York conseguirá convertirse en el centro principal de la animación.

En esta ciudad es donde estarán los estudios más pujantes con lo que ofrecía las mejores oportunidades y los sistemas de producción más eficientes.

En este inicial desarrollo del cine de animación en Estados Unidos, encontramos la figura de Winsor Mc Cay, considerado el primer gran artista de la animación norteamericana, y llega a ocupar un lugar destacado por su filme *Little Nemo*, producido en 1911. También sobresale su obra *Gertie, el dinosaurio*. A partir de ambas percibimos la importancia que tendrán los animales como personajes del cine de animación y a Nemo y a Gertie pronto sucederían el gato *Félix*, el perro *Bimbo* y también el payaso *Koko*. De todos modos, si exceptuamos la labor de McCay, en la década de 1910 a 1920, lo que distingue a la animación americana es la búsqueda de nuevos instrumentos, de procedimientos técnicos y de lenguajes.

4.2. El primer gran cine de animación norteamericano. La hegemonía de Disney

Las buenas perspectivas que abrió el cine sonoro y la arrolladora personalidad de Walt Disney trastocaron por completo el panorama de la animación. Su capacidad para imprimir un nuevo estilo fue tan intensa que quienes no se amoldaron a las nuevas técnicas no les quedó otra opción que retirarse. El éxito de Disney le aportó grandes recursos económicos y éstos favorecieron su expansión. Un film de dibujos animados dejó de ser la tarea de un dibujante aislado para ser la obra de equipos especializados que se encargaban de los diseños escenográficos, los efectos especiales, los guiones y composiciones, el tintado y el coloreado o el rodaje ya como procesos independientes. Es decir, se trataba ya de una *factoría*, no del trabajo más o menos genial de un artista del dibujo. Era la personalidad de Disney, excepcionalmente dotada para dirigir equipos a través de su capacidad de la enseñanza de sus hallazgos, pero también por medio de la organización, la motivación, en definitiva, de la dirección, la que ofreció unas dimensiones colosales a su obra. Entre quienes trabajaron bajo sus imposiciones, no faltaron testimonios que le atribuyeron un carácter difícil. Sin embargo no se descarta ni desmerece su gran talento y su delicada sensibilidad, pues de lo contrario sería inexplicable que durante cuatro largas décadas consiguiese que aceptasen trabajar a sus órdenes destacados artistas del género de la animación. (Bendazi, 2003: 61-67; Marsé, 2004: 10-11).

Aunque, como toda obra humana, la trayectoria de Disney ha sido objeto de críticas, en especial en lo referente a su estilo o al mensaje de sus películas de su primera época, es incuestionable su relevancia en el cine de animación (Moscardó, 1997: 13-14). De hecho, la gran mayoría de los estudiosos lo tiene por el gran genio de los dibujos animados y fue capaz de crear un imperio que, a partir de 1928, fecha en la que funda su productora (Disney Productions), mantendrá durante décadas su hegemonía absoluta, respaldada por toda clase de premios internacionales. Incluso en la actualidad sigue adelante, si bien con más dificultades que en etapas pasadas, pues han surgido recursos técnicos que están permitiendo una mayor competencia.

De todos estos éxitos participó la genialidad de Ub Iwerks, creador de *Mickey Mouse*, el famoso ratoncito. Con su propia voz y personalidad se convertirá en toda una estrella que protagonizará, en 1928, la primera película sonora de la Walt Disney Productions, *Steamboat Willie*. La incidencia que tuvo fue tal que el mismo Disney la reconocía y se expresaba así: “*Gracias a Mickey pudimos seguir adelante y conseguir que los dibujos animados fueran un verdadero arte, un arte que dependía de la*

aceptación del público hacia lo que nosotros hiciéramos” (Martinez Salanova, 2002: 75). Nueve años más tarde, Disney daba un salto adelante produciendo el primer largometraje de animación. Se trataba de la célebre *Blancanieves y los siete enanitos*. En ella, además, se introducían innovaciones técnicas en la combinación de dibujos y personajes, los escenarios y el cinemascope en formato 70 mm²⁴.

En esos mismos años treinta, los hermanos Dave y Max, imitando los pasos de Disney, realizaron numerosos cortometrajes que protagonizaban figuras con las que el público estaba familiarizado: *Betty Boop* y *Popeye*. También se atrevieron, en 1939, con un largometraje de animación realista, su famoso *Los viajes de Gulliver*²⁵. Fueron años punteros para el desarrollo del cine de animación como demuestra el hecho de que en esas mismas fechas Walter Lantz estableció su propia compañía y produjo cortometrajes de animación como los de *El Pájaro Loco* (Woody Woodpecker) o que la Compañía Warner Bros contase con artistas de la importancia de Chuck Jones que, en un tono caricaturesco, diseñase personajes como el conejo *Bugs Bunny*, el *Coyote*, *Tom y Jerry*, el *Correcaminos* y el *Pato Lucas*.

Con todo, Disney continuó siendo la compañía más importante con producciones como *Fantasia*, 1940; *Pinocho*, 1940; *Dumbo*, 1941; *Bambi*, 1942; *La Cenicienta*, 1950; *Alicia en el país de las maravillas*, 1951; *Peter Pan*, 1953; *La Dama y el Vagabundo*, 1955; *La bella durmiente*, 1959; *101 Dálmatas*, 1961 o *Mary Poppins*, 1964, entre otras²⁶.

En 1966 muere Walt Disney pero su factoría demostrará su capacidad para sobrevivirle y al año siguiente presentará al público *El libro de la selva*. En ese mismo año 1967, en Europa aparecerá *Astérix, el galo*, la primera adaptación cinematográfica de los famosos cómics que han creado Goscinny y Uderzo.

En la década de 1970, la poderosa factoría Disney seguía elaborando largometrajes que, si bien estaban lejos de conseguir los éxitos que en otros tiempos obtuvo su fundador, alcanzaban reconocimiento y aceptación: *Los Aristógatos*, 1970, *Robin Hood*, 1973 o *Los Rescatadores*, 1977.

El cine de animación vivió sus momentos más críticos a finales de los años 1980. No surgían guiones de valor y el estilo de animación que había triunfado en décadas anteriores mostraba signos de agotamiento, de falta de adaptación a los nuevos gustos del público. Películas como *Basil, el ratón superdetective*, 1986 u *Oliver y su pandilla*, 1988 no conseguían responder a las expectativas del momento. Incluso la poderosa Disney pasó por tales dificultades que se planteó el cierre de su sección animada.

Si esto ocurría en la gran Disney, es fácil comprender la situación del resto de las productoras. No tenían capacidad para innovar técnica y artísticamente y se defendían circunscribiendo sus producciones al ámbito televisivo -caso de la Warner- o repetían las fórmulas y clichés establecidas por Disney en muestras como *Fievel* y *el*

²⁴ Para más información, consultar la película *Blancanieves y los siete enanitos*, 1937 en pp. 53-61.

²⁵ JARNE, N. (2003): El cine de animación en la actualidad. En *Making Of*. Especial Cine de Animación, nº 16, 5-17.

²⁶ Ver en Apéndice la relación de películas sobre animación, pp. 147-152.

nuevo mundo, 1986 que, como veremos más adelante, aunque no defraudaron en taquilla, tampoco aportaron nada nuevo ni artística ni creativamente al panorama cinematográfico. El peligro era palpable pues, si Disney abandonaba el género, su continuidad peligraría. Era necesaria una renovación urgente y llegó con David Geffen que atrajo con su tesón y su gran capacidad de innovación y creatividad. Se inició como ejecutivo al frente de los programas animados de televisión pero comprendió el reto que suponía actualizar el cine de animación y se dispuso a afrontarlo reuniendo para ello un grupo de personas de gran capacidad creativa.

Se dio cuenta de que los éxitos de Disney habían llegado con adaptaciones de cuentos clásicos (*Blancanieves y los siete enanitos*, *Pinocho*, *La Cenicienta* o *Alicia en el País de las Maravillas*). Por lo tanto se dispuso en la búsqueda de un cuento que despertara la curiosidad de las nuevas generaciones. Entendió que el problema no estaba sólo en los temas, sino que era necesario mejorar los aspectos formales y adaptar las técnicas utilizadas en la animación a los gustos de una infancia familiarizada con los videojuegos japoneses que se hallaban en plena expansión. Se debía aprovechar todo lo que aportaban los ordenadores para incluir nuevos efectos para dotar de mayor atractivo a los personajes y unas bandas musicales de la máxima actualidad. Hay que reconocer que Geffen se atrevió a enfrentarse con el reto de una renovación total, que diera satisfacción a las demandas del público de los años 1990 y su valentía y ambición fue premiada con el éxito.

Así llegó, en 1989, *La Sirenita*, película que marcó el resurgir del género animado y dio entrada a una edad de oro que dura hasta la actualidad. Su éxito supuso un cambio total en el panorama del cine de animación que irá a más y se consolidará en 1991, con el estreno de *La Bella y la Bestia*. De nuevo, los dibujos animados no sólo atrapaban a los más pequeños, sino a toda persona, cualquiera que fuese su edad, capaz de interesarse por el cine. Ciertamente la película consigue un rotundo éxito: el diseño de los personajes, la historia, las canciones, los trucajes, el uso del color... De este modo logra que, por primera vez en toda la historia del cine de animación, un filme de dibujos animados sea nominada al Oscar a la mejor película. A la vez su banda sonora figura en el número uno en la lista de ventas; los beneficios producidos por el merchandising y el video superan a los obtenidos en las salas de exhibición; y, para rematar, la valoración de la crítica es unánime a la hora de reconocer la categoría de la película. Naturalmente, transcurrirá cierto tiempo hasta que vuelva a repetirse un éxito similar pero lo que sí que se conseguirá es despertar de nuevo el interés de los productores y creadores por el cine de animación y desencadenar un gran movimiento a su favor.

Todavía en la cresta de la ola de este éxito, Geffen se lanzó a la producción de otra nueva película en 1992, *Aladino y la lámpara maravillosa*. Esta vez la clave estará en el genio, sin duda un personaje plenamente humano y dotado de una comicidad cautivadora que con la voz de actor Robin Williams se presentará con una personalidad inimitable.

Su siguiente creación fue, dos años más tarde, *El Rey León*. Para dirigirla buscó a dos jóvenes animadores y responsabilizó de la banda sonora a Elton John. De nuevo el resultado era espectacular y se convertía en una de las diez películas más taquilleras de la historia del cine. A ello contribuyó un magnífico guión que abordaba temas complejos a través de personajes perfectamente trazados. Así resultaba capaz de despertar el interés de personas de cualquier edad que la comprenderían con diferente

profundidad pero que dejaría a todos llenos de satisfacción. Su argumento y su magnífica banda sonora supusieron una recaudación en taquilla superior a los 700 millones dólares²⁷.

Todo indicaba que la llegada de Geffen a Disney Productions había sido providencial. Se había recuperado plenamente el prestigio y los resultados económicos no podían ser más alentadores.

A estas producciones siguió en 1995²⁸ *Pocahontas*, un filme que hubiera merecido mejor crítica, especialmente por la calidad de su argumento donde se conjugan temas tan importantes y candentes como la ecología, el respeto a la diversidad y la interculturalidad. La siguiente, en 1996, fue *El Jorobado de Nôtre Dame*, una película que rebosa contenido educativo. La factoría Disney se la encomendó a Gary Trousdale y Kirk Wise, que ya habían demostrado su buen hacer en *La Bella y la Bestia*.

Pero en 1997 David Geffen dejará Disney Productions para fundar con Gerry Kantzemberg y Steven Spielberg Dreamworks, SKG, una nueva empresa.

Disney siguió funcionando sin Geffen y produjo *Hércules* en 1997, *Mulán* en 1998 y *Anastasia* y *Tarzán* en 1999, películas de variada calidad pues entre *Mulán* y *Tarzán* hay notables diferencias pero que ofrecían unos resultados aceptables para la empresa. En el año 2000, volvió la vista atrás para retomar *Fantasia*, película que en 1940 cosechó un rotundo fracaso económico a pesar de sus valores artísticos. La *Fantasia 2000* no superó a la anterior en ningún sentido. En este mismo año apareció *Dinosaurio* que era el primer intento de la Compañía de mezclar los dibujos tradicionales con personajes elaborados íntegramente a través del ordenador²⁹. En el 2001 produjo *El emperador y sus locuras* película que agrada pero sin ninguna relevancia especial. Las últimas películas de Disney, a excepción de *Lilo y Stitch*, producida en el 2002, han supuesto grandes fracasos *Atlantis, el imperio perdido* 2001, *El Planeta del Tesoro*, 2002.

4.3. Otras productoras norteamericanas

Como hemos visto, desde los años 1930 hasta finales de los de 1980, la hegemonía en la producción de dibujos animados ha estado en Disney. Incluso, pasada esta fecha, el cine de animación norteamericano más importante hay que relacionarlo con esta productora o con creadores que se iniciaron en ella, como David Geffen. Con todo merece de Don Bluth que intentó competir con el gigante de la animación. Su estreno con *Fievel y el nuevo mundo*, 1986 no pudo ser más afortunado. Un año después lanza *En busca del valle encantado*, 1988 un film protagonizado por dinosaurios. El resultado de ello fue que la productora Universal desestimó producir más películas de animación y el desinterés de Bluth fue total. De forma independiente produjo los largometrajes *Todos los perros van al cielo*, 1989 y *En busca del rey del sol*, 1991. Pero ambas películas no cuajaron entre el público norteamericano, y ello, unido a las espectaculares recaudaciones de *La Bella y la Bestia*, 1991, provocó que la Warner Bros

²⁷ Para más información sobre la película *El rey león*, 1994, pp. 90-100.

²⁸ Idem sobre la película *Pocahontas*, 1995, pp. 114-120.

²⁹ Idem sobre la película *Dinosaurio*, 2000, pp. 76-84.

contratara a Bluth para dirigir un nuevo departamento dedicado a producir exclusivamente largometrajes para la gran pantalla.

Tras un fugaz paso por la Metro Goldwyn Mayer, Bluth intenta crear una división animada en la Fox, esta vez con la supervisión de Gary Goldman, un animador más joven y con ideas más acordes a las sugeridas por los espectadores. De todo ello surge *Anastasia*, 1998, un trabajo digno con esquemas muy similares a la Disney.

Tres años después, se estrenaba *Titán A. E.*, 2000 uno de los fracasos en taquilla más espectaculares en la historia del cine de animación.

Mientras algunas compañías intentaban, sin demasiado éxito emular a Disney, así la empresa Universal, ya sin Bluth probó con *Fievel va al Oeste*, 1991 hacer un último esfuerzo, pero los resultados fueron negativos y la productora desistió en continuar con este tipo de cine.

De otras películas como las independientes *FernGully*, 1992, *Las aventuras de Zak y Crysta*, 1992, *Freddi Agente 007*, 1992 o *Tom y Jerry: la película*, 1994, hoy ya casi olvidadas, con escasa difusión y nula repercusión en los mercados internacionales. Algo similar ocurrió con *La espada mágica. En busca de Camelot*, 1998, un nuevo intento por parte de la Warner de conquistar terreno a la macro Disney, sin apenas éxito.

A partir de 1998 la producción de films de animación aumentaría y se diversificaría de modo considerable. Dreamworks lanza *Ruta hacia el Dorado*, 2000 y la aburrida *Spirit, el corcel indomable*, 2002.

El independiente Richard Rich dirigiría *El Rey y yo*, 1999 y *El cisne mudito*, 2001, *La banda del patio*, 2001 o las originales *Supernenas*, 2002. Por otra parte, los prestigiosos hermanos Farrelly ofrecen también *Osmosis Jones*, 2001, de gran carácter didáctico.

De la producción reciente sobresalen tres films, *El gigante de hierro*, 1999, de gran belleza; *South Park*, 2000, más largo y sin cortes, una muestra para adultos, pero visto por muchos niños, que sigue levantado polémica.

Ante lo descrito anteriormente, comprobamos que el cine de animación ha cambiado en los últimos años. Otras productoras, tanto americanas como extranjeras se han dado cuenta que gracias a las nuevas tecnologías ya no resulta tan caro y costoso producir dibujos animados. Consecuencia de todo ello ha sido una expansión del género que no sólo se ha visto constatada numéricamente en la taquilla, sino que también ha implicado una eclosión cualitativa; en la actualidad, las propuestas cinematográficas más novedosas e innovadoras surgen del mundo de la animación. El Oso de Oro en el Festival de Berlín para *El viaje de Chihiro*, 2001 o la reciente inclusión de la categoría de mejor Película de Animación dentro de los Oscar de Hollywood, son una muestra evidente del impacto que está logrando el género dentro de los círculos cinematográficos más prestigiosos.

Asimismo, como se ha podido constatar a lo largo de estos párrafos, entre los primeros espectáculos animados (las *pantomimes lumineuses*, París, 1892) hasta la actualidad se han experimentado diversos ciclos y transformaciones, a menudo bajo la

influencia de los grandes acontecimientos históricos, como el reciente derrumbamiento del sistema soviético, con la consiguiente alteración del mapa mundial, tanto desde el punto de vista político como económico.

Es cierto que durante todo este siglo no se ha investigado con detenimiento este campo del cine de animación, los estudios publicados se remontan desde hace tan solo treinta años. Por tanto la literatura crítica e histórica referida a la animación es una de las más escasas en el campo de la cinematografía, ello no significa que sea merecedora de tratamiento.

La proyección de películas es poco frecuente en salas de cine, a excepción de obras comerciales y estéticamente menores. Resulta comprensible que la animación haya tenido un desarrollo paralelo, pero no idéntico, al del cine convencional y cuente con una historia propia. Las nuevas corrientes y tendencias actuales en el cine de acción real tienen escasa repercusión sobre los animadores, que han optado por desarrollar sus propias líneas y movimientos.

Puede afirmarse, con cierto fundamento, que la animación sería más popular si los mecanismos de distribución fuesen diferentes. Hoy en día, el mundo del cine se rige especialmente bajo parámetros de comercialidad y de rentabilidad económica. Si una determinada película responde bien en taquilla, a continuación emergen variedad de imitaciones que, intentando aprovecharse del impacto causado por la cinta original, logran encandilar al público que acude en masa a las salas de exhibición. Gracias a esta tendencia, a lo largo de la historia se han creado los géneros y estilos, que a su vez han hecho evolucionar al cine como arte.

Algunos de los más forofos seguidores del cine de animación creyeron en su autonomía estética y lo proclamaron “un arte por derecho propio”, incluso “*el séptimo arte-bis*”, en referencia al cine. El mundo de la animación, en particular, ha mantenido un diálogo permanente con las escuelas gráficas y pictóricas contemporáneas, pues se habla de un lenguaje audiovisual y musical.

4.4. Panorama actual del cine de animación norteamericano

Actualmente, ante la incertidumbre que supone los rápidos cambios de gusto y toda la celeridad que han traído los ordenadores al mundo de la animación, parece que Disney Pictures se está replanteando su trayectoria y duda si tiene sentido seguir con historias quizás excesivamente apoyadas en sentimientos. Con todo, sus últimas producciones *Simbad, la leyenda de los siete mares*, 2003, *Hermano Oso*, 2003 han tenido cierto éxito aunque no le han reportado los beneficios económicos que esperaba. En el momento que plasmamos estas ideas es todavía demasiado pronto para evaluar los resultados acerca de *Feliz cumpleaños Donald*, 2004, realizada para conmemorar el setenta aniversario de tan mítico personaje, y por último *Zafarrancho en el rancho*, 2004. Su situación no deja de ser delicada pues al abandono de Geffen se ha sumado, por una parte, la ruptura con Pixar, que era quien últimamente mantenía algo de prestigio y solvencia económica, y, por otra, el cierre de su división de animación dos dimensiones (2D) en Florida. No será fácil, por lo tanto, alcanzar de nuevo la gloria y la fama que en fechas relativamente próximas le habían proporcionado *La bella y la bestia*, 1991 o *El rey león*, 1994.

Añadamos a lo anterior los éxitos de la compañía Pixar, antigua colaboradora suya pero actualmente rival y competidora. La empresa Pixar está demostrando un gran dominio en el aprovechamiento de las nuevas tecnologías informáticas en el cine de animación en donde son pioneros. Sus películas *Toy Story (Juguetes)*, en 1995, o *Buscando a Nemo*, en 2004, constituyen verdaderas obras maestras que han conseguido la mayor valoración por parte del público infantil. También la empresa Dreamworks está suponiendo una gran competencia pues sus películas *Shrek*, 2001³⁰ y *Shrek 2*, 2004 no han podido tener una mejor aceptación por parte de la infancia y de todas las personas amantes del buen cine.

Digamos, finalmente, que, el año 2004 ha sido fructífero en estas producciones, así llegan a las pantallas *Garfield. La película*, 2004. En ella vemos, una vez más, la relación entre cine de animación y tiras cómicas. Proviene de la gran productora cinematográfica norteamericana Century Fox y representa un exponente más de la concurrencia que se da en un género cinematográfico que durante décadas fue prácticamente monopolizado por Disney. Y otras como *Los increíbles* y *El espantatiburones*. En el año actual, 2005, destacan *Madagascar*, *La maldición de las verduras*, realizada en plastilina, *El sueño de una noche de verano*, de la misma distribuidora gallega Dygrafilms, *Robots* y las dos últimas destacadas creaciones dirigidas por Tim Burton, *Charlie y la fábrica de chocolate* y *La novia cadáver*, ésta utiliza la técnica de animación llamada *stop motion*, donde los muñecos protagonistas son manejados con instrumentos minúsculos y donde las tomas de hacen de modo digital que ahorran coste pero requiere una gran dosis de perfección artesanal y dominio profesional.

4.5. El cine de animación en otros países

Aunque algunas alusiones se han hecho en el apartado anterior, nos parece conveniente dedicarle una atención específica al cine de animación elaborado fuera de Estados Unidos, su gran productor. Hacerlo así nos permitirá conocer mejor sus peculiaridades y evolución que, aunque en ocasiones ha seguido muy de cerca al cine americano, pero en otras ha tenido su propio recorrido. En este sentido iniciaremos este apartado refiriéndonos al ámbito europeo en general, abordaremos luego de forma más específica algunos países y terminaremos con un país que actualmente merece una atención especial, Japón.

En Europa ha habido figuras importantes que han hecho notables aportaciones al cine de animación. Dentro de ellas, sobresale el animador ruso Iván Ivanov-Ivano, y los dibujantes belgas de los estudios Belvisión, responsables de los filmes dedicados a personajes como *Tintín* y *Astérix*. También encontramos en Alemania a Lotte Reiniger que buscó su inspiración en el teatro de sombras chinescas para desarrollar largometrajes como *Las aventuras del príncipe Ahmed*, 1926.

En lógica conexión con la gran tradición checa del teatro de marionetas, está Jirí Trnka, a quien se le deben bellísimas producciones realizadas con muñecos articulados, como *El ruiseñor del emperador*, 1948 y *Viejas leyendas checas*, 1953. Recientemente,

³⁰ Para más información sobre la película *Shrek*, 2001, pp. 128-135.

su técnica ha sido actualizada por el norteamericano Henry Selick, director de películas como *Pesadilla antes de navidad*, 1993 *James y el melocotón gigante*, 1996.

Durante los años 1950 y 1960, el cine europeo de animación comienza a dirigir el género a un público más adulto. Fruto de esta tendencia son *El submarino amarillo*, 1968 de The Beatles o el primer film de animación clasificado X, *Fritz, el gato caliente*, 1972, basado en los cómics de Roger Crumb.

En España, el primer largometraje de animación será, *Garbancito de la Mancha*, 1945, dirigida por Arturo Moreno y añadiremos que la década de los cuarenta fue la época del cine de animación en España. De hecho, esta cinta está considerada como el primer largometraje europeo realizado con la técnica del dibujo animado con colores conseguido a través del procedimiento de origen británico, conocido como Dufayolor (Yébenes, 2002: 16).

En los años 1950, en opinión del director de cine José Antonio Bardem, culpabilizaba el proteccionismo estatal para el desarrollo del cine tanto en lo artístico como en sus valores propiamente comunicativos³¹.

Sin embargo, durante la década de 1960, a pesar de continuar la influencia del proteccionismo estatal, se puede apreciar un renovado interés por el cine de dibujos animados y también, como en otros países, se van consolidando otras técnicas de la animación menos desarrolladas pero igualmente fascinantes: la plastilina, los recortables y la arena. Finalmente, hacia 1980, encontraremos ya la animación 3D o la pixalación³².

No obstante, ha sido en fechas recientes cuando más se ha desarrollado el cine de animación en nuestro país. Sólo desde de 1998 podemos contar con una veintena de películas. Su resultado económico ha sido exiguo. Si dependieran de su explotación comercial en los cines no se habrían podido realizar. Pero el aumento de la demanda que ha supuesto la proliferación de emisoras de televisión y el mercado del video han servido para dar salida a la creatividad de los realizadores españoles.

De entre todas ellas, podríamos destacar a un primer grupo formado por *Los cuatro músicos de Bremen*, 1988 de Cruz Delgado³³; *Despertaferro, el grito del fuego*, 1990, de Jordi Amorós; *La leyenda del viento del norte* (1991), de Juan Bautista Berasategui; y *El regreso del viento del norte*, 1993, de Maite Ruiz. En todas ellas el presupuesto económico repercutió en el pobre acabado final y el resultado taquillero fue tan desastroso que no animaba a continuar con este tipo de proyectos. Al cabo de unos años más apareció el largometraje *Qué vecinos tan animales*, 1998, de Maite Ruiz que, aunque nunca se estrenó en pantalla, se emitió desde la televisión.

³¹ Reuniones conjuntas entre cineastas y cinéfilos con el fin de mejorar la situación del cine español. En esa ocasión fueron conducidas por Bardem.

³² Para mayor información sobre pixalación, p. 33.

³³ En España, cuando comenzaron a desarrollarse los premios Goya (creados en 1986 por el productor Alfredo Matas), la categoría que premia al mejor cortometraje de animación no estaba establecida aún. Precisamente la historia de los premios Goya de animación comienza su andadura en el año 1989 con tan sólo una candidatura para esta película, *Los cuatro músicos de Bremen*, 1988 de los estudios madrileños Cruz Delgado.

Ya en el año 2000, bajo el amparo de las televisiones autonómicas se estrena un grupo de películas de las que cabe citar a *La isla del cangrejo* de Josean Muñoz y Txabi Basterretxea, y la catalana *10+2, El gran secreto* de Miquel Pujol.

Un año más tarde, en el 2001, llegó a las taquillas no sólo la primera película española creada íntegramente por ordenador, sino el film más profesional, mejor perfilado y rentable en taquilla, *El Bosque Animado*, una adaptación de la novela del escritor gallego Wenceslao Fernández Flores y producida por Dygrafilms³⁴. Tal es así que los más recientes Goyas de la animación española, edición del 2001, han recaído en esta magnífica producción de Dygra. El equipo gallego no sólo recibió el Goya a la mejor película de animación, sino que consiguió un segundo galardón a la mejor canción original, “Tu bosque animado”, de la cantante Luz Casal (Yébenes, 2002: 51-53).

Otras producciones, de menor calidad creativa son *El Cid, la leyenda*, 2003, *Los Reyes Magos*, 2003 y la nueva adaptación del cuento tradicional *P3K. Pinocho 3000*, en el año 2004.

En resumen, en referencia a nuestro país, diríamos que aunque en los últimos años ha aumentado la producción y distribución de cine animado, las bajas recaudaciones y el escaso seguimiento de la crítica y el público hacen que las esperanzas de que exista una continuidad sean prácticamente mínimas. Y ello a pesar de que ya disfrutamos de profesionales de categoría, por lo que sólo sería necesario un adecuado empuje desde los medios de difusión.

Desde Francia, han llegado a nuestras pantallas creaciones como *Astérix en América*, 1994 y curiosidades como *La princesa Cisne*, 1995. Sobresalen otras como: *Babar en la selva*, 1989 y *Kirikú y la bruja*, 1998³⁵ una película interesantísima y perfectamente notable, cuya característica principal es la original técnica de animación utilizada en su realización.

De los restantes países, podemos destacar, la noruega *Sonny, Lambert y el caso de la cola de la zorra*, 1998, las danesas *Martina y los ratones*, 1998 y *Martina y la fiesta de cumpleaños*, 2000 y la italiana *Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar*, 1998 o la argentina *Manuelita*, 2000. Todas ellas se caracterizan por unos niveles técnicos bastante mediocres, una simplicidad argumental considerable y un enfoque marcadamente infantil.

Otro de los polos de animación con carácter internacional es Japón, donde se practica el llamado anime, o cine de dibujos animados japonés, desarrollado gracias al trabajo de dibujante de Osamu Tezuka, especializado en adaptar sus creaciones tanto al cine como a la pequeña pantalla. Películas niponas como *Akira*, 1988, de Katsuhiro Otomo; *Monster*, estrenada en 1992, un film que ha dejado destacadas huellas en muchos espectadores; *City*, 1988, de Yoshiaki Kawagiri y Yuji Ikeda; y *Nausicaa del Valle del Viento*, 1984, de Hayao Miyazaki, han otorgado un merecido prestigio a esta cinematografía. Todas estas muestras van dirigidas hacia un público adulto.

³⁴ Para más información sobre la película *El bosque animado*, 2001, pp. 84-90.

³⁵ Para más información sobre la película *Kirikú y la bruja*, 1998, pp. 100-108.

La industria cinematográfica japonesa cuenta con un tejido industrial inmenso que produce cientos de películas de animación al año, así como una gran variedad de programaciones televisivas que continuamente nos están bombardeando desde las cadenas públicas y privadas. En la actualidad está de moda el fenómeno manga (historietas) o cómic japonés, aparecido a partir de los años 1970 para luego expandirse con extraordinario éxito por todo el mundo al estar amparado por una poderosa industria. Un ejemplo de ello, si bien poco recomendable para la audiencia infantil, es *La bola del dragón*, 1993 de Joe Chan en la televisión. Es un tipo de cine agresivo y violento, donde impera el melodrama romántico, el erotismo, lo épico, la ciencia-ficción o el terror. (Delgado, 2000: 155).

El director que más sobresale es Hyao Mizayaki no sólo es el mejor creador actual de cine de animación, sino también uno de los más sugerentes de esta gama de cine. Sus películas se colman de momentos mágicos, de imágenes que se graban en la memoria, de solidez argumental, de ideas vanguardistas, de una sensibilidad poética única, de un equilibrio entre la filosofía new age y la racionalidad más absoluta. Será con *El viaje de Chihiro*, 2001, donde el autor alcanzará unas cotas de calidad impresionantes³⁶.

Otras muestras de cine japonés son *Pokémon. La película*, 1998³⁷ y sus tres partes, *Perfect Blue*, 1999, *Digimon: la película*, 1999, *Daraemon y las mil y una aventuras*, 2000. Así como *Metrópolis*, 2001 y otras adaptaciones para la gran pantalla de series de televisión. De todas formas hay que reconocerles que, a pesar de sus limitaciones y su orientación didáctica, fueron productos pensados para niños de educación infantil, con bastante coherencia y muy aprovechables dentro de un contexto pedagógico.

A modo de conclusión de este capítulo, podríamos terminar diciendo: “*En los últimos años estamos viviendo una de las épocas más brillantes dentro del cine de animación. La aparición de una nueva generación de creadores con ideas frescas e innovadoras, unido a los avances de las tecnologías informáticas, han logrado que el nivel de calidad de las producciones animadas sea altísimo.*”³⁸

5. PELÍCULAS DE ANIMACIÓN PARA TRABAJAR EN LA INFANCIA

Como todo el mundo conoce, existe una gran cantidad de películas de animación que merecerían tratarse en un libro como éste. Sin embargo, hacerlo de forma exhaustiva desbordaría las características y pretensiones de esta publicación. Ésta es la razón por la que hemos realizado una selección de doce películas aunque comprendamos que seleccionar puede llevar implícita una cierta arbitrariedad y una evidente limitación que, en cierto modo, hemos intentado paliar incluyendo en el Apéndice una relación del cine de animación que ha obtenido un mayor reconocimiento.

Para llevar a cabo esta selección, uno de los criterios que hemos utilizado ha sido que estuviesen presentes en ella las factorías más destacadas en la producción del cine

³⁶ MERCADAL, R. (2003): El viaje de Chihiro. En *Making Of*, 16, pp. 19-26.

³⁷ Para más información sobre *Pokémon. (La película)*, 1998, pp. 121-128.

³⁸ JARNE, N. Op. Cit. pp 5-17.

de animación y de este modo obtener para nuestra elección un mayor grado de representatividad. Así, de las doce películas tratadas, cuatro corresponden a la factoría Disney, pionera en estos ámbitos de cine de animación, *Blancanieves y los siete enanitos*, 1937; *El rey león*, 1994; *Pocahontas*, 1995 y *Dinosaurio*, 2000. Otras tres han sido producidas por el binomio empresarial Disney-Pixar, *Toy Story (Juguetes)*, 1995; *Monstruos, S.A.*, 2002 y *Buscando a Nemo*, 2003. Ésta última está consiguiendo merecidos éxitos y hay que decir que algunos de sus creativos han trabajado también en Disney. De las cinco películas restantes, una es una coproducción japonesa-americana, *Pókemon. La película*, 1998; otra, una realización de la casa filmográfica Dreamworks, *Shrek*, 2001; y, finalmente, tres son europeas, *Kirikú y la bruja*, 1998, una coproducción de Francia-Bélgica y Luxemburgo; la inglesa *Chicken Run: Evasión en la granja*, 2000 y la española *El bosque animado*, 2001, de la compañía gallega Drygafilms.

Otro de los criterios del que nos hemos servido ha sido la valoración que en su momento hizo de ellas la crítica especializada así como el grado de difusión y éxito que alcanzaron. Razones de más peso aparte, consideramos que con esta preferencia de películas más divulgadas estamos facilitando también la consecución de reproducciones de ellas para su visionado.

Pero sin duda, hemos prestado una especial atención a *los criterios pedagógicos y de calidad cinematográfica*. Como luego se podrá apreciar, cuando se aborde cada una de las películas que hemos seleccionado, nuestro estudio se detiene en *los temas o contenidos* a tratar, en *los valores* que sobresalen en cada film y en *las curiosidades* más relevantes que presenta. Y en todo ello intentamos no olvidar el que es nuestro doble objetivo: de una parte, utilizar todo el atractivo que tiene para la infancia el cine de animación a fin de profundizar y asimilar con nuestros hijos y alumnos temas y valores; de otra, contribuir a que disfruten más con el cine y se familiaricen y se formen en él.

Al actuar así, probablemente quedará patente que esta obra no nace de una intención aislada y ocasional. Todo lo contrario. En esta publicación confluyen el interés y la dedicación por unir cine y educación vividos extensa e intensamente durante un número importante ya de años. De este modo, cuanto exponemos se beneficia de todo lo que hemos aprendido cuando hemos trabajado, incluso estas mismas películas, en distintos contextos y niveles educativos. Concretamente se han llevado a la práctica con escolares de educación infantil y primaria dentro de una estrecha colaboración con profesorado no sólo inquieto y motivado sino con conocimiento y capacidad para relacionar cine y educación; con las familias de los escolares pues han sido proyectadas y analizadas en Escuelas de Madres y Padres; en Cursos de Formación Permanente del Profesorado y en la misma docencia universitaria, concretamente con alumnado de Psicopedagogía y Educación Social. Por último, de una forma especial, queremos destacar con cierto orgullo y agradecimiento nuestra participación desde hace casi una década en dos proyectos educativos vinculados con el cine³⁹. Son pues todas estas intervenciones pedagógicas las que están en la base de esta obra, la enriquecen y avalan con su aportación de experiencia contrastada.

³⁹ VARIOS AUTORES (1995-2005): *Programa Cine e Saúde*. Guías Didácticas Cinematográficas. Santiago de Compostela-Ourense. Xunta de Galicia-Concello de Ourense.

VARIOS AUTORES (1997-2005): *Proyecto Cine y Transversales*. Revista Padres y Maestros, páginas centrales.

Finalmente queremos exponer que hemos ordenado las películas atendiendo al orden alfabético a fin de facilitar su localización y manejabilidad. También hemos tenido en cuenta la cronología de los filmes a fin de favorecer la comprensión de la evolución tecnológica del cine de animación: dibujos animados, dibujos digitalizados por ordenador y en tres dimensiones.

5.1. Objetivos educativos

- Conocer los componentes básicos del lenguaje cinematográfico: imagen, planos, movimientos de cámara, color, diálogos, música, efectos sonoros, etc.
- Fomentar el gusto por el ámbito cinematográfico.
- Desarrollar la creatividad a partir del cine.
- Crear hábitos de análisis y crítica cinematográfica.
- Acercarse y reflexionar sobre una muestra selecta de cine de animación.
- Implicar a toda la comunidad educativa en el aprendizaje a partir de este recurso didáctico.
- Analizar las producciones de cine de animación expuestas de forma cooperativa y solidaria.
- Reconocer la necesidad de educar en valores a través del cine.
- Considerar el cine como un recurso que nos ofrece una amplia variedad de escenarios relacionados con los valores y con los problemas personales y sociales.

5.2. Contenidos y valores

A continuación, presentamos y tan sólo a modo de orientación, la inmensa gama de *temas conceptuales y actitudinales* que se pueden trabajar a partir de las películas ofrecidas:

La familia: el amor de pareja; tipos de familia, la adopción; los componentes en la familia; la organización familiar; los problemas familiares; el presupuesto económico; las funciones y reparto de roles; la convivencia; la comunicación; el apoyo familiar en la etapa escolar; la pérdida de algún miembro en la familia.

Los amigos: el diálogo; los celos; las mentiras y engaños.

El desarrollo de habilidades sociales: la autoestima; los prejuicios; la imagen corporal, belleza exterior e interior de las personas; los celos; el trabajo en equipo; el liderazgo; las funciones en un grupo.

Los medios de comunicación: la publicidad; la prensa; la radio; la televisión; los videojuegos; internet.

La protección del medio ambiente: el progreso y desarrollo tecnológico.

La educación para el consumo: educación consumerista frente a educación consumista; consumo racional, consumo justo; la globalización.

La educación para la salud: la alimentación, la higiene, la seguridad, la calidad de vida.

La educación sexual y la igualdad de oportunidades: el ciclo de la vida; la planificación familiar; los roles sexuales; los estereotipos.

La educación vial: las principales señales de tráfico; la seguridad vial; las normas de convivencia y ciudadanía.

El ocio y tiempo libre: el juego; el deporte; el cine; el teatro; la música; la lectura; el aprendizaje creativo (manualidades, pintura, escultura, etc.).

Educación en la interculturalidad y multiculturalidad: ser ciudadanos en un mundo global; la emigración e inmigración; la educación comunitaria y convivencia pacífica.

La comunidad escolar: la función educativa; la tarea docente; la adaptación escolar; la atención individualizada; la educación y la participación familiar.

Valores:

Vida, respeto, comprensión, amor, amistad, cooperación, solidaridad, colaboración, paz, tolerancia, convivencia, belleza, esperanza, libertad, fidelidad, sentimientos, responsabilidad.

5.3. Relación de películas seleccionadas

-BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS, D. Hand. USA, 1937

Temas: el reparto de roles y funciones en la familia. Tipos de familias. La responsabilidad en la familia. La belleza interior y exterior de las personas. Los celos. La educación sexual. Los estereotipos. La atención a la diversidad. Hábitos saludables de higiene y alimentación. La muerte. El cuidado del medio ambiente y de los animales.

Valores: respeto, amor, amistad, cooperación.

Curiosidades: primer largometraje de cine de animación. Obtiene un oscar honorífico y siete oscars en miniatura a la mejor canción. Salió en formato video en el año 1998.

-EL REY LEÓN, R. Allers y R. Minkoff. USA, 1994

Temas: el ciclo de la vida. El respeto y obediencia en la familia. La comunicación. La pérdida de un ser familiar. Las mentiras. La protección del medio ambiente. Educación para la salud: la prevención de riesgos.

Valores: vida, amor, amistad y cooperación.

Curiosidades: ganadora de dos oscars a la mejor banda sonora y canción. Con un guión original, al igual que *Bambi*, está ambientada solamente con animales. Hasta su fecha resultó ser la película de animación más taquillera y de mayores logros económicos. Se acaba de estrenar la segunda parte, *El rey león 2: el tesoro de Simba*.

-POCAHONTAS, M. Gabriel y E. Goldberg. USA, 1995.

Temas: el desarrollo de habilidades sociales. La autoestima. La familia. El amor de pareja. La multiculturalidad e interculturalidad. El respeto por la naturaleza. Emigración e inmigración. La igualdad de oportunidades. Los estereotipos.

Valores: paz, respeto, tolerancia, cooperación.

Curiosidades: ganadora de un oscar a la mejor canción original. Es la primera historia de la empresa Disney basada en un hecho real. La protagonista está inspirada en la imagen de una conocida top model.

-TOY STORY (Juguetes), J. Lasseter-Disney. USA, 1995.

Temas: Tipos de familia. El juego y el juguete. Juguetes y materiales de desecho, hacia un respeto por medio ambiente. El mercado y la globalización: las grandes áreas comerciales, el comercio justo. La influencia de la publicidad, de las marcas, características y tipos. El consumo racional y reflexivo. La alimentación equilibrada frente a la comida rápida. Las golosinas. Las celebraciones: cumpleaños, santos, navidades y reyes, fin de curso, etc. La educación vial.

Valores: amistad, cooperación, convivencia.

Curiosidades: es la primera película de Disney realizada por ordenador. Disney inicia una nueva andadura junto a la empresa de animación Pixar. Su notable éxito desencadenó el estreno de la segunda parte *Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga*.

-POKÉMON (La película), K. Yuyama. Japón-USA, 1998.

Temas: los amigos. La comunicación. El trabajo en equipo. Los medios de comunicación. Los videojuegos. La planificación del ocio y el tiempo libre.

Valores: paz, amistad, cooperación, convivencia.

Curiosidades: es una coproducción japonesa y americana. Esta película surge a partir de los famosos videojuegos de Nintendo. Supuso todo un fenómeno social en los medios de comunicación. Está basada en una historia acontecida en Japón. Dada su enorme repercusión ya se han estrenado dos nuevas producciones, *Pokémon 2. El poder de uno*, 1999 y *Pokémon 3. El misterioso hechizo de los Unown*, 2001.

-KIRIKÚ Y LA BRUJA, Michael Ocelot, Bélgica-Francia-Luxemburgo, 1998.

Temas: las funciones de la familia. Educación sexual. La atención a las personas mayores. El aprendizaje creativo. El respeto por el medio ambiente. La diversidad cultural e interculturalidad. Educación para la salud. La emigración e inmigración.

Valores: belleza, respeto, paz, amor, solidaridad, cooperación.

Curiosidades: película europea que obtuvo un merecido reconocimiento por su sencillez y belleza, es una coproducción entre Francia-Bélgica y Luxemburgo. El guión está basado en un cuento popular africano.

- DINOSAURIO (Walt Disney), R. Zondag y E. Leighton. USA, 2000.

Temas: educación sexual. La familia y la adopción. La pérdida de algún miembro en la familia. Las personas discapacitadas. La atención a las personas mayores. La evolución e historia del planeta tierra.

Valores: amistad, cooperación, comprensión, tolerancia, esperanza.

Curiosidades: esta realización cinematográfica ocupa el número treinta y nueve en el listado del imperio Disney. Consigue unos efectos sorprendentes de realidad al mezclar la animación digital en los fondos naturales de algunas escenas.

-CHICKEN RUN: Evasión en la granja, Nic Park y Peter Lord. USA, 2000.

Temas: la autoridad en la familia. El desarrollo de habilidades sociales. El liderazgo. La autoestima. Las mentiras y el engaño. La superación de miedos y fobias. El reparto de funciones y tareas responsables en la familia. Educar para el medio ambiente. La vida en comunidad. Educar en el consumo racional. Atención a las personas marginadas.

Valores: respeto, amistad, diálogo, cooperación, solidaridad, libertad.

Curiosidades: película elaborada por la empresa inglesa Aardman. Es la ópera prima de animación en tres dimensiones realizada en plastilina. Ha conseguido destacados triunfos a nivel internacional por su creatividad.

-SHREK, A. Adamson y V. Jenson. USA, 2001.

Temas: el desarrollo de habilidades sociales. Los prejuicios. Los celos. La autoestima. La comunicación. La belleza exterior e interior de las personas. El amor de pareja. La igualdad de oportunidades. Educación para la salud.

Valores: respeto, amistad, amor, colaboración, tolerancia.

Curiosidades: en esta película desfila un numeroso grupo de personajes conocidos de Disney como Cenicienta, Caperucita, Pinocho, Blancanieves, Los tres cerditos. Con esta muestra se alcanza un nuevo avance en el mundo de la animación digital al

conseguir un gran realismo en los rostros de los personajes. Recientemente se ha estrenado *Shrek 2*, y obtiene notables mejoras en las técnicas digitales utilizadas.

- EL BOSQUE ANIMADO, A. de la Cruz y M. Gómez. España, 2001.

Temas: la familia. El respeto en la pareja. Las personas discapacitadas. La protección por el medio ambiente. El respeto hacia los animales: el progreso social y el desarrollo tecnológico. La diversidad cultural.

Valores: paz, respeto, convivencia, amor, tolerancia.

Curiosidades: primera película europea, concretamente española (gallega), realizada en tres dimensiones (3D). El guión está basado en la obra del escritor gallego Wenceslao Fernández Flórez.

-MONSTRUOS, P. Docter. USA, 2002.

Temas: los miedos. Los sueños. Los prejuicios. La belleza interior y exterior de las personas. Los amigos. Educar para la salud.

Valores: amistad, respeto, fidelidad, sentimientos.

Curiosidades: representa el quinto trabajo de cine de animación realizado por ordenador después de *Toy Story (Juguetes)*, 1995; *Bichos*, 1998; *Toy Story 2*, 1999 y *Buscando a Nemo*, 2003.

-BUSCANDO A NEMO, Andrew Stanton y Lee Unkrich. USA, 2003.

Temas: la adaptación y el inicio escolar. La sobreprotección de la familia. La pérdida de algún miembro familiar. La escuela y la función docente. La comunicación. La atención a la diversidad. El medio ambiente: el mundo marino. La igualdad de oportunidades. Educación para la salud. Educación vial.

Valores: responsabilidad, cooperación, solidaridad.

Curiosidades: hasta la fecha ha alcanzado los últimos avances tecnológicos en el mundo de la animación digital. Está inspirada en otros largometrajes clásicos como *Pinocho*, *Merlín el encantador*, *La bruja novata*, *La sirenita* y especialmente, *Bambi*.

5.4. Estructura de trabajo de las películas

Antes de dar entrada al estudio de cada una de las películas que componen la muestra, haremos mención a una serie de apartados, a modo de esqueleto o estructura, para obtener un mejor análisis de cada una de ellas. Dichos apartados servirán de guía orientativa para el desarrollo del cineforum correspondiente.

5.4.1. Ficha técnica

De ahí la necesidad de contar con unas pautas básicas sobre la *ficha técnica* y el *argumento* de la película.

5.4.2. Argumento

Consiste en describir de modo lógico la historia de la película, su cronología, sin entrar en ningún tipo de juicios ni valoraciones.

5.4.3. Antes de la proyección de la película

Lo mismo sucede con el preámbulo al visionado de la película, es decir, el punto *antes de la proyección de la película*, intenta un acercamiento a modo de cuestiones y actividades a las posibles temáticas a abordar. Aquí distinguimos tres momentos clave que se justifican en los rótulos *con esta película pretendemos* y *algunas consideraciones de interés sobre la película*:

Un primer momento, de investigación, consiste en ofrecer al alumnado todas las herramientas (los conceptos, las claves, el lenguaje, etc.) que le faciliten la comprensión de lo que va a ver.

Un segundo momento, el descubrimiento de conocimientos previos que posee el alumno sobre el tema base de la película, sobre su grado de motivación e interés y los sentimientos suscitados.

El tercer momento, que consiste en despertar en el alumnado el gusto por ver la película. En resumidas, se trata de sugerir, motivar, aclarar pero no de adelantar sobre lo que se va a ver.

5.4.4. Secuencias-Escenas y Cuestiones para el cineforum

Es lógico que una vez vista una película tengamos ideas, percepciones y sentimientos que comentar sobre ella, sobre qué elementos nos han impactado, impresionado o decepcionado. Para conseguir un mejor acercamiento destacamos aquellas secuencias y escenas que precisan un análisis más detenido. Esta selección de secuencias y escenas viene determinada bien por el interés cinematográfico que conlleva (planos, color, música, efectos sonoros, ambientes, etc.) o bien por su importancia para el entendimiento del argumento.

Para esta mejor comprensión de las *secuencias-escenas* nos hemos inclinado por acompañar, de modo paralelo, una serie de *cuestiones* donde los educadores, preferentemente, de acuerdo con el contexto concreto donde vaya a trabajar, pueda adaptarlas según estime conveniente. Con dichas cuestiones se intenta aproximar al alumno a la comprensión del lenguaje cinematográfico y también a ayudar a entender el argumento que acaba de ver, con el fin de elaborar sus propias conclusiones. Es también el momento de ofrecer la posibilidad del establecimiento de un clima de

trabajo en grupo, de cineforum⁴⁰, donde el docente actúe de facilitador y dinamizador del debate, del análisis y de la crítica constructiva sobre los diferentes problemas sociales con el fin de llegar entre todos a conclusiones clarificadoras en este proceso de intervención pedagógica con el cine.

5.4.5. Después de la proyección de la película

Las actividades propuestas para trabajar, bien a modo individual o grupal, una vez proyectada la película pretenden el desarrollo integral del alumnado a través de vivencias significativas, de reflexiones y de actitudes a adoptar. Con ellas se intenta que el alumnado:

- Interaccione los aprendizajes cognitivos con los afectivos, estimulando su imaginación y sus sentimientos con la finalidad de comprender la totalidad.
- Conecte la experiencia intelectual con sus bagajes personales con el objeto de compartir y enriquecerse.
- Interiorice los contenidos, los valores y actitudes y guíe posteriormente sus decisiones y acciones⁴¹.

5.5. Modelos de animación para trabajar en la infancia

Una vez expuesta la estructura seguida en el conjunto de las doce películas seleccionadas, a continuación ofrecemos el estudio llevado a cabo con cada una de ellas.

-BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS

Destinatarios: Ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria

FICHA TÉCNICA

⁴⁰ Ver en el Apéndice de este libro que se adjunta un esquema sobre el desarrollo de la técnica grupal del cineforum, pp. 144-145.

⁴¹ INSTITUTO PEDAGÓGICO PADRES Y MAESTROS (2003): *Cine y Transversales. Treinta películas para trabajar en el aula*. Bilbao. Mensajero, pp.7-11.

Título original: Snow White and the Seven Dwarfs

Nacionalidad: USA, 1994 (en video. La primera versión en celuloide se estrenó en el año 1937)

Producción: Walt Disney

Dirección: David Hand

Guión: Ted Sears, Otto Englander, Earl Hund, Dorothy Ann Balank y Richard Creedon

Fotografía: Maxwell Morgan

Música: Leigh Harline, Paul Smith y Frank Churchill

Interpretación: Adriana Caselotti (Blancanieves); Harry Stockwell (príncipe); Lucille La Verne (reina/bruja); Moroni Olsen (espejo mágico)

Duración: 81 minutos

Distribución: Buena Vista visual effects and Walt Disney Pictures

Ganadora de un oscar especial a sus logros técnicos y artísticos y nominada al oscar por las famosas canciones *Silbando al trabajar* y *Un día mi príncipe vendrá*.

ARGUMENTO

En un lejano país vivía una linda princesa llamada Blancanieves. Su madrastra, una reina-bruja, deseaba ser la más bella y consultaba todas las noches a su espejo mágico, pero al conocer que era Blancanieves ordenó a uno de sus vasallos que le quitara la vida y como prueba le entregara su corazón. El verdugo obvió sus órdenes y en lugar de matar a la princesa entregó a la madrastra un corazón de jabalí y aconsejó a Blancanieves que huyera rápidamente por el bosque.

La princesa se refugió en una pequeña casita propiedad de siete enanos, trabajadores en una mina de diamantes, cerca del bosque, hasta que es encontrada y envenenada con una deliciosa manzana ofrecida por su perversa madrastra. Como consecuencia, Blancanieves entra en un profundo sueño hasta que el príncipe le da un tierno beso y regresa de nuevo a su castillo.

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

- Valorar la inocencia de la infancia y el triunfo del amor sobre el odio y el rencor.
- Distribuir las funciones en el hogar familiar de forma equitativa y responsable.
- Respetar a las personas desde la diversidad.
- Fomentar hábitos higiénicos saludables.
- Conocer los cuidados a los animales y al medio ambiente en general.

Dialogar sobre los sentimientos que afloran en el ser humano ante la pérdida de un miembro de la familia.

Considerar cuanto tenemos y somos.

Mejorar nuestro comportamiento hacia los demás.

Comprender el valor de la belleza interior y exterior de las personas.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

En 1935 Walt Disney soñó con crear el primer largometraje de dibujos animados protagonizado por siete personajes excepcionales.

El guión está basado en el cuento *Blancanieves* de los hermanos alemanes Jacob y Wilhelm Grimm.

Los artistas de Disney crearon multitud de bocetos de Blancanieves antes de decidirse por la perfecta princesa de cuento de hadas. Intentaban conseguir la mayor naturalidad, mientras que con los enanos mantendrían el característico estilo facial redondeado de otros personajes típicos de Disney.

Los dibujantes analizaron en detalle cada matiz del movimiento humano y de esta escuela investigadora de la acción nació la habilidad para mover a los personajes animados de forma convincente, contribuyendo al asombroso realismo de Blancanieves.

El guión se trató a modo de cómic para crear un *storyboard*. Los bocetos clave representaron los momentos cruciales de la acción y los fondos determinaron el ambiente reproduciendo el mundo donde vivían los personajes. Por cada segundo fílmico se proyectaron en la pantalla veinticuatro bocetos, cada uno ligeramente distinto al anterior que una vez fotografiados sucesivamente se produce un efecto óptico de imagen en movimiento.

Durante los dos largos años que duró la producción de esta película colaboraron más de setecientos artistas de la factoría Disney y necesitaron alrededor de ochocientos kilómetros de papel para crear más de dos millones de dibujos y bocetos.

De las veinticinco canciones preparadas para esta película sólo se insertaron ocho.

La película se estrenó en Hollywood el 21 de febrero de 1937 y resultó todo un éxito.

Con esta producción el mundo de la animación se elevó a la categoría de arte y se logró una nueva mirada hacia el mundo del cine.

Por aquel entonces, cosechó el premio cinematográfico más prestigioso. Como muestra de ello, de la mano de Shirley Temple se le entregó a Walt Disney un óscar honorífico y siete óscar en miniatura.

La película es un compendio de comedia, melodrama, terror, opereta y de cuento de hadas. Sus variados efectos sonoros consiguen unas veces situaciones reales y otras veces situaciones torpes y sarcásticas⁴².

Con la colaboración de todos traemos de casa aquellos cuentos que tengamos sobre Blancanieves y comentamos y contrastamos sus portadas, ediciones, versiones,

⁴² www.terra.es/cine/especiales/ciendisney/curiosidades.html_16k

formatos, tipos de letras, ilustraciones y también sobre los autores del cuento, los hermanos Grimm. ¿Qué otros cuentos conocemos? Los citamos y describimos.

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

1. Sobre el principio.
2. Blancanieves y el apuesto príncipe.
3. El verdugo y la princesa.
4. Blancanieves en el bosque.
5. La nueva casita de la princesa Blancanieves.
6. El trabajo en la mina de los enanitos.
7. La llegada a casa de los enanos.
8. El descubrimiento de la pequeña Blancanieves.
9. El aseo de los enanitos.
10. La malvada Bruja.
11. La vida con Blancanieves.
12. El hechizo de la Bruja.
13. El regreso de los enanitos.
14. La llorada muerte de Blancanieves.

Cuestiones para el cineforum

1. ¿Qué se ve en primer plano? ¿Qué nos cuentan al principio? ¿Dónde está el castillo? ¿Cómo es? ¿Quién vive en él? ¿Qué desea saber la madrastra? ¿Qué ropa lleva? ¿Con quién habla? ¿Cómo es Blancanieves? ¿De quién se rodea? ¿Qué hace? ¿Cómo viste? ¿Cómo se comporta? ¿Qué dos tipos de belleza observamos en la madrastra y en Blancanieves?
2. ¿Quién acude a visitarla? ¿Qué hace Blancanieves al verlo? ¿Qué le canta? ¿Quién espía tras el cristal y escucha lo que le canta el príncipe? ¿Qué gesto se aprecia en su rostro? ¿Y en el de los jóvenes príncipes?

3. ¿Qué le ordena la madrastra al verdugo? ¿Qué le pide que le entregue de Blancanieves? ¿Qué hace el verdugo al comprobar la ternura de la niña? ¿Qué le aconseja y solicita?

4. ¿Qué encuentra en el bosque? ¿Qué obstáculos debe salvar? ¿Dónde cae rendida? ¿Quiénes la observan? ¿Qué hacen todos los animalillos del bosque? ¿Qué familias de animales conocéis? ¿Qué les dice Blancanieves a los animales? ¿Qué les cuenta? ¿Y qué les pide a los animales? ¿Ellos adónde la llevan?

5. ¿Cómo es la casita? ¿Dónde se encuentra? ¿Qué comenta Blancanieves de ella? ¿Qué aspecto tiene? ¿Cómo son las sillas? ¿Cuántas hay? ¿Cómo está la mesa? ¿Qué sensación da? ¿Cuál es la escena más simpática sobre lo que hacen los animalitos? ¿Quién se encarga de barrer? ¿De sacar las telas de araña? ¿Y de colocar el centro de flores? ¿Quién lleva la ropa para lavar? ¿Dónde y quiénes la lavan? ¿Quiénes la escurren y la tienden?

6. ¿Qué hacen? ¿Qué sacan al cavar? ¿Qué hora marca el reloj cuando terminan la tarea? ¿Adónde se dirigen? ¿Por dónde deben pasar antes de llegar a casa? ¿Cómo los enanitos protegen y viven en armonía con la naturaleza? Si tenemos ocasión, podemos ver, comparar, reflexionar y valorar otras escenas contrarias de actuación de las personas con el medio ambiente, como por ejemplo en las películas aquí presentadas como *Pocahontas* o *El bosque animado*.

7. ¿Qué descubre Blancanieves en la parte superior de la casa? ¿Qué hace? ¿Quién la arropa una vez dormida? ¿Qué hacen los animales cuando escuchan la canción de los enanitos? ¿Cómo encuentran la casa al llegar? ¿Por qué notan que hay alguien en ella? ¿Cómo entran? ¿Quién le da un portazo a la puerta? ¿Qué está al fuego? ¿Cómo encuentran la mesa? ¿Quién sospechan que está en su casa? ¿Quién sube al cuarto? ¿Qué sucede? ¿Qué le hacen a Tomi creyendo que es un monstruo?

8. ¿Qué llevan los enanos en sus manos para defenderse? ¿A quién se encuentran? ¿Qué dicen de ella? Cuando despierta, ¿qué les comenta? ¿Qué le preguntan los enanos? ¿Qué les suplica Blancanieves? ¿Qué les dice que sabe hacer? ¿Por qué se alegran los enanitos y la dejan quedar? ¿De qué tareas (o trabajos) se encargan los enanitos y de cuáles Blancanieves? ¿Crees que esa distribución ha cambiado en la sociedad actual? ¿En qué sentido? ¿Te parece bien? En las familias que conoces, ¿existe un reparto adecuado de los trabajos o, mientras que las mujeres se encargan de casi todas las tareas de la casa y del cuidado de los hijos, los hombres apenas hacen ninguna? ¿Qué opinan los enanos de la madrastra? ¿Cómo la definen? ¿Por qué os parece que en la película se presenta esa visión tan dulce de Blancanieves, de felicidad e inocencia, frente a la maldad, típica de los adultos, de la madrastra?

9. ¿Qué les pide Blancanieves que hagan antes de comer el puchero? ¿Quién no quiere asearse? ¿Qué opinan del agua? ¿Qué hacen todos? ¿Qué hace Timo con el jabón?

10. ¿Qué le descubre el espejo mágico? ¿Dónde le dice que está escondida? Lo que tiene guardado en la caja es el corazón ¿De qué animal? ¿En qué consiste el hechizo?

11. ¿Qué hacen todos los enanitos? ¿Cómo son? ¿Qué ropa usan? ¿Qué les ocurre con una mosca? ¿Quién toca el piano? ¿La batería? ¿Y la flauta? ¿En que se convierte Timo, el mudito, para bailar con Blancanieves? ¿Quién lo lleva a hombros? ¿Qué le cuenta la princesa? ¿Dónde está Gruñón? ¿Dónde duermen los enanitos? ¿Y Blancanieves?

12. ¿Qué se utiliza para envenenar a Blancanieves? ¿De qué color es? ¿Adónde se dirige ella? ¿Cómo despide Blancanieves a los enanitos? ¿Qué hace Gruñón? ¿Qué le sucede? ¿Qué pareja de animales se ven al paso de la Bruja? ¿Qué hace Blancanieves con ayuda de los animalillos? ¿Quién aparece por la ventana? ¿Qué le dice la malvada madrastra? ¿Qué le ofrece? ¿Qué le hacen los pajarillos? ¿Y Blancanieves? ¿Qué finge la bruja? ¿Qué le pide? ¿Adónde se dirigen los animales?

13. ¿Quiénes los han ido a buscar? ¿Cómo los llevan? Mientras, ¿qué sucede en la casa con Blancanieves y la Bruja? ¿Qué le dice de la manzana? ¿Qué descubren los enanitos que les quieren decir los animales? ¿Qué le sucede a Blancanieves al morder la manzana? ¿Qué hace la Bruja al conseguir su propósito? ¿Quiénes la persiguen? ¿Pero qué le sucede? ¿Qué dos pájaros la observan desde lo alto y la sobrevuelan? ¿Cómo son las imágenes de esta secuencia? ¿Qué colores predominan? ¿Qué tipo de música? ¿Y los efectos sonoros? ¿Qué sentimientos nos evocan toda esta secuencia?

14. ¿Dónde colocan a la bella Blancanieves? ¿Qué sienten? ¿Quiénes lloran por ella? ¿Qué estilo de música se escucha ahora? ¿Cómo es la urna? ¿Quién conoce la existencia de la princesa? ¿Qué le llevan los animalillos y los enanitos? ¿Quién llega cantando? ¿Qué hace al verla? ¿Y los animales del bosque y los enanitos? ¿Adónde la lleva el príncipe? ¿Dónde va montada? ¿Qué se ve a lo lejos? ¿Cómo termina?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Hacemos una puesta en común y dialogamos sobre lo más destacado de la película: el personaje favorito, el que menos nos ha gustado, las imágenes, las canciones... y argumentamos nuestra respuesta.

Elaboramos un libro de familias de animales que archivamos en la biblioteca de aula y conocemos sus características, alimentación, beneficios, hábitat, cuidado... y ayudándonos de vídeos, retroproyectores... proyectamos imágenes y/o secuencias de documentales.

Memorizamos el nombre de los enanitos (*Sabio*: autoproclamado el líder del grupo; *Pequeñín*, el bonachón; *Mocoso*: el gracioso que tiene la fiebre del heno; *Dormilón* es viejecito y de ojos caídos; *Romántico*: el de la sonrisa; *Cascarrabias*: el viejo gruñón; y *Tomi*, el mudito), jugamos con las letras e inventamos otros nuevos con o sin significado. Posteriormente los dibujamos en una cartulina y los caracterizamos de forma personal. ¿Os sentís reflejados en ellos o a quiénes los compararéis?

Reflexionamos sobre los mote que en ocasiones ponemos a las personas, animales o cosas, a veces van con buenas o malas intenciones ¿Qué opinamos de ello? ¿Cómo nos puede beneficiar o perjudicar acciones de este tipo? ¿Por qué sentimos celos, pelusilla o tenemos manías a ciertas personas? ¿Por qué también nos solemos poner colorados? ¿Cómo podemos superar estas situaciones para encontrarnos mejor?

Escenificamos la obra, para ello confeccionamos sencillos trajes, decoramos el escenario y representamos el papel del personaje elegido.

Memorizamos la canción y gesticulamos a la vez:

*No tengan temor, el agua hace bien
y no es deshonor que limpios estén.
Con las manos, el agua se unta en la cara
y hacen bru, bru, bru.
Se toma el jabón, sin preocupación
se hace la espuma y sin aflicción.
Toman el agua en sus manos,
se da un resoplón y bru, bru, bru.
Se moja y remoja
se frota y se entalla
se lava y relava
y luego se enjuaga.
Se mojarán más, ya lo verán
que es muy divertido
y que gozarán.
Al terminar les gustará
la piel perfumada les quedará.*

Aprendemos el nombre de los distintos instrumentos musicales y el modo de hacerlos sonar con armonía y con la colaboración del profesor de música interpretamos una sencilla melodía.

Entregamos una copia de la carátula de la película a cada niño y le pedimos que las coloreen, que inventen un nuevo título y una nueva historia.

Elaboramos tarjetas de cartulina en las que escribimos una adivinanza con respecto a la película y su solución. Las cartulinas con las adivinanzas pueden ser preparadas por el profesor o por los propios niños, buscándolas en libros, preguntando en su casa o inventándolas.

Construimos un tablero (similar al juego de los barcos), rellenando las casillas con nombres de personajes, animales, objetos, etc., que aparecen en la película. Cada niño@ elige un número y una letra dos veces, de forma que seleccionemos así dos casillas. Con las palabras de las casillas podemos crear: frases, títulos, historias cortas, etc.

Elaboramos una baraja de cartas con los personajes y jugamos a hacer parejas y decir una cualidad, característica, nombres, etc.

Dialogamos sobre lo que sentiríamos si no pudiésemos hablar ¿De qué modos nos podríamos comunicar? ¿Qué estrategias tendríamos que utilizar? ¿Cómo nos debemos comportar con aquellas personas que padecen alguna discapacidad visual, auditiva o motora? ¿Qué mejoras sociales hay que tener en cuenta para favorecer su integración? Aprovechamos para seleccionar y comentar la publicidad informativa presentada en

los diversos medios de comunicación sobre esta cuestión. Extraemos de ella aquellas palabras asociadas a solidaridad, compartir, cooperación, etc.

Elaboramos un sencillo panel y por medio de recortes, dibujos, frases... plasmamos cómo tratar a los ancianos y los cuidados y tratamientos que les podemos ofrecer.

Escenificamos situaciones de la vida cotidiana en las que tengamos que lavarnos las manos, los dientes, saludar o comportarnos con respecto y educación.

Nos educamos en el respeto, el amor, la amistad y la cooperación

En la película resaltamos la ternura y dulzura de Blancanieves, una niña *esclava* de su madrastra que trabaja con esmero y se esfuerza constantemente. Destacamos tres momentos clave:

El primero, cuando encuentra a un pajarito solitario que está sin sus padres y lo devuelve al nido.

El segundo, cuando regaña a los animales del bosque porque tratan mal a la pobre anciana (su madrastra) en el momento que le da la manzana envenenada. Y les comenta: *¿No les da vergüenza tratar así a una pobre anciana?*

El tercero, cuando se despide de los simpáticos enanitos con un beso en la frente.

Frente a esta inocencia y belleza interior se antepone el personaje de la malvada bruja, que transmite odio y envidia hacia Blancanieves. Ésta sólo anhela ser la más bella y se lo propone a toda costa, sin importarle el precio que deba pagar. Para ello ordena a uno de sus sirvientes para que la mate, pero el verdugo siente pena en su corazón y le aconseja: *Huya, y no vuelva más, intérnese en el bosque y huya.*

También es destacable el tierno corazón de los enanitos que sienten dolor ante la muerte de su princesa y lloran ante la urna de cristal, al igual que los animalitos del bosque que han compartido con ella cantidad de momentos dulces y diversas tareas del hogar: limpieza, lavado, planificación y organización e incluso cocina.

El film de Blancanieves nos recuerda hábitos de orden y aseo y nos transmite que el amor todo lo puede, está por encima del bien y del mal ya que el príncipe con un simple beso logra despertarla de su sueño eterno. ¿Cómo valoramos la actitud del príncipe? Pensamos en otras posibles actuaciones, lo mismo de Blancanieves y de los enanitos también. Dialogamos sobre el nuevo rumbo que tomarían las escenas con esos nuevos comportamientos de estos personajes.

Asimismo, consideramos la nota machista y autoritaria de la escena donde se aprecia cómo el enano Cascarrabias trata a las mujeres, con desprecio y en tono irónico se niega a lavarse antes de comer porque se lo ordena Blancanieves. Aunque al final de la película se evidencia un cambio en él, de cariño y adoración, aunque en silencio. Éste es un hecho puntual, ya que en general prima el respeto y la aceptación de todos y cada uno de los enanitos.

Dialogamos sobre lo que nos dice la canción y analizamos su importancia. ¿Qué cambiaríamos del mundo? ¿Qué cosas y acciones buenas sembraríamos? ¿Por qué?:

Por reír y cantar,

*es la magia que al mundo hace gozar y soñar, y vivir en paz.
 Por reír y cantar,
 ese hechizo que tanta felicidad, al traer dicha al corazón.
 La esperanza nace
 con una sonrisa.
 Sonriendo lograrás
 ausentar dolor y penas.
 Virtuoso serás
 vivirás rebosante de juventud
 al saber sonreír y cantar.*

-BUSCANDO A NEMO

Destinatarios: Educación Infantil y Primaria

FICHA TÉCNICA

Título original: Finding Nemo

Nacionalidad: USA, 2003

Producción: John Lasseter y Graham Walters

Dirección: Andrew Stanton y Lee Unkrich

Guión: Andrew Stanton, Bob Peterson y David Reynolds; basado en un *argumento* de Andrew Stanton

Fotografía: Sharon Calahan y Jeremy Lasky

Música: Thomas Newman

Interpretación: Geoffrey Rush, Willem Dafoe, Albert Brooks, Ellen DeGeneres, Allison Janney, Austin Pendleton, Stephen Root, Vicki Lewis, Elizabeth Perkins, Eric Bana, Alexander Gould, Bob Peterson, Bruce Spence y Andrew Stanton.

Montaje: David Ian Salter

Duración: 100 minutos

Distribución: Walt Disney Pictures-Pixar Animation Studios

Ganadora de un Oscar de 2003 a la mejor música.

ARGUMENTO

Marlin es un pez payaso que vive con su esposa en plena armonía y tranquilidad cerca de la Gran Barrera de Coral, en Australia. Un día esta paz se malogra ante la llegada de unos tiburones que invaden la zona y devoran a la esposa y sus huevos. Solamente un huevo logra sobrevivir, Nemo, a pesar de quedar con una aleta dañada, algo más pequeña de lo normal. Ante lo sucedido, el padre lo sobreprotege y teme constantemente por su vida.

El primer día de colegio su progenitor le acompaña. Como celebración a este comienzo escolar, Nemo y sus compañeros se van de excursión y deciden aventurarse acercándose hasta una barca situada en la superficie; Nemo es el emprendedor. Mientras, su padre presencia de modo impotente como en un descuido su hijo es capturado por unos submarinistas que lo trasladan a vivir a un acuario junto a otras variadas especies acuáticas que también viven en cautividad. El acuario se encuentra en la clínica de un dentista, desde donde se divisa el puerto de Sydney. Sin embargo, el

pequeño pez payaso hará lo posible por evadirse de la pecera. A pesar de que Nemo es aceptado en el grupo decide ayudar al resto a escapar, con más motivo cuando los peces se enteran que el dentista quiere regalar a Nemo a su traviesa y malvada sobrina Darla.

Marlin, el padre de Nemo, lleno de preocupación, sale en su búsqueda. Gracias al apoyo de un simpático pero despistado pez llamado Dory, que carece de memoria inmediata, y de un benévolo pelícano se embarca en un peligroso viaje con el ánimo de rescatar a su hijo.

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

Aproximar el mundo marino para descubrir, conocer, comprender y valorar toda su riqueza y repercusión en nuestro planeta. Y como consecuencia, proteger el medio ambiente.

Reconocer la importancia de la adaptación de los niños y niñas en los inicios de sus etapas escolares.

Reflexionar acerca de los riesgos y aventuras y la necesidad de la prudencia y la prevención ante determinados peligros.

Respetar y valorar a las personas con discapacidades.

Comprender cómo se sienten algunos niños ante la pérdida de algún miembro de su familia.

Mejorar nuestros hábitos saludables de higiene y alimentación.

Promover la educación en la responsabilidad, en la cooperación y en la solidaridad.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

Los peces payaso son remadores, se impulsan moviendo las aletas pectorales de forma horizontal. Para alcanzar grandes velocidades inclinan todo el cuerpo. Y que las tortugas marinas viven más de ciento cincuenta años. Mediante una lluvia de ideas averiguamos qué clases de peces y sus diversas formas de vida, de alimentación y cuidado conocemos.

Traemos a clase libros, cuentos, fotos, carteles, casetes, videos, DVDs, etc. sobre el mundo del mar. Los intercambiamos y reflexionamos sobre todos ellos.

Sondeamos en el aula si alguien posee peces o tortugas en casa y comentamos conjuntamente sus impresiones. En caso contrario, podemos plantear la posibilidad de tenerlos en clase y nos responsabilizamos de su cuidado ¿Qué pensamos sobre su cautividad?

Contrastamos sobre los acuarios, casas de las ciencias, museos del mar, oceanográficos, ferias mundiales de pesca y otras modalidades ¿Los conocemos directamente o a través de qué medios? ¿Cómo nos sentimos una vez in situ? ¿Qué nos aportan?

Localizamos la zona de Australia y analizamos sus características geográficas, sociales, culturales, económicas.....

Indagamos sobre las propiedades de la Corriente Este Australiana.

¿Qué deportes náuticos conocemos? Los describimos.

¿Qué tipos de embarcaciones sabemos? Las nombramos y analizamos sus funciones principales.

El argumento de la película se gestó a partir del año 1992, con motivo de la visita del director y guionista Andrew Stanton a un inmenso acuario en California. Esta actividad le produjo tal impacto que reflexionó sobre la forma de captar el mundo submarino mediante técnicas de la animación generada por ordenador. A todo ello se sumaron sus recuerdos de la infancia, sobre la visita al dentista y la pecera en la consulta; sobre los miedos vividos desde el nacimiento de su hijo y el escaso tiempo que le dedica, y su obsesión por ser un buen padre.

El equipo de animación de Pixar estaba compuesto por un conjunto de profesionales entre 8 y 50 años. Son los mismos creadores de los filmes *Toy Story*, *Bichos* y *Monstruos*.

Algunos de ellos practicaron submarinismo en Monterrey y Hawai, concretamente, Lasseter es buceador desde 1980.

Además, visitaron famosos acuarios, entre ellos el de Monterrey.

Para aproximarse más al tema marino instalaron en los estudios Pixar una pecera de 95 litros. También se informaron a través de las conferencias ofrecidas por un ictiólogo y estudiaron sobre los tiburones siguiendo las orientaciones del experto Steve May.

Asimismo se basaron en los vídeos y documentos elaborados por Jacques Cousteau, National Geographic y Planeta Azul. Y también las películas *Tiburón*, *Abyss* y *La tormenta perfecta*.

Igualmente, se inspiraron en las clásicas referencias cinematográficas de animación como *Pinocho*, *Merlín el encantador*, *La bruja novata*, *La sirenita* y especialmente *Bambi*.

La música es del prestigioso compositor Thomas Newman, autor de obras como *American Beauty* o *Cadena perpetua*, entre otras.

Buscando a Nemo alcanza un hito en el arte y la tecnología de la animación recreando un fascinante elenco de personajes inolvidables y plasmando a la perfección el complejo mundo submarino: el fondo del océano, las partículas-desechos, el oleaje-marea (movimientos de las plantas y vida acuática), la penumbra, los reflejos y refracciones, burbujas, olas, ondulaciones y ondas...Sobre todo ello explica al respecto Dylan Brown, el supervisor de animación...“*Situar a los personajes en un entorno tan complicado como el agua era lo más difícil: las luces, las ondulaciones y los mismos personajes deben dar la sensación de que están en el agua, y no en el aire*”. (Jarne, 2004: 8)

En lo que se refiere a la complicidad para retratar la vida en el océano comentan...“*Costó conseguir el ritmo, estudiamos todos los momentos de los peces en*

video. Lo pasamos a cámara lenta y así fue como lo averiguamos (...) aprendimos que nuestros peces se desplazan de un fotograma o dos. Intentamos que sus movimientos fueran reales”.

Igualmente afirma Lasseter sobre los avances tecnológicos alcanzados hasta la fecha con este film: *“En cuanto a la técnica, hemos llegado a unos límites que jamás se habían alcanzado en Pixar. El simple hecho de animar peces ya resultaba bastante complicado, pero nuestro equipo técnico ha logrado crear un entorno submarino de un encanto y una belleza impresionantes (...) Siempre nos marcamos como meta que las cosas sean creíbles, realistas. Para crear un mundo natural y creíble para los personajes, sólo tuvimos que estilizar los diseños, realzar la geometría e intensificar los colores”*⁴³.

Para poblar todos esos bancos de peces que aparecen en la película se utilizaron 99.097 peces⁴⁴.

Esta filmación se prolongó durante más de dos años. Y para los principales personajes se contaron con las voces españolas de: José Luis Gil, Anabel Alonso, Manuel Fuentes, Ramón Langa o Javier Gurruchaga.

En algunas escenas de la película se dispone del mismo camión de Pizza Planet que aparecía por una autopista en *Toy Story*. En esta ocasión lo vemos cerca de la consulta del dentista; igualmente, dichas escenas se aprovechan en el film de *Montruos*.

Hasta la fecha ha conseguido ser la película más taquillera del cine de animación y la novena a nivel mundial. Como respuesta a esta grata acogida, Oren Jacobs, uno de sus creativos expresa lo siguiente: *“Esta película supera con creces cualquier otra que hayamos realizado hasta ahora en términos de cosas que ocurren por fotograma. Los elementos fueron mucho más interdependientes y tuvimos que revisarlos constantemente para asegurarnos de que la iluminación y el resto de los elementos tenían el aspecto adecuado”*⁴⁵.

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

1. Una vida familiar en paz y armonía.

⁴³ www.terra.es/cine/nemo/index2; disney.go.com/disneyvideos/animatedfilms/findingnemo; www.disnes.es/FilmesDisney/nemo

⁴⁴ www.cinebron.com

⁴⁵ www.club.teleopolis.com

2. Un ataque inesperado de tiburones.
- Marlín a Nemo: *Te prometo que nunca permitiré que te pase nada.*
3. Comienza el colegio.
- Consejos de Marlín a Nemo:
Lávate los dientes.
Primero comprobar que no hay peligro, salir y para adentro...¡Eh, para! No cruces...
4. De excursión y captura de Nemo.
- Marlín a Nemo: *¡Crees que puedes hacer de todo pero no puedes!*
- Nemo: *¡Te odio papá!*
5. Un grato encuentro entre Marlin y Dory.
6. Un nuevo inquilino en el acuario.
-Nemo: *¡Vaya sitio más raro!*
7. Dory y Marlin en busca de Nemo.
8. Nigel comunica a Nemo que su padre lo busca.
9. Encuentran a Nemo.
10. De nuevo vuelve la paz y la alegría.

Cuestiones para el cineforum

1. ¿Con qué ambiente se inicia la película? ¿Qué características reúne el barrio donde viven los padres de Nemo? ¿Cómo se sienten y qué se expresan mutuamente? ¿A qué se debe tanta felicidad? ¿Qué colorido presentan estas escenas? Las comentamos.
2. ¿Cómo se muestra y qué siente Marlin ante lo ocurrido? ¿Qué imágenes, colores, música y efectos sonoros presenciamos? ¿Qué le ha ocurrido a la aleta de Nemo? ¿Por qué ese temor y esa sobreprotección del padre hacia su hijo? ¿Describimos qué tipo de imágenes aparecen de nuevo?
3. ¿Por qué tanta alegría en Nemo y tanta preocupación en su padre? ¿Qué os parecen esos consejos de Marlín? ¿Cómo se presentan padre e hijo a la llegada del colegio? ¿Qué expresan sus compañeros cuando Nemo enseña su aleta más corta? ¿Por qué se azora cuando le preguntan dónde vive? ¿Por qué Nemo intenta calmar a su padre cuando recomienda que atiendan adecuadamente a su hijo? ¿Cómo denomina Nemo a su corta aleta? ¿Qué piensa de ella?
4. ¿Por qué su padre se altera cuando ve que se acercan al arrecife mientras que Nemo y sus compañeros van felices junto al maestro raya? ¿Qué tipo de escenas presenciamos y qué música escuchamos? ¿Qué les dice el caballito de mar al grupo? ¿Y qué recuerda Nemo en su interior? ¿Qué ha acontecido por la desobediencia a su padre? ¿Cómo transcurren estas escenas y efectos sonoros entre la desolación de Marlín y los gritos de

auxilio de Nemo? ¿Qué sentimientos nos invaden y cómo actuaríamos en una situación semejante? Nos expresamos ante estas cuestiones.

5. ¿Cómo es Dory y qué le ocurre? ¿Qué hace para comprender la tristeza de Marlín? ¿Cómo se siente Marlín ante los olvidos de Dory? ¿Qué manifiestan los tiburones vegetarianos que quieren ser sus amigos? ¿Qué piensan Marlin y Dory?

6. ¿Cómo se siente Nemo ante ese nuevo hábitat y cómo responde a los saludos y preguntas de sus vecinos del acuario? ¿Qué paisaje divisan desde allí? ¿Por qué se extrañan de ver un *pez de mar abierto*? ¿Qué le preparan Gill y su grupo para comprobar si puede formar parte de su clan? ¿Qué nombre le asignan a partir de la prueba superada? ¿Qué tarea quieren emprender por el bien de todos? ¿Cómo diseñan el plan? ¿Dónde se ubica el acuario? ¿A qué se dedica su dueño? ¿Qué hace Nigel, el pelícano, para ayudar a sus amigos de la pecera? ¿Qué pretende regalar el dentista a su sobrina Darla? ¿Qué apariencia tiene esta niña y cómo se comporta? ¿Por qué todos la temen?

7. ¿Cómo suceden las secuencias de búsqueda de las gafas del submarinista? ¿Por qué tanta oscuridad y sólo se oyen los diálogos? ¿Qué percibimos ante esta secuencia? ¿Cómo se muestra Dory al recordar la dirección? ¿Ante la bandada de peces luna qué le cuenta Marlin y qué le recomienda la bandada para capturar a Nemo? ¿Qué posiciones adoptan? ¿Cómo actúan Marlín y Dory ante el desfiladero? ¿Qué le ha pasado a Dory con las medusas? Igualmente ¿qué ocurre con las tortugas? ¿Cómo se siente Marlín al comprobar el agradable ambiente en que crecen las familias de tortugas? ¿Qué tipo de música escuchamos en este momento? ¿Qué piensa Marlin al recordar su actitud sobreprotectora hacia Nemo? ¿Cómo trasciende la historia de Marlín y Nemo hasta llegar a Nigel? ¿Qué acontece cuando se encuentran Marlín y Dory ante la ballena que los traga? ¿Cómo logran salir de su interior? ¿A dónde los expulsa y quién los recoge y ayuda? ¿Cómo se comportan las gaviotas?

8. ¿Qué utiliza el dentista para limpiar la pecera? ¿Cómo colabora Nigel, el pelícano, para rescatar a sus amigos del acuario? ¿Qué tipos de imágenes pasan de forma rápida en esta ocasión? ¿A qué se deben los chillidos de Darla? ¿Qué sucesión de escenas, ruidos y efectos sonoros se producen ante su comportamiento? ¿Y qué intuyen los pacientes de la sala de espera? ¿Qué le pasa a Nemo? ¿Por dónde se escapa? ¿Hasta dónde llega?

9. Marlin se despide de Dory con tristeza ¿Qué le responde ella? ¿Por qué cree Marlin que Nemo se ha muerto? ¿Cómo coinciden Nemo y Dory? ¿Qué variedad de escenas pasan por la mente de Dory? Nemo le pregunta dónde está su padre y su intención de localizarlo como sea. ¿Qué sucede con el cangrejo? ¿Cómo encuentran a Marlin y consiguen devolverle la alegría? Pero una vez los tres juntos ¿qué ocurre con una red repleta de peces y con Dory? ¿Qué hace Nemo para salvar a Dory? ¿Y qué consigue además? ¿Qué opináis sobre la actuación de Nemo ante esta nueva aventura? ¿Y qué diferencia existe si la comparamos con aquella primera aventura?

10. ¿Qué le dice Nemo a su padre? ¿Qué pasará entre Marlin y Dory? ¿Y cómo saldrán los amigos de Nemo de las bolsas de plástico que escaparon del acuario? Damos posibles finales a los compañeros del acuario de Nemo. Describimos las imágenes y la

música final de la película. ¿Qué sensaciones nos producen? ¿Qué valoraciones hacemos del film que acabamos de ver?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Nos educamos en la responsabilidad, la cooperación y la solidaridad

Lasseter, el productor, dice sobre esta creación cinematográfica: “*Esta película es de una belleza sobrecogedora. Además, incluye elementos de un dramatismo, una emoción y una profundidad muy realista, así como un divertidísimo toque cómico*”.⁴⁶ Seleccionamos conjuntamente de la película aquellas escenas que más nos han impactado, aquellas en las que más nos hemos reído y aquellas que nos han emocionado. ¿Por qué creemos que es bueno reírnos y expresar sentimientos ante algunas experiencias vividas?

Leemos el libro con el mismo título que la película y representamos algunas escenas relacionadas con el comienzo del colegio. ¿Qué hechos nos agradan y cuáles nos desagradan de estos momentos? Los comentamos conjuntamente⁴⁷.

Nos aproximamos a la vida de las ballenas y a la importancia de protegerlas como especie en peligro de extinción. ¿Qué organizaciones e instituciones conocemos que se dedican al cuidado del medio ambiente y de animales en peligro de desaparición?

Con la ayuda de nuestros padres buscamos publicidad en revistas, referente a las personas discapacitadas, sobre aquellas personas que son distintas, diversas, a nosotros, y la llevamos al aula. ¿Qué mensajes nos intenta transmitir? Nos proponemos mejorar nuestra actuación con estas personas en los distintos contextos donde nos movemos: aula, patio de recreo, autobús, escaleras, parques infantiles, biblioteca, cine, fiestas y celebraciones.

Recordamos si hemos visto otras películas que muestren a personas discapacitadas. ¿Cuáles concretamente y de qué tratan? Entre todos realizamos reflexiones sobre el modo de comportarnos y de hacerles la vida mejor⁴⁸.

Debatimos sobre la importancia de tener unos dientes sanos. Para ello es necesario visitar una vez al año al dentista. Recordamos además su limpieza adecuada después de alguna comida. Nos detenemos en cómo limpiarlos. ¿Quiénes de los que estamos aquí han ido al dentista? ¿Por qué lo hemos visitado? Comentamos nuestras experiencias e impresiones. Si el grupo ha pasado por alguna revisión bucodental, reflexionamos sobre todo el proceso.

Comprendemos que si hay que usar ciertos aparatos de ortodoncia en el tratamiento de nuestros dientes es para su mejora y comentamos como Darla y el niño travieso de *Toy Story* usaban estos correctores. Posiblemente también lo use alguno de nuestros

⁴⁶ JARNE, op. Cit., p. 9

⁴⁷ DISNEY-PIXAR (2003): *Buscando a Nemo*. Barcelona. Círculo de Lectores.

⁴⁸ ALEGRE, O. M^a (2003): *La discapacidad en el cine*. Barcelona. Octaedro. pp. 191-243

compañeros de clase, u otros conocidos, y por ello no son malas personas. De ahí que todos colaboremos a entender la importancia de tener unos dientes limpios y sanos.

Si vivimos en zona de mar nos acercaremos al puerto y observaremos cómo llegan las barcas con los pescados. Seguidamente dibujaremos lo visto. De lo contrario, podemos comentar si recordamos alguna experiencia del verano y qué impresiones nos ha causado.

O también podemos visitar una fábrica de conservas pesqueras para conocer, reflexionar y valorar el proceso de fabricación de este tipo de alimentos. De paso comentamos sobre el consumo adecuado de este tipo de productos (envasado, modos de conservación, fechas de caducidad, lugares de venta, modos de reclamación en caso de anomalías, etc.)

Si realizamos una salida a la playa, nos preocupamos de recoger aquellos materiales que la deterioran (papeles, colillas, restos de comida, envases...). De paso recogemos y seleccionamos objetos típicos como conchas, algas, arena, piedras para posteriormente identificarlas y realizar una exposición en el aula.

Analizamos las distintas profesiones vinculadas al mundo del mar y valoramos algunos de sus peligros: temporales, naufragios, vertidos tóxicos, mareas negras, incendios,....

Reconocemos la importancia de actuar de forma prudente en la playa, el río, la piscina. De atender los consejos de las personas expertas y no arriesgarnos ante el peligro (sin alejarse de la orilla; ni empujar al agua a nuestros amigos; aprender a nadar; respetar las digestiones de nuestro organismo; cuidar y prevenir de los excesos solares; utilizar los chalecos salvavidas; disfrutar con prudencia de los variados juegos y competiciones náuticas; cumplir las normas de los servicios de vigilancia costera, etc....).

En grupo, con cartulina y recortes de imágenes de diversas de revistas elaboraremos la *rueda de alimentos* (leche y derivados; carne, pescado y huevos; patatas, legumbres y frutos secos; verduras y hortalizas; frutas; pan, cereales y azúcares y aceites y grasas) y situaremos dónde se encuentra la alimentación relacionada con el mar y qué beneficios produce en nuestro organismo. ¿En qué consiste y por qué es necesaria una alimentación equilibrada? ¿Qué beneficios nos reporta?

¿Qué palabras, imágenes, sonidos y movimientos escogemos para valorar toda esta experiencia? Los dibujamos o escribimos en cartulinas de colores con siluetas y formas variadas que hagan alusión al mar y las exponemos en el corcho de la clase.

-CHICKEN RUN: Evasión en la granja

Destinatarios: Educación Primaria

FICHA TÉCNICA

Título original: Chicken Run. Evasión en la granja

Nacionalidad: Gran Bretaña, Francia y Estados Unidos, 2000

Producción: Peter Lord, David Sproxton y Nick Park

Dirección: Peter Lord y Nick Park

Guión: Karey Kirkpatrick

Fotografía: Tristan Oliver y Frank Passingham

Música: John Powell y Harry Gregson-Williams

Interpretación: Rocky (Ramón Langa); Ginger (Olga Cano); Sra. Tweedy (Amparo Soto); Babs (Begoña Hernando); Mac (Carolina Montijano); Bunty (Yolanda Pérez); Fowler (Claudio Rodríguez); Sr. Tweedy (Eduardo Moreno); Nick (Guillermo Fesser); Fetcher (Juan Luis Cano).

Montaje: Mark Solomon

Duración: 84 minutos

Distribución: Warner Sogefilms

ARGUMENTO

Los señores Tweedy son un matrimonio inglés dueños de una granja de gallinas ponedoras que viven una situación de explotación, hacia el año 1950, similar a un campo de concentración de la Segunda Guerra Mundial. Si las gallinas no producen lo esperado, enseguida pasarán a ser comida de mesa de los domingos. Ginger, la protagonista, es una gallina líder que inventa e incita a sus compañeras a experimentar una cantidad de ideas estafalarias con el fin de escapar de la granja, pero siempre sin obtener éxito.

La llegada a la granja de un gallo americano, Rocky, procedente de un circo, abre el horizonte de esperanza a las gallinas y confían en que éste les enseñará a volar y así disfrutar de la libertad añorada de la próxima colina verde.

La situación se complica cuando la señora Tweedy decide incrementar sus ganancias y para ello moderniza la granja e instala una máquina que convierte de forma rápida a las gallinas en un sabroso pastel de pollo.

Ante el inminente panorama de exterminio, Ginger y su equipo, incluido el gallo Rocky, aunque éste no cumpla su inicial promesa de enseñar a volar, diseñan conjuntamente un curioso plan para evadirse de la granja.

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

Reconocer las expresiones de afecto y amistad en las relaciones interpersonales.

Respetar a los animales y valorar los beneficios en su relación y convivencia con las personas.

Comprender la necesidad de la colaboración en grupo y el respeto a cada uno de sus componentes.

Potenciar la comunicación verbal y no verbal de las personas.

Valorar la importancia de mantener una alimentación equilibrada y sana.

Saber consumir de modo racional, reflexivo y crítico.
 Aprender a controlar nuestros temores y emociones.
 Potenciar situaciones que nos aporten seguridad y armonía.
 Fomentar la autoestima de las personas.
 Conocer la necesidad de realizar el ejercicio físico para el mantenimiento sano de nuestro organismo.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

La voz del gallo Rocky, en versión original, es la del actor Mel Gibson. Protagonista de películas como *Braveheart*, 1995; *Arma letal*, 1998; *¿En qué piensan las mujeres?*, 2000; *Señales*, 2002 o *La pasión de Cristo*, 2004.

Aardman Animations es una factoría inglesa de animación con más de trescientas personas en plantilla y veinticinco años de experiencia en trabajos con marionetas de plastilina y arcilla de modelar. Es famosa por los excelentes resultados en los trabajos de animación en 3 Dimensiones (3D). En su repertorio se encuentran reconocidos trabajos tanto de corta duración, por ejemplo *Wallace y Gromit* (2001), como de larga duración entre los que está *Chicken Run* (2000) que es ópera prima. También tiene series de televisión y anuncios muy valorados. Hasta la fecha han estado nominados al Oscar en siete ocasiones y han logrado tres Oscars, uno de ellos por *Creature Comforts*, (1990) al primer corto de animación.

Esta muestra cinematográfica es el primer largometraje de la empresa Aardman que tardó en realizarse quince meses consiguiendo un gran éxito internacional. En nuestro país esta película se conoció más por el título *Pollitos a la fuga*.

Sobre sus realizaciones en plastilina expresa Peter Lord, creador y cofundador de Aardman Animations, “*La fuerza de la plastilina reside en su sencillez. Puedes ser infinitamente delicado y sutil según la manera en como esculpes la plastilina, especialmente cuando estamos animando la cara humana (o incluso la cara de las gallinas), donde un movimiento casi invisible de la plastilina alrededor de la cara o de los ojos expresa rasgos muy delicados*”⁴⁹.

Comprendemos y distinguimos los términos de cine animación, cine de animación digital y cine de animación con plastilina.

Exponemos conjuntamente qué tareas realizamos en casa ¿Quiénes nos las asignan? ¿Cuáles nos agradan o desagradan más? ¿Qué valores entresacamos de cada una de ellas?

Cuando en casa nuestra familia nos llama la atención debido a alguna mala actuación ¿Cómo nos sentimos? ¿Estamos de acuerdo o desearíamos otro tipo de

⁴⁹ www.aardman.com

comportamiento? ¿Por qué es positivo reconocer y expresar muestras de perdón ante las actuaciones inadecuadas?

¿Qué pensamos sobre la importancia de ser sinceros a la hora de comunicarnos? ¿Cómo nos sentimos ante las mentiras, cuando nos intentan engañar o cuando intuimos que las personas se comportan con poca transparencia?

¿Por qué es importante que nos encontremos a gusto con nosotros mismos, con nuestro cuerpo, con nuestra forma de ser y de actuar? ¿Qué aspectos nos gustaría mejorar de nosotros mismos?

¿Qué pasa cuando alguna acción no sucede como esperábamos? ¿Comentamos los tipos de actuaciones que solemos adoptar y cómo debemos actuar ante situaciones inesperadas?

Reflexionamos sobre las diversas formas de responder las personas cuando tienen miedo y cómo podemos tranquilizarlas. ¿Qué cosas nos atemorizan? Para ello, conjuntamente ponemos ejemplos variados que nos sean cercanos e intentamos concederles las mejores soluciones.

¿Qué tipo de actividades, de modo compensatorio, solemos realizar cuando no nos sentimos a gusto con nosotros mismos? Las describimos y comentamos en grupo.

Igualmente, dialogamos sobre la importancia de hablar en buen tono y fomentar ambientes de armonía y comprensión frente a los de hostilidad y autoritarismo.

Mediante una lluvia de ideas vamos hablando sobre las comidas preferidas y aquellas no tan deseadas pero saludables y recomendadas. También entre todos, exponemos la alimentación realizada en casa a diario. Para finalizar, entre todos diseñamos un menú con una dieta equilibrada para llevar a cabo durante una semana.

¿Qué pensamos de las personas tan preocupadas por su físico? ¿Y de aquellas extremadamente delgadas o gordas? ¿Qué comentan los medios de comunicación sobre ello? ¿Qué problemas padecen? Y la publicidad ¿Qué modelos nos ofrece?

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

1. La Granja del matrimonio Tweedy.

- Ginger les dice a las gallinas: *¿Sabéis cuál es el problema? Que las alambradas las tenéis aquí en la cabeza. Hay hierba verde en la colina. Allí no hay recuento, ni perros, ni llaves, ni alambradas...*

2. Llega el gallo Rocky cantando Libertad.

- Consejos de Rocky a las gallinas: ¡*Mucho esfuerzo, perseverancia y mucho esfuerzo!* (..) ¡*Lo más importante es que hay que trabajar en equipo!* (...) ¡*El dolor es algo natural, es el proceso de aprendizaje, chicas!*

3. Ante la nueva reestructuración de la Granja.

-Objetivo de la Sra. Tweedy: ¡*Convierta su granja en una mina de oro!... Siempre hemos sido pobres granjeros, paletos. ¡La Sra. Tweedy nunca volverá a ser pobre!*

4. Una propuesta de Ginger y de pronto llega el desánimo.

5. Una labor en equipo potenciada por el Viejo Gallo.

6. Todos en libertad.

Escenas y cuestiones para el cineforum

1.1. Describimos las primeras imágenes nocturnas de la película ¿Qué aspecto nos ofrece la granja? ¿A qué nos recuerda? ¿Cómo es la música que se acompaña mientras Ginger intenta escapar? ¿Cómo son las caras que presenta la protagonista al comprobar que el Sr. Tweedy está supervisando la Granja? ¿Qué aspecto tienen los perros? Nos detenemos y comentamos la imagen en contrapicado que da entrada a la Sra. Tweedy.

1.2. ¿A dónde envían a Ginger a causa de su nuevo y frustrado intento de escapada? ¿Quién y cómo pasa el control de la puesta de huevos de las gallinas? ¿Qué le ocurre a Elduina? ¿Qué sombras se divisan en la pared? ¿Qué sienten todas sus compañeras ante lo acontecido? ¿Y nosotros, cómo nos sentimos ante esas escenas? ¿Y Babs, cómo reacciona ante las continuas situaciones de temor? ¿Qué pretende decirles Ginger con esa frase sobre la granja y la colina a sus compañeras?

2. ¿Por qué Rocky comenta que le llaman *el llanero libre*? ¿De dónde procede y a qué se dedicaba? ¿Cómo se muestra con las gallinas? ¿Qué apariencia tiene? ¿Qué le propone Ginger? ¿Qué les dice y promete Rocky? ¿Por qué las desconcierta? ¿Por qué las gallinas no quieren que se entere del plan el Gallo Viejo? ¿En qué transforma la Granja? ¿Qué hace con la radio Rocky? ¿Qué tipo de música se escucha? ¿Qué piensan los ratones de todo ello? ¿Por qué éstos se creen superiores a las gallinas? ¿Cómo son las imágenes, los colores y los efectos sonoros en estos momentos? ¿Cómo se encuentran todos al final? ¿Qué siente Ginger ante lo acontecido a las gallinas? ¿Por qué se enfrenta a Rocky y qué le dice? ¿Por qué los perros empiezan a ladrar desmesuradamente?

3. ¿Qué expresa la Señora Tweedy sobre las ganancias de la Granja. ¿Qué contiene ese gran camión? ¿Cómo se comporta ella ante la nueva maquinaria que acaba de comprar? ¿Qué letrero coloca a la entrada de la Granja y con qué mensaje publicitario? ¿Cómo trata a su marido y qué tipo de palabras le dice constantemente? ¿Qué siente y cómo le responde él? ¿Qué primeros planos apreciamos y qué tipo de música escuchamos ante la supervisión de la Señora Tweedy? ¿Para qué miden a las gallinas? ¿Qué clase de comida les preparan? ¿Por qué todas se ponen a comer sin parar? ¿Y qué inminentes

transformaciones evidenciamos en las gallinas? ¿Incluso, cómo repercuten estos efectos en la calceta de Babs? ¿Qué siente Ginger ante lo que está presenciando? ¿Qué piensa de las gallinas? ¿Qué expresiones refleja?

4. ¿Por qué se pelean todas las gallinas? ¿Cómo intenta establecer la calma el Viejo Gallo? Mientras, ¿qué inspeccionan Ginger y Rocky sobre las nuevas instalaciones tecnológicas? ¿Qué aventuras experimentan juntos? ¿Quién salva a Ginger y cómo se siente ante tal hecho? ¿Qué frases se comentan mutuamente aquella noche? ¿Qué tipo de música se escucha? ¿Qué sienten ambos?

Al día siguiente ¿Qué le ha ocurrido a Rocky? ¿A dónde se ha ido? ¿Qué intuye Ginger ante las imágenes vistas? ¿Qué dejó Rocky sobre su cama? ¿Qué estilo de música escuchamos ahora? Ante todo ello, ¿cómo se sienten las gallinas y en especial Ginger? ¿Quién comenta: *Yo ya sabía que era un farsante*?

5. Para mejorar el panorama desolador que les esperaba a las gallinas, ¿qué trabajo en equipo se le ocurre emprender a Ginger? ¿Cómo convence al Viejo Gallo? ¿Por qué les recuerda que la expresión, *divide y vencerás*, no es apropiada para este caso? ¿Cómo se organizan todas rápidamente? ¿Cómo colaboran los ratones y qué intenciones tenían? Mientras, ¿qué está ocurriendo en las nuevas instalaciones? ¿Cómo se encuentran los dueños de la nueva empresa? ¿Y los perros? ¿Cómo cogen prisionero al Señor Tweedy?

6. ¿Quién regresa de nuevo y de qué modo lo hace? ¿Qué expresa ante el letrado publicitario de la Granja? ¿Quién atrapa a Ginger para introducirla en la máquina de hacer pastel? ¿Qué sentimos en ese momento? ¿Qué intuíamos que iba a ocurrir? ¿Quién la salva? ¿Quién condecora a Rocky? ¿Qué sienten de nuevo Ginger y Rocky? ¿Cómo se suman a la prueba confeccionada entre todos para poder escapar y cómo se van superando los problemas? ¿Cómo transcurren estas escenas? ¿Cómo logran evadirse de la Señora Tweedy y cuál es su final?

¿Dónde residen ahora todos? ¿Cómo son las últimas escenas de la película? ¿Qué ambiente se percibe? Mientras, ¿qué disquisiciones mantienen los ratones entre ellos?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

- Consideramos la impresión que sobre las marionetas manifiesta Lord Peter, uno de los creadores de la película, *“Mantienes la marioneta en tus dos manos, y a lo mejor tu mano izquierda está agarrando los hombros mientras que el pulgar reposa autoritariamente en la columna vertebral. Tu mano derecha está en la pelvis, lista para mover la pierna o la cadera o bien ambas partes. Por lo tanto tienes toda la figura debajo de tu mano, lista para responder a tus instrucciones. Puedes sentir el movimiento en ella, que, lógicamente, se retuerce y se dobla. Muy a menudo la marioneta te lleva, puedes sentir su vida interior...”*⁵⁰

- Traemos de casa diversos guantes viejos de goma, de plástico, de lana, de tela, de cuero y los preparamos (con algodón, rotuladores, lanas de colores, telas, plásticos,

⁵⁰ www.aardman.com

cartulinas) simulando a los personajes de la película para montar un sencillo teatro y a continuación representamos alguna escena agradable de la misma.

- Dibujamos sobre una cartulina al personaje del film que más nos agrada. A continuación lo confeccionamos con plastilina. Entre todos comentamos las diferencias existentes entre los dos tipos de creaciones, dibujo y plastilina, y las plasmamos en el encerado.
- Con los personajes elaborados entre todos con plastilina representamos alguna escena de interés. ¿Qué diferencias encontramos entre los personajes que hemos creado y los que hemos visto en la película? Aprovechamos también para relacionar algunos conocimientos ya señalados antes de ver la película sobre los modos de realización del cine de animación.
- ¿Qué notamos de particular en los personajes de esta película y en los de otras muestras ya vistas como *Blancanieves y los siete enanitos*, *Toy Story*, *Pokémon*, *Shrek* o *Nemo*?
- Llevamos a clase libros de cómics y copiamos distintas caras de personajes donde se expresen sus variados estados de ánimo: alegría, tristeza, dolor, reflexión, cansancio, serenidad, furia, pánico, horror, etc. y a continuación exponemos nuestros dibujos en el corcho. En gran grupo comentamos y valoramos aquellas expresiones que nos lleven a sentirnos mejor.
- Con ayuda de nuestras familias buscamos información sobre el significado de los animales domésticos y las ventajas que nos ofrecen para nuestra buena salud.
- Si se ofrece la oportunidad, planificamos una visita a una granja y valoramos sus aportaciones: sobre su estructura, composición, cuidados y mantenimiento, personas que trabajan en ella, características y beneficios.
- Si surge la ocasión, podemos aprovechar la experiencia y percepciones de algún compañero de clase que tiene en su lugar de vivienda animales domésticos.
- Comentamos y valoramos la alimentación procedente de las aves y sus variantes. ¿Cuáles son nuestras preferencias? ¿Con qué frecuencia comemos estos alimentos?
- ¿Qué comidas rápidas conocemos y qué impresión tenemos? ¿Cómo sabemos de ellas? ¿Dónde se encuentran? ¿Cuándo acudimos? ¿Qué precios tienen?
- Traemos de casa alguna receta de algún menú alimenticio sencillo (de nuestros padres y otros familiares, de algún libro de cocina que tengamos a mano, etc.), sin necesidad de usar el horno y fáciles de realizar en clase. Dicha receta, ¿tiene alguna tradición o procede de alguna zona concreta? ¿Valoramos el coste de su elaboración?
- Recogemos y seleccionamos publicidad de revistas sobre productos que potencian el culto al cuerpo ¿qué pensamos de todo ello?
- *Un toque femenino gusta más al consumidor*. Comentamos sobre este eslogan publicitario utilizado por la Señora Tweedy para su actual negocio. Entre todos

diseñamos un nuevo eslogan. ¿Qué cosas nos conviene saber como personas consumidoras? ¿A dónde podemos acudir para informarnos y reclamar en caso necesario?

- Nos acercamos y comparamos las etiquetas de diversos alimentos envasados y con la ayuda de nuestros padres y profesores comentamos al respecto.
- Reflexionamos sobre las cárceles ¿Qué sabemos de ellas? ¿De qué las conocemos? ¿Dónde se ubican? ¿Quiénes las ocupan y por qué? ¿Cómo se vive en ellas? ¿Por qué se producen evasiones? ¿Por qué se asocian a esta película? ¿Recordamos algún otro film que trate este tema de la prisión? ¿Qué opinamos de todo ello?
- ¿Qué otras situaciones nos parecen similares a las cárceles? ¿O por qué nos molesta que nos invadan nuestros espacios que tanto respetamos y añoramos?⁵¹
- ¿Qué reflexiones hacemos de las declaraciones de los granjeros al querer hacerse ricos de forma rápida y tratando de infravalorar a los demás? ¿Qué pensamos de esas personas que anteponen sus propiedades ante un mundo materialista? ¿Qué opinamos de aquellas personas que apenas tienen para sobrevivir? ¿Y qué pensamos también acerca de la belleza interior de las personas?
- En grupo completamos el sentido de las siguientes frases, algunas de ellas han sido extraídas de la película. Podemos seguir añadiendo otras conocidas o aportadas por nuestras familias o personas cercanas:

En menos que canta un gallo.

No quiero ser ave de mal agüero.

Menudo pollo se está montando.

No, soy un gallina.

Aguantemos, hasta que revienten las mollejas.

Más vale pájaro en mano que ciento volando.

Aquí quien no corre vuela.

Cerrar el pico.

Empollando la idea.

⁵¹ BAYÓN , F. y otros (2002): *Guía Didáctica de la película Evasión en la granja. Chicken Run*. En *Revista Making Of*, 10, pp. 39-58; www.terra.es/cine/chickenrun/

Nos educamos en el respeto, la libertad, la amistad, el diálogo, la solidaridad y la cooperación

- Conjuntamente vamos otorgando valores y contravalores a los principales personajes de la película, como los siguientes:

Ginger, la gallina protagonista: solidaria, optimista, emprendedora, constante, motivadora, arriesgada, participativa.

Rocky, el gallo: aprovechado, atrevido, despreocupado, machista, solidario.

Fowler, el viejo gallo: imaginativo y fantasioso, celoso, solidario y participativo.

Señora Tweedy: autoritaria, temible, avariciosa, violenta, egoísta y maltratadora.

Babs, la gallina miedosa: insegura, cobarde, quejica, temblorosa, tímida.

Las ratas Nick y Fetcher: juerguistas y sarcásticas, oportunistas, colaboradoras.

El señor Tweedy: sumiso, inseguro, desconfiado, temeroso, reservado.

- ¿Qué aspectos pueden mejorar cada uno de estos personajes para sentirse cada vez más a gusto consigo mismos, más participativos, más comprometidos y más solidarios?
- ¿Qué valoraciones finales concedemos a la película? ¿Qué aprendizajes extraemos de ella?

-DINOSAURIO (Walt Disney)

Destinatarios: Segundo Ciclo de Educación Infantil

FICHA TÉCNICA

Título original: Dinosaur

Nacionalidad: USA, 2000

Producción: Walt Disney Pictures

Dirección: Ralph Zondag, Eric Leighton

Guión: John Harrison

Fotografía: David R. Hardberger y S. Douglas Smith

Música: James Newton Howard

Interpretación: Aladar (D.B. Sweeney), Neera (Julianna Margulies), Baylene (Joan Plowright), Yar (Ossie Davis), Zini (Max Casella), Plio (Alfred Woodard), Kron (Samuel E. Wright), Bruton (Peter Siragusa), Eema (Della Reere).

Montaje: H. Lee Teteron, A.C.E.

Duración: 82 minutos

Distribución: Walt Disney- Buena Vista Home entertainment

ARGUMENTO

Hace unos 65 millones de años, al final del período cretáceo, vivía en el planeta tierra una manada de dinosaurios. Por causa de una lucha con los carnotauros, un iguanadonte, aún en fase de huevo, es separado de modo accidental de su especie. A pesar de su corta edad y de los avatares sufridos, atraviesa ríos, mares y océanos, y consigue salvarse al llegar a la Isla de los Lémures, donde lo adoptan, cuidan y bautizan con el nombre de Áladar.

Nuestro protagonista se siente feliz ante la acogida de una familia de lémures hasta que una fuerte y torrenciosa lluvia de meteoros obliga a Áladar y al grupo de dinosaurios a emprender nuevos rumbos, hacia la búsqueda de una tierra más segura y tranquila.

Áladar sueña con reencontrarse con los miembros de su especie, pero el agua y los víveres comienzan a escasear. Los carnotauros, ansiosos de sangre fresca, amenazan constantemente. Una vez más, el grupo errante a la fuerza, debe superar una cantidad de obstáculos e inclemencias.

La habilidad y sensibilidad de Áladar consigue que su grupo proteja y ayude a los más desfavorecidos de la manada. Ello causa serios conflictos entre Krón, el autoritario jefe del grupo, y su fiel seguidor Bruton provocando constantes enfrentamientos. Tras notables sucesos, Áladar consigue la amistad de Neera, la hermana de Krón, de la que posteriormente se enamora. Pese a su buena intención, y por el bien de la manada, no tiene más opción que desmontar el plan de su contrincante. Con ello demuestra las ventajas de adaptarse a todas las situaciones para sobrevivir.

Finalmente todos, excepto Kron, se sienten colmados de felicidad al descubrir el paraíso deseado: un bello valle ¡Las Tierras de Anidar!

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

Conocer los dinosaurios, sus orígenes, vida, características, crecimiento y extinción.

Comparar animales de especies similares en la actualidad.

Comprender la función de la familia en nuestro desarrollo.

Valorar la importancia de la amistad, del compañerismo y la solidaridad.

Respetar a las personas mayores y aquellas personas menos fuertes (niños, mujeres, discapacitados) por su condición ideológica, características físicas, étnicas o culturales.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

La historia de Walter Elias Disney ya ha superado los cien años; nació el domingo 5 de diciembre de 1901 y murió en las navidades de 1966. Su biografía fue y es admirable. Detrás de su aspecto de hombre agradable y complaciente, se ocultaba la tenacidad y la constancia que le llevó a crear una de las más reconocidas firmas de orden mundial, la factoría Walt Disney. Con las siguientes palabras lo describe una reciente publicación, “...*Es el niño más viejo del mundo, el prolífico creador de fábulas*”. Una muestra de esta labor innovadora y de su trayectoria de calidad es la concesión de más treinta oscars concedidos por la Academia de las Artes Cinematográficas⁵².

El estreno de la película *Toy Story*, en 1995,⁵³ otra producción de los estudios Disney frente a otros directores y productores, marcó un hito en el mundo de la animación al incluir 77 minutos de imágenes elaboradas totalmente por ordenador, ofreciendo conmovedoras escenas de acción. Si todo esto se compara con el film *Parque Jurásico*, en 1993, que no superó los seis minutos de composición digital, se comprueban los progresos efectuados.

Dinosaurio ocupa el número 39 del repertorio cinematográfico de la filmografía de Walt Disney, producida sin la colaboración de la empresa Pixar ¿Recordamos otros títulos de películas estrenadas hasta la fecha? ¿Qué temas tratan? Para ello, nos apoyamos en consultas realizadas a las familias, a los profesores, libros...

Los logrados efectos especiales de la película nos trasladan a un mundo prehistórico fotorrealista, se apoyan en una mezcla de imágenes reales modificadas por ordenador que le dan una sensación mágica. También los personajes han sido creados mediante este sistema. Es el primer film donde se combina la animación digital con el fondo natural. Este proceso técnico, acompañado de más de 1.300 tomas de efectos sofisticados, consigue una producción trabajosa y sugerente. ¿Os recuerda a alguna otra película? Comentadla. La música de esta producción ha sido creada por James Newton Howard, nominado cinco veces a los oscars⁵⁴.

En Dinosaurio se puede observar una variedad de más de treinta especies prehistóricas distintas, abarcando desde los 30 centímetros del lagarto hasta las 100 toneladas y los 36 metros de longitud del braquiosardo. ¿Sabéis qué significa el término dinosaurio?

Los dinosaurios poblaron la Tierra durante 150 millones de años y tenían dimensiones muy diversas; unos eran herbívoros, destacaron por su comportamiento pacífico y otros eran feroces carnívoros dotados de afilada dentadura, aunque cuidadosos para con sus crías.

Áladar, Neera, Krón y Bruton son componentes de la especie de los iguanadontes. Alcanzaban un peso de hasta 5 toneladas, 9 metros de longitud y 4,8 de altura. Esta variedad se caracterizaba por el pico sin dientes, el rabo erguido y las patas de tres

⁵² ARRIETA, M. (Coord.) (2001): *Walt Disney. 100 años de magia*. Madrid. El País-Aguilar.

⁵³ GONZÁLEZ, M^a C. y PEREIRA, C. (2000): *Toy Story (Juguetes)*. Proyecto Cine y Transversales. En Revista *Padres y Maestros* 252, pp. XCVII-XC

⁵⁴ www.disney.es/Filmes_Disney/Dinosaurio/dinomain.html y GONZÁLEZ, M^a C. y PEREIRA, C. (2002): *Dinosaurio (Walt Disney)*. En Revista *Padres y Maestros*, 267, pp. CXLIII-CLVI.

dedos. Esta especie se catalogó por vez primera en 1.825 y su denominación significa -diente de iguana-. Vivían en grupo atraídos por un marcado instinto gregario.

Existe una gran variedad de especies como los pterosaurios (voladores), proterosuchus, ornithosucus, staurikosaurus, tyrannosaurus rex (con pelvis de reptil), iguanodon (pelvis de ave), anclisauro, brachiosaurus, brontasaurus, diplodocus, megalosaurus, etc ...Si sentís curiosidad por este fascinante mundo animal, podéis acercaros a este glosario de dinosaurios, apoyados por vuestras familias y profesores, consultando materiales bibliográficos y audiovisuales en bibliotecas que tengáis cercanas.

Hace poco, en Teruel, en Riodeva, un grupo de paleontólogos hallaron el húmero del dinosaurio más grande localizado hasta la fecha, hace alrededor de 130 millones de años. Si os parece, podéis seguir indagando sobre ello.

En la actualidad, los reptiles vivientes emparentados directamente con los dinosaurios son los cocodrilos. También podemos conocer sus modos de vida.

Las jirafas tienen una pequeña semejanza con el dinosaurio diplodocus, es decir, su cuello largo; pero se diferencian de ellos en que éstas mastican el alimento y no necesitan un vientre tan espacioso.

No todos los dinosaurios eran voluminosos, pesados y lentos, algunos eran muy ágiles. Para correr se bastaban de las patas traseras, de grandes dimensiones que conseguían amplias zancadas, mientras que los pequeños miembros superiores les permitían mantener el equilibrio. Su feroz mirada provocaba la quietud de sus presas.

Los dinosaurios hembras ponían los huevos en nidos excavados en el suelo⁵⁵.

En cuanto a los lémures, son primates que poblaban las zonas de Madagascar e islas Comores. Constituyen hasta 50 especies, algunas en peligro de extinción y su pelo comprende las gamas del marrón rojizo al gris. Tienen una larga nariz puntiaguda, un sensible olfato y viven en árboles y matorrales. El rabo es grande y espeso, válido para comunicarse y conseguir el equilibrio. Como ejemplos en la película tenemos a Yar, Plío, Suri y Zini. Podéis seguir completando esta información mediante la consulta de libros, visitas a algún museo específico, acompañados de vuestros padres y/o profesores.

Entre todos comentamos cuestiones sobre la familia, ¿cómo son hoy las familias: quiénes las componen, qué variedades hay? ¿cómo es nuestra familia: cómo vivimos y quiénes la formamos? ¿Quiénes nos cuidan y cómo debemos comportarnos? Al final del comentario realizamos un mural con todas nuestras familias, con dibujos, fotos, elementos identificadores, etc.

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

⁵⁵ WATSON, Cl. (1992): *Grandes animales del pasado*. Madrid. Susaeta.

1. Un huevo de dinosaurio en el país de los lémures.
2. Acogimiento, adopción y convivencia con los lémures.
3. La bola de fuego y la erupción.
4. Huída hacia el Valle de los Nidos.
5. Amanece un nuevo día.
6. El agua, un lugar de encuentro.
7. Áladar y Neera dialogan.
8. Áladar y Kron se enfrentan.
9. Durante la noche en la cueva.
10. En busca del valle añorado.
11. Áladar se preocupa por el bien de la manada.
12. Un sueño cumplido, en el Valle de los Nidos.

Cuestiones para el cineforum

1. ¿Qué os parecen las primeras escenas fílmicas? ¿Qué sensaciones nos producen? ¿Cuál ha sido la trayectoria recorrida por el huevo de dinosaurio? ¿Qué aspecto y tamaño tiene? ¿Cómo ha ido a parar al país de los lémures? ¿Quién lo recoge? ¿Qué tipo de música se escucha? ¿Quiénes quieren cuidarlo? ¿Cómo nos sentimos ante estas imágenes en primer plano?
2. ¿Cómo actúa? ¿Qué actitud adopta? ¿Con qué ambiente se encuentra? ¿Adónde les acompaña Áladar? ¿Cómo atiende a Zini?
3. ¿Ante lo sucedido, cómo se comporta Áladar con la familia de lémures que lo acoge? Describimos lo que nos sugieren estas escenas. Para salvarse, ¿qué peripecias deben pasar? ¿Qué tipo de imágenes vemos en este momento? ¿Cómo nos sentimos ante ellas? ¿Cómo quedó la Isla de los Lémures? Comparamos estas imágenes con las del inicio de la película.
4. ¿Con qué nuevos miembros se encuentran? ¿Describimos a Kron? ¿Por qué se comporta así? ¿Qué ocurre con los más débiles de la manada? ¿Quiénes eran? ¿Qué plan le ofrece Áladar a Kron? ¿Cómo interpreta y responde a su propuesta? ¿Qué idea tenía en un principio Neera de Áladar?

5. ¿Qué pasa en la manada? ¿Qué propone Kron? ¿Todos pueden cumplir lo exigido por el jefe? ¿Quién desfallece? ¿De quién recibe ayuda? ¿Qué esperaban encontrar en el valle? ¿Qué apariencia tenía el lago? ¿Qué colores predominan en las imágenes de esta secuencia? ¿Qué sentimientos intentan transmitirnos?
6. ¿Cómo se comporta Kron? ¿Y la manada? ¿Cómo atiende a las crías de dinosaurios? ¿Qué les proporciona?
7. ¿Qué le sugiere? ¿Qué comentan? ¿Cómo consiguen agua estos dos personajes? ¿Qué os parece ese primer plano con la pata de dinosaurio? ¿Qué sensación os produce?
8. ¿Por qué luchan? ¿De quién no se olvida Áladar? ¿Quién se suma a los retardados? ¿Por qué? ¿Con quién tuvo que enfrentarse? ¿Qué efectos sonoros y visuales destacamos aquí?
9. ¿Quién les visita? ¿Cómo les protege Áladar? ¿Cómo le apoyan y reciben?
10. ¿Cómo es? ¿Qué ha ocurrido y cómo se encuentra la manada?
11. ¿Con quién tiene que combatir? ¿Cómo reacciona el resto del grupo? ¿Quién se queda sólo? ¿Por qué vencen al carnotauro? ¿Qué postura adopta Kron? ¿Quién intenta protegerlo del carnotauro? ¿Cómo son las escenas en esta ocasión? ¿Qué colores predominan? ¿Y qué efectos sonoros se presencian también?
12. Describimos el paisaje ¿Qué estilo de vida se ofrece? ¿Qué familia acaba de formarse y quién ha nacido? ¿Quién es ahora el rey de la manada? ¿Cómo lo ha conseguido? ¿Cómo se sienten todos los habitantes? ¿Qué imágenes y estilo de música escuchamos?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

- La variedad de actividades que vamos a exponer son meras orientaciones para ayudarnos a reflexionar y valorar los diversos mensajes de apoyo, amistad, lealtad, ternura y esperanza que transmite la película.
- Nos interesamos por la vida de los dinosaurios, su existencia en la tierra, modos de vida, su desaparición, hallazgos arqueológicos, etc... Para ello recurrimos a vídeos, libros, diapositivas, CD-Rom, exposiciones y todo tipo de material de interés.
- Intercambiamos impresiones sobre la película: si nos ha gustado, qué ha sido lo que más destacamos y porqué. Del mismo modo, recordamos aquellas esas escenas más representativas, los colores predominantes, la música y los efectos sonoros.
- También indagamos sobre la existencia de alguna secuencia poco agradable en la película y comentamos sobre los posibles cambios y los justificamos.
- Conversamos sobre el respeto y cuidado a los mayores, sus limitaciones, y el apoyo que desde nosotros podemos prestarle ¿Conocemos, vive con nosotros o cerca alguna

persona mayor familiar? ¿Qué problemas presentan? ¿Qué aportan de positivo? ¿Cómo podemos apoyarles? ¿Cómo nos ayudan ellos?

- Dramatizamos situaciones semejantes a las de Áladar, contemplando a los demás y colaborando con ellos como por ejemplo, cediendo nuestro asiento a una persona anciana en el autobús, o a una mujer embarazada; ayudando a cruzar a un ciego o a una persona discapacitada física; mejorando conjuntamente los momentos de tensión entre los compañeros, en la familia, etc.
- Nos acercamos a la diversidad de animales, tanto domésticos como salvajes, a ser posible directamente en su hábitat natural o acudiendo a recursos audiovisuales que nos aproximen a su mundo. Elaboramos un listado de nuestros preferidos y estudiamos las características de cada uno de ellos, y confeccionamos una sencilla ficha donde registramos los rasgos más destacados y específicos.
- Visionamos distintos vídeos, dvds, donde los protagonistas son animales como *Rebelión en la granja*, *Babe*, *el cerdito valiente*, *Beethoven*, *Dumbo*, *El Pato Donald*, *Bambi*, *El Valle Encantado*, etc.
- Con ayuda de las ilustraciones de algunos libros modelamos en barro, plastilina..., la familia de los dinosaurios.
- Inventamos sencillas marionetas a partir de los personajes de la película y juntos jugamos a crear historias.
- Componemos una maqueta con cuevas para que vivan los dinosaurios y los lémures, con montañas, valle, ríos, árboles,... utilizando todo tipo de materiales de desecho, plastilina, cartón, etc.
- Elaboramos un listado de especies de dinosaurios y jugamos con las letras de sus nombres. Cambiamos sus terminaciones, los agrupamos según la inicial, buscamos los femeninos, conseguimos palabras que comiencen y terminen del mismo modo, etc.
- A partir de las imágenes de los personajes de la película (folletos, cromos, fotos de revistas...) las recortamos en dos, tres, o más trozos asimétricos y creamos puzzles.
- Ayudándonos de distintas imágenes de los protagonistas, creamos sencillas diapositivas que luego proyectaremos, reconstruyendo nuevas historias, con distintos finales.
- Comentamos sobre el nacimiento de Áladar, un animal ovíparo, y sobre otros seres vivos que se alimentan de otro modo. Visitamos una granja avícola y presenciamos el nacimiento, los cuidados, atención y organización que requieren estos animales. En su lugar, para conocerlos más de cerca, acudimos a libros, vídeos, diapositivas.
- Leemos el libro *Dinosaurio. La aventura de Zini*, analizamos sus fotografías y las comparamos con las imágenes más significativas de la película⁵⁶.

⁵⁶ Disney (2000): *Disney. Minilibros*. Madrid. Ediciones Gaviota.

Nos educamos para la amistad, la cooperación, la comprensión y la esperanza

Las siguientes frases nos servirán para dialogar y reflexionar sobre nuestra actitud diaria, sobre lo importante que es contar con los amigos y amigas, con los compañeros que nos apoyan, que nos quieren, sobre en qué personas podemos confiar puesto que la amistad es un principio que nos ayuda a crecer y madurar:

“Todos cuentan... los fuertes..., los débiles..., todos”.

“Hombro con hombro, todos juntos, empujamos con todas nuestras fuerzas...”.

- En esta película valoramos la actitud de Áladar frente a la de Kron. El primero es participativo y confía en *“la unión hace la fuerza”*. Protege a los mayores como Eema, a los enfermos como Bruton y a los débiles como Baylene, en cambio el segundo, Kron, es partidario de que los fuertes son los que deben seguir y piensa, *“Se salvará la mitad que merezca vivir”*. ¿Qué os parece esta actitud?
- Igualmente resaltamos el tesón y la valentía de Áladar que se verá compensada al conquistar el cariño y respeto de la manada, convirtiéndose en el jefe. También reconocemos su comportamiento ante los carnotauros y su afán por la unión del grupo para defenderse: *“No, no os mováis. Si nos separamos nos matará uno a uno. ¡Seguid todos juntos!”*. Y la respuesta dada por la manada para que no confíen en Kron: *“¡No puedes sacrificarlos de ese modo! ¡Alto! Podías ser tú el retardado... o tú”*.
- En el corazón de Áladar ha imperado más el reconocimiento hacia los débiles y ancianos que el amor a Neera que no ha abandonado a su hermano. Aunque en un principio parecía lo contrario, pues sus sentimientos eran fuertes y sus ideas se compartían; al final las cosas fueron cambiando, formaron una familia. Neera descubrió que Áladar buscaba lo mejor para el grupo mientras que Kron tan sólo intentaba su protagonismo y liderazgo.
- La película también nos demuestra que por medio del trabajo participativo se obtienen grandes objetivos y que el desfallecimiento de un miembro del grupo se compensa con la fortaleza, el ánimo y apoyo de los demás, destacando el coraje y la seguridad de Baylene al encontrarse en momentos difíciles: *“¡Oh, claro que sí! Estamos aquí ¿verdad? ¿Cómo te atreves a malgastar tu suerte dándote por vencido? ¡Qué vergüenza! ¡Qué vergüenza! ¡Qué vergüenza! Lo peor de todo es que has permitido que una vieja como yo se creyera útil para los demás y ¿sabes una cosa? Tenías razón y voy a seguir creyéndomelo”*.
- Kron piensa que el reto de Áladar era conseguir que la manada le desobedeciera y así imponer su autoridad. No se percataba de los sentimientos afectuosos y solidarios del protagonista de la película.

- Nos parece importante resaltar el cambio de aptitud de Bruton, al sentirse acogido y auxiliado por el grupo de Áladar que, en situación malherida, pelea valientemente contra los carnotauros, exponiendo su vida para salvar la de los demás.
- Finalmente, extraemos este texto de la película y lo leemos en gran grupo ¿A qué se refiere este texto? Lo situamos en alguna escena de la película y lo comentamos. ¿Ponemos ejemplos varios de la vida cotidiana que se relacionen con este mensaje?

“Hay cosas que al nacer son grandes y cosas que al nacer son pequeñas, muy pequeñas. A veces las cosas más pequeñas sufren los cambios más grandes...Nadie sabe qué cambios grandes o pequeños le aguardan, pero una cosa está clara, nuestro viaje no ha terminado, sólo nos cabe esperar que, de un modo u otro, nuestro paso por la tierra sea recordado”.

-EL BOSQUE ANIMADO. Sentirás su magia

Destinatarios: Ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria

FICHA TÉCNICA

Título original: El bosque animado. Sentirás su magia.

Nacionalidad: España (Galicia), 2001

Producción: Manolo Gómez

Dirección: Ángel de la Cruz y Manolo Gómez

Guión: Ángel de la Cruz

Fotografía: Javier Reigada y Alberto Taracido

Música original de Arturo B.Crees, interpretada por la Orquesta Sinfónica de Galicia y dirigida por Andrea da Milano. Cantante: Luz Casal y grupo musical DOA2.

Duración: 88 minutos

Distribución: Dygra Films y Megatrix. Con la participación de TVG, Antena 3 y Vía Digital. Con el apoyo de la Xunta de Galicia y ICCA.

Ganadora del Premio Galicia de Comunicación, 2001, Xunta de Galicia. Ganadora de dos premios Goya a la mejor película de animación y mejor canción original, 2002.

Premio en la 20ª Edición del Carrousel International du Film de Rimousky (Québec),

2002. Premio Rosa del Desierto II Festival de Cine de Sahara, Tinduf, Argelia, 2003.

ARGUMENTO

Se narran las aventuras de dos simpáticos topos, Furi y Linda, la luciérnaga Luci, las moscas Huhu y Hoho y los árboles centenarios que cobran vida y esplendor en la frondosa y misteriosa fraga de Cecebre.

Todo en el bosque es paz y armonía hasta la colocación de un engreído poste de telégrafo, que se enorgullece de su utilidad a los hombres, y con la llegada de los propietarios del pazo vecino, los Señores D'Abondo, un matrimonio avaricioso, y su criado Rosendo que se dedican a la caza y disección de topos.

Furacriosis es el único superviviente que deberá rescatar a sus hermanas y a su novia Linda con la ayuda incondicional de la gata Morriña y de la familia de ratones coordinados por el alegre ratón Cubano, así como del apoyo de los árboles y de las moscas. Con la unión y colaboración de todos los moradores del bosque se recobra de nuevo la alegría.

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

Valorar a nuestra familia, un apoyo incondicional para nuestro crecimiento personal y social.

Adoptar actitudes de respeto y tolerancia hacia las personas con discapacidades.

Desarrollar el valor de la amistad y el afecto hacia los demás.

Comprender y respetar la diversidad cultural de nuestro entorno.

Considerar la función primordial de los diversos avances sociales (científicos, tecnológicos, culturales, etc.) a lo largo de los tiempos que hacen posible la calidad de vida de la humanidad.

Reconocer la necesidad de conservar y respetar el medio ambiente.

Interiorizar la importancia del cuidado y respeto de los animales.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

La película está basada en la novela del mismo título escrita por el gallego Wenceslao Fernández Flórez y publicada en 1943. En el año 1987 fue llevada a la pantalla, con idéntica denominación, por José Luis Cuerda y consiguió un notable éxito comercial del cine español de esa década. Para mayor información y con la ayuda de vuestras familias podéis acercaros a la biografía y obra, en especial a los cuentos del literato Fernández Flórez.

Igualmente Walt Disney se mostró muy interesado en su puesta en escena y tanto él como el escritor mantuvieron importantes contactos, pero la inesperada muerte de Fernández Flórez impidió cumplir este objetivo⁵⁷. *El bosque animado*, es la primera película europea realizada en tres dimensiones (3D). Resultó un trabajo laborioso ya que se pretendía otorgar la mayor realidad y naturalidad al film. Nos interesamos por saber en qué consiste el cine tridimensional⁵⁸.

⁵⁷ www.terra.es/cine/cartelera/películas y www.elbosqueanimado.com

⁵⁸ BINAQUE, op. cit.

Es un largometraje animado por los últimos avances digitales al igual que otras películas de Disney, Pixar, Dreamworks o Warner Bros, como por ejemplo, *Toy Story* (1 y 2), *Bichos*, *Shrek*, *Shrek, 2*, *Ice Age*, *Monstruos, S.A.*, *Buscando a Nemo*, *Los increíbles*, etc.

La productora Dygra Films, empresa multimedia gallega creada en 1987, tardó cuatro años y medio en elaborar la película y trabajaron más de 400 personas en el proyecto con un presupuesto total de unos tres millones trescientos mil euros.

De modo paralelo, parte del equipo del film creó una variedad de personajes realizados en arcilla, así se harían una idea de la configuración final de los personajes en tres dimensiones. Para cada personaje se confeccionó una escultura. La obra de esta empresa filmográfica es el resultado de un trabajo en equipo perfectamente diseñado.⁵⁹

Además de los premios ya citados, resultó la triunfadora de la gala de los Premios Chano Piñeiro del Audiovisual Gallego al obtener siete de los ocho premios a los que estaba nominada.

Se situó entre las diez películas españolas más taquilleras del año 2001 según el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

El bosque animado.
 Encuentro entre Furacroios y Linda.
 La llegada del hombre.
 En el pazo de los humanos.
 La búsqueda de Linda.
 La conversación entre los hombres.
 Furi conoce a Morriña.
 El roble y Furi.
 Las pruebas para el abrigo de la señora D'Abondo.
 Furi accede al pazo.
 La vuelta a casa de Linda.
 El reencuentro de los topos.
 Las moscas se rebelan.
 Linda y el rescate.
 La liberación del ciprés.
 La despedida.

⁵⁹ YÉBENES, op. cit. pp.71-72 y 179-181

Cuestiones para el cineforum

¿Describimos las imágenes que aparecen en esta primera secuencia? ¿Dónde nos ubicamos? ¿Cómo son los árboles? ¿Cuántos hay y de qué tipo son? ¿Qué colorido predomina en el boque? ¿Cómo nos sentimos y qué nos sugiere todo el entorno? Mientras, ¿qué estilo de música escuchamos?

¿Dónde se encuentran? ¿Cómo se despiden? ¿Adónde se dirigen? ¿Cómo cruza el río Linda? ¿Qué le sucede? ¿Cómo se muestra Furi? ¿Quiénes la salvan de la caída al río cuando cede la rama en la que se encontraba? ¿Cómo responde el grupo? ¿Dónde se queda Furi? ¿Qué está sintiendo? Comprobamos los distintos movimientos de la cámara, en picado y contrapicado ¿Qué sensaciones nos produce?

¿Qué están haciendo en el bosque? ¿Qué han “plantado”? ¿Qué características presenta? ¿Qué utilidad va a tener? ¿Cómo se comporta? ¿Quién acompaña a los humanos?

¿Qué hace y qué pretende la Señora D´Abondo? ¿Cómo trata a los topos y éstos cómo se sienten? ¿Quién vive en el pazo? ¿Cómo es la gatita Linda? ¿Y qué apariencia tiene la Señora?

¿Quién intenta localizarla? ¿Con quien se disculpa Furi? ¿Qué es lo único que encuentra de Linda? ¿Dónde está ella? ¿Quién la ha cogido y encerrado en una jaula?

¿Con quién está Linda? ¿Con qué intención? Pero, ¿quién se la arrebató? ¿Qué pretende hacer con su piel? ¿Quién ha salido a recoger topas por el bosque?

¿Qué intentaba hacer la tierna gatita? ¿De qué hablan? ¿A quién busca Furi? ¿Cómo se despiden?

¿Cómo se encuentra Furi? ¿Qué le comenta el topo al roble? ¿Y qué aconseja a su amigo? ¿Qué camino le indica a Furi para rescatar a sus compañeros?

¿Qué hace la señora D´Abondo con la topa? ¿Y para qué la necesita el Señor? ¿Qué otros animales tiene disecados?

¿Con quién se encuentra primero? ¿Qué le dice el árbol del jardín a Furi y a la luciérnaga? ¿Quién les facilita la entrada en la casa? ¿Dónde nació el simpático ratón? ¿Cómo habla?

¿Cómo se comporta el perro Cus para asustarla? ¿Cómo logra salir del pozo? ¿Quién se alegra de verla de nuevo en casa? ¿Qué está haciendo?

¿Cómo es el encuentro? ¿En dónde? ¿Cómo se sienten? ¿Por quién pregunta Furi?

¿Qué se proponen las moscas Huhu y Hoho? ¿A quién incordian? ¿Quién se lo comunica a los demás? ¿Cómo diseñan el plan de rescate? ¿Qué misión realiza la luciérnaga? ¿Y Morriña?

¿Dónde está maniatada? ¿Cómo consiguen llegar junto a ella? ¿Quién se desliza por la cuerda? ¿Quién irrumpe en la casa? ¿Cómo bajan del reloj? ¿Cómo les ayuda Linda? ¿Cus pretende asustarla, pero al final ¿cómo actúa?

¿Quién le ayuda? Y ¿quién se acerca e intenta capturarlo? ¿Qué hace Furi?

¿Qué le dice a la luciérnaga? ¿Y a los ratones? ¿Cómo culmina todo? ¿Qué aspecto tiene ahora la fraga? ¿Quién desaparece del bosque?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Dialogamos sobre la película, las secuencias, imágenes, música y sonidos, personajes, que más nos gustaron y exponemos y argumentamos nuestros puntos de vista.

Nos detenemos en los personajes y los valoramos: Furi, Linda, Luci, Carballo, Señora y Señor D'Abondo, las moscas Hu-Hú y Ho-Ho, la gata Morriña, el Poste, el Pino y el Eucalipto, la criada Sabela, el cazador Rosendo y el perro Cuscús. Después los dibujamos destacando lo más característico de cada uno de ellos.

Con la ayuda de nuestras familias recogemos información sobre los árboles: tipos, composición, utilidad, cuidado y protección, y si es factible visitamos un bosque próximo al colegio deteniéndonos en todos sus componentes. ¿Qué aspecto tienen los diversos árboles de la película? ¿Cómo se ha logrado ese efecto? ¿Qué tipo de planos nos ayudan a percibir qué sienten los árboles?

Consultamos algunos libros y comentamos sobre las anillas del tronco de los árboles, de la resina, de los tipos de hoja, de los frutos, y seguidamente elaboramos un pequeño libro que incluimos en la biblioteca de aula. También confeccionamos un *storyboard* (antes de filmar, se dibujan, con el máximo detalle, las secuencias y los planos a fin de realizar las tomas de la forma más precisa. Es como un complemento visual del guión de gran utilidad para el rodaje), sobre los árboles, como en algunas escenas en la película.

Con el apoyo de nuestras familias y profesores nos encargamos de plantar y cuidar una planta y la llevamos a clase, entre todos los compañeros seguimos la evolución de todas ellas. Valoramos las ventajas de conservar y proteger nuestro medio ambiente.

Escuchamos variedades musicales como una sonata, una polca, una mazurca, un minueto, un adagio, una marcha, un vals, una muñeira, un pasodoble e intentamos diferenciarlos auditivamente y nos acercamos al significado de cada una de ellas (su procedencia, su historia y sentido, qué mensajes incluyen, etc.). Además expresamos con nuestro cuerpo los sentimientos que nos transmite y produce.

Aprendemos cómo es la vida de los topos, su aspecto físico, las formas de disección a través de dibujos realizados, a modo de historietas, que expondremos en el corcho de la clase.

Invitamos al aula a un técnico en telecomunicaciones (posiblemente algún padre o familiar) para que nos explique en qué consiste su trabajo, el funcionamiento del teléfono, su descubrimiento, evolución y usos en los tiempos actuales.

Dialogamos sobre los animales: tipologías, formas de vida, características físicas, sonidos que emiten, utilidades para el hombre. Entre todos comentamos y describimos si tenemos animales domésticos, cómo los cuidamos y respetamos.

Estudiamos los países que forman parte de la Unión Europea y los continentes que componen nuestro Planeta. Localizamos a Cuba, la ciudad del ratón y hablamos de sus peculiaridades, del clima, de sus gentes, del habla, de su cultura y las comparamos con los de Europa.

Indagamos sobre los cambios climáticos, los temporales, huracanes, las tormentas, las gotas de agua fría y conocemos sus orígenes y consecuencias. A partir de un mapa del tiempo, recogido de la prensa o grabado de la televisión, intentamos interpretar toda su simbología.

Nos educamos para la convivencia, la ayuda, el respeto y el amor

La película muestra la armonía y la paz reinante en el bosque, así como la vida de cada uno de los personajes que presentan rasgos de serenidad y relajación a través de los valiosos y variados planos presentados. Una tranquilidad que se malogra con la llegada del poste de teléfono que presume a su vez de sentirse imprescindible para el hombre y se muestra engreído y aristocrático, en contraposición al resto de los árboles, en especial el roble, en actitud sabia, serena y mirada reflexiva.

Las distintas secuencias fílmicas están cargadas de sinceridad, cooperación y compañerismo, fundamentalmente entre los animales, en especial Furi, un topo simpático, tímido y enamorado. Sorprende como todas las distintas especies de animales se unen para salvar a la familia de Furi de las manos desgarradoras de los humanos. La colaboración y unión del grupo favorece la consecución del fin propuesto.

Reconocemos como las imágenes, el colorido, la música, los efectos sonoros nos sumergen en ambientes alegres y de respeto y nos invitan a descubrir el mundo mágico y de ensueño del bosque animado.

Valoramos nuestra actitud afectiva con los animales y plantas ¿cómo nos suelen responder? Contamos nuestras experiencias. Traemos cuentos al aula sobre animales y plantas.

Escuchamos, leemos el texto de la canción interpretada por Luz Casal y seleccionamos y reflexionamos sobre sus valores:

Dentro de ti hay un bosque animado.

*Dentro de ti hay un mundo por descubrir, en ti.
Se ve que es tu forma de vivir.
Respiras la lluvia entre las hojas.*

*Querrás sentir la fuerza que te manda el sol.
Serás el viento que ha nacido en mí.
Canción y no agáchate a amenazas y compasión.
Y no al fuego y a las trampas del cazador.
En ti defiende el bosque de paz y color.*

*Quiero tener el valor de sentir armonía a mi alrededor.
Quiero algún día aprender que tal vez
la vida será lo que siempre soñé.*

*Dentro de ti hay un bosque animado.
Dentro de ti hay nubes por alcanzar, en ti.
La lluvia se convierte en vendaval.
Y no agáchate a amenazas y compasión.
Y no al fuego y a las trampas del cazador.
En ti defiende un bosque de paz y color.*

*Quiero tener el valor de sentir armonía y compasión.
Quiero algún día aprender que tal vez
la vida será lo que siempre soñé.*

Entre todos buscamos y comentamos distintos finales para la película.

Y para rematar, en gran grupo elaboramos unas frases que condensen las principales lecciones que nos ha brindado esta película.

-EL REY LEÓN

Destinatarios: Segundo ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria

FICHA TÉCNICA

Título original: The Lion King

Nacionalidad: EEUU, 1994

Producción: Don Hahn

Dirección: Rogers Allers y Rob Minkoff

Guión: Irene Mecchi, Jonathan Roberts y Linda Woolverton

Fotografía: Animación

Música: Hans Zimmer, Elton Jhon y Tim Rice

Interpretación: Simba (Matthew Broderick)

Duración: 84 minutos

Distribución: Walt Disney Pictures

Ganadora de dos Oscar a la mejor banda sonora y mejor canción.

ARGUMENTO

Simba, un pequeño león, hijo del Rey Mufasa y la Reina Sarabi. Como heredero al trono, debe pasar por múltiples situaciones de riesgo y enfrentarse a las sorpresas que le depara el futuro. Las mayores amenazas le vendrán de su tío Scar, maquiavélico y celoso hermano de su padre.

Simba se exilia injustamente acusado por su tío de la muerte de su padre, pero pronto hace buenas amistades con un jabalí llamado Pumba y un suricato llamado Timón que le arrastran hasta la jungla donde pasa momentos felices e inolvidables. Pero la llegada de Nala, su mejor amiga, hace que vuelva a recuperar lo que es suyo, a ocupar su puesto de Rey.

Simba, de nuevo, con la fuerza de Mufasa y la ayuda de sus amigos se enfrenta al pasado y lucha por lo que le pertenece.

El nacimiento de un nuevo cachorro, su hijo, es el gran regalo de la vida, el ciclo vital que se repite y nunca termina.

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

Valorar la importancia del ciclo de la vida.

Dialogar sobre los sentimientos que afloran en el ser humano ante la pérdida de un miembro de la familia.

Reconocer los beneficios que nos aportan los animales a nosotros mismos y a todo el planeta.

Entender la necesidad que tenemos de los animales, de conservarlos y respetarlos.

Descubrir la importancia de la familia y el papel de cada uno de los miembros.

Valorar la eficacia de la unión ante las adversidades y la función de la amistad y la cooperación.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

La cinta es una maravilla de animación en dos dimensiones (2D), que el formato IMAX pone de manifiesto, no sólo en la perfección de los trazos sino en la belleza de las texturas y la abundancia de color.

Es la primera película de la factoría Disney que parte de un guión original, sin basarse en ningún cuento o relato, aunque es tremendamente palpable la influencia de la literatura clásica, en especial Shakespeare, pues se inspira en Hamlet. También es la primera película, desde *Bambi*, protagonizada exclusivamente por animales.

Para que los dibujos de animales tuviesen más realismo, el equipo de animación se desplazó a las estepas de África Oriental durante quince días para observar las costumbres y la anatomía de los animales salvajes.

En la versión española Constantino Romero se encargó de doblar el Rey Mufasa.

La elaboración del film necesitó de cuatro años de trabajo con 600 animadores a pleno rendimiento, un millón de dibujos, 1190 escenas individuales pintadas a mano y 1155 fondos. En un principio se pensaba denominar *El Rey de la Jungla*⁶⁰.

En su momento, fue la cinta más exitosa de Disney. Se trataba del film más taquillero de todos los tiempos y su máximo logro económico. Asimismo, fue la sexta película de mayor número de espectadores de la historia.

Tres melodías fueron nominadas al Oscar a la mejor canción. La ganadora fue *Can you feel the love tonight? (¿Puedes sentir el amor esta noche?)*; las otras dos fueron *Hakuna Matata* y *El círculo de la vida*, todas escritas por Tim Rice y el cantante Elton John.

La voz de Simba, en la versión original fue interpretada por el actor Matthew Broderick, protagonista de films como *Godzilla* y *El Inspector Gadget*.

Esta obra cinematográfica se dedicó a Frank Wells, presidente de Walt Disney desde el año 1984 a 1994.

Se ha estrenado y de nuevo con gran éxito, *El Rey León 2: el tesoro de Simba*. A pesar de que Simba adquiere la sabiduría de ser rey durante unos años, sin embargo aún debe aprender algunas cuestiones relativas a la educación de su hija Kiara⁶¹.

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

⁶⁰ www.directory.google.com/Top/World/Español/Artes/Cine/Peliculas/R/Rey_Leon_El/8k

⁶¹ DIOS, M. (2001): *Cine para convivir*. Santiago de Compostela. Toxosoutos. pp. 242-243 y DISNEY. (2001): *Simba*. Argentina. Visor.

1. El ritual de presentación de Simba a la manada.
2. Scar y el Rey Mufasa.
3. El primer diálogo entre padre e hijo.
4. Scar y las hienas del reino.
5. La primera aventura de Simba y Nala.
6. La lección de Mufasa.
7. La alianza con las hienas.
8. La misteriosa sorpresa de Scar a Simba.
9. El triste final de Mufasa.
10. La ironía de Scar.
11. La reunión de Scar, el nuevo rey, con la manada.
12. La aparición de Pumba y Timón.
13. La jungla y Scar.
14. El reencuentro de Simba y Nala.
15. Las reflexiones de Simba.
16. Los reproches de Mufasa.
17. El regreso al pasado.
18. La lucha con Scar.
19. El triunfo de Simba, el Rey.

Cuestiones para el cineforum

¿Qué animales contemplamos? ¿Cuántas patas tienen? ¿De qué hábitat son originarios?
 ¿Qué primeras imágenes visionamos? ¿Cuál es el colorido predominante? ¿Qué se refleja en los ojos de los padres? ¿Quién realiza la presentación ante la Roca del Rey?
 ¿En qué consiste el ritual? ¿Cómo actúan todos los animales?

¿Cómo es el aspecto de Scar? ¿Cómo se comporta? ¿Cómo excusa su ausencia de la presentación? ¿Qué actitud muestra? ¿Cómo es su voz? ¿Cómo define a Simba? ¿Y cómo trata a su hermano Mufasa? ¿Qué le dice el pájaro Zazú a Scar? ¿Dónde se celebra el encuentro? ¿Qué características tiene de león? ¿Y de qué carece? ¿Qué similitudes y diferencias existen entre Scar y Mufasa?

¿Cómo es Simba? ¿Qué desea saber? ¿Qué lección le enseña Mufasa a su hijo? ¿Con quién practica por vez primera el arte de cazar?

¿Con quien habla Scar? ¿Qué le dice Simba a su tío? ¿Cómo lo trata? ¿A qué lo invita? ¿Qué le cuenta? ¿Qué tono de voz utiliza Scar? ¿Qué le anima a descubrir? ¿Qué intenciones tiene?

¿Cómo es el baño de los leones? ¿Quién les acompaña? ¿De qué hablan con Zazú? ¿Qué animales observáis mientras Simba canta su canción? ¿Qué descubren Nala y Simba mientras juegan? ¿Quiénes aparecen? ¿Qué aspecto tienen? ¿De qué color son? ¿Qué hace Zazú? ¿Y las hienas con él? ¿Cómo salva Simba a su amiga de las garras de Banzai? ¿Quién aparece? ¿Cómo reaccionan al verlo? ¿Cómo transcurren las imágenes, qué colores predominan y qué efectos sonoros se producen?

¿Qué le dice Mufasa? ¿Cómo se muestran Nala y Simba? ¿Que hace el Rey León? ¿Qué le dice? ¿Cómo se defiende Simba? ¿Qué consejos le da? ¿Qué relación tienen padre e hijo? ¿Qué tipos de planos apreciamos? ¿Cómo se encuentra la cámara? ¿Qué brilla en el cielo? ¿Qué comenta Mufasa de las estrellas?

¿Cómo se sienten las hienas? ¿Qué les dice Scar? ¿Qué les da de comer? ¿Qué les propone Scar en la canción? ¿Cómo es el lugar en el que viven? ¿Qué colores abundan? ¿Qué destacáis de la letra de la canción de Scar?

¿Cómo engatusa Scar a Simba? ¿Qué le ordena hacer mientras espera? ¿Quiénes aparecen? ¿Qué hace Simba? ¿Cómo detecta Zazú y Mufasa el peligro? ¿Quién les da la voz de alarma? ¿Quién salva a Simba? ¿Cómo actúa Scar ante la solicitud de ayuda de Mufasa? ¿Qué le dice y hace? ¿Qué le sucede a Mufasa? ¿Cómo es el rostro de Simba? ¿Qué siente?

¿Dónde lo encuentra? ¿Qué hace al acercarse a él? ¿Qué ocurre cuando descubre que su padre ha muerto? ¿Qué sentimientos le afloran? ¿Qué tipo de música escuchamos?

¿Cómo es la actitud inicial hacia Simba? ¿Qué le reprocha? ¿Qué le aconseja? ¿Qué ordena a las hienas? ¿Cómo consigue salvarse Simba? ¿Por qué no le siguen las hienas?

¿Qué postura adopta? ¿Qué se proponen? ¿Con quién se alía? ¿Cómo se queda el mono babuino Rafiki? ¿Qué hace?

¿Quiénes son Pumba y Timón? ¿Dónde encuentran a Simba? ¿Quiénes estaban con él? ¿Cómo se muestra Simba? ¿Qué proyectan para animarle? ¿Qué realizan juntos? ¿Adónde lo llevan? ¿Qué le dan de comer? ¿Dónde viven? ¿Qué colorido se utiliza para estas escenas? ¿Qué transformación ha sufrido Simba?

¿Cómo vive Scar? ¿Y Zazú qué misión tiene ahora con el reinado de Scar? ¿De qué se quejan las hienas? ¿Quiénes deben cazar ahora?

¿Cuándo se produce? ¿En que circunstancias? ¿Qué hacen cuando se reconocen? ¿Qué se dicen? ¿Hacia dónde se dirigen los dos? ¿Qué hacen en el agua? ¿Qué conversación mantienen? ¿Qué le cuenta Nala de Scar y las hienas? ¿Qué le expresa sobre el reino? ¿Cómo trata de convencerle para que sea el Rey? ¿Qué le recrimina?

¿De quién se acuerda? ¿Qué pensamientos reproduce en alto? ¿A quien memoriza e invoca? ¿Quién está en un árbol? ¿Qué le dice el mono Rafiki? ¿Qué acento tiene y a qué otro personaje de otra película de Disney nos recuerda? ¿Hacia dónde lo lleva? ¿Qué le enseña? ¿Dónde se ve reflejado Simba?

¿Qué le reprocha su padre? ¿Qué le recuerda y pide? ¿Qué siente entonces Simba? ¿A quien teme? ¿A dónde regresa después de estar con el simio?

¿Cómo está el reino de Simba? ¿Cómo es la vegetación? ¿Qué colorido abunda? ¿Cómo se siente? ¿Se divisa alguna familia de animales? ¿Quién le acompaña?

¿Quién entretiene a las hienas? ¿Qué mandato da a Nala? ¿Qué conversación mantiene Scar y la madre de Simba? ¿Cómo os parece que la trata? ¿Qué hace Simba al ver a su madre? ¿Y Scar? ¿Qué tono de voz y actitud adopta? ¿Qué armas utiliza para enfrentarse a las leonas? ¿Cómo trata a Simba? ¿Qué le reprocha? ¿Qué le sucede a Simba? ¿Qué pretende hacer con él? ¿Qué confiesa Scar antes de intentar matar a su sobrino? ¿Quién ataca a Scar? ¿Adónde envía Simba a su tío? ¿Y éste, cómo reacciona?

¿Quién acaba con Scar para siempre? ¿Qué colores se priorizaron en estas escenas y qué sensaciones nos producían?

¿A quien rememora Simba antes de ser nombrado Rey? ¿Cómo finaliza la película? ¿Nos recuerda a alguna otra escena ya vista de la película? ¿Cómo van cambiando las escenas y la música? ¿Quién le acompaña? ¿Qué se repite?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Por medio de imágenes de vídeo o de internet conocemos el nombre, hábitat, características físicas y alimentación de los animales presentados en este film.

Elaboramos libros de animales según sus ambientes: pegamos las fotos y escribimos una frase significativa que los definan, para ello contamos con la colaboración de las familias que nos facilitarán libros, folletos, recortes, etc.

Dialogamos sobre la vida, nuestros padres, el proceso de desarrollo evolutivo tanto del ser humano como de los animales. Y ayudándonos de las nuevas tecnologías elaboramos el árbol genealógico de cada uno de nosotros (con fotos si es posible y el nombre de los padres, abuelos, bisabuelos).

Comentamos acerca de las situaciones ficticias de la película: ¿qué pasaría si una hormiga fuese la reina de la selva? ¿Cómo se sentirían los animales? ¿Quién os gustaría que fuese el rey? ¿y si no muriese Mufasa y sí Scar?

A través de libros, diapositivas y otras imágenes, conocemos diferentes países y sus respectivas culturas: modos de vida, ropa, alimentación, costumbres y tradiciones, vegetación, animales. Investigamos y localizamos su ubicación en el mapa. Elaboramos sencillos libros que plasmen la información obtenida.

Ponemos en funcionamiento el cine viajero. Contando con la colaboración de las familias pedimos que vean la película en casa, que la analicen. Posteriormente con la ayuda de todos y a partir del visionado inventamos una nueva historia para nuestro propio film que representaremos posteriormente en una puesta en común.

Memorizamos las canciones de la película.

Dibujamos a los personajes e incluso las secuencias más destacadas y las valoramos: Mufasa, Timón, Zazú, Sarabi, Simba, Shenzi, Banzai y Ed, Rafiki, Skar, Nala, Pumba, etc.

Hablamos sobre la alimentación adecuada para nuestro organismo y sobre las maneras idóneas para estar sanos y fuertes. Confeccionamos un listado de los productos más consumidos y otro con los menos apetecibles. Analizamos el porqué, vemos las ventajas e inconvenientes e incluso estudiamos las etiquetas de los alimentos envasados (procedencia, calorías, ingredientes, estabilizantes, lugar de envasado, fecha de caducidad, etc.)

Recopilamos materiales de la película (libros, cassetes, CDs, videos, carpetas, camisetas, fotos, pegatinas, recortes de revistas, peluches, llaveros, pins, etc.) y los exponemos y valoramos en una zona predeterminada de nuestra aula.

Nos educamos para la vida, la amistad, la cooperación y el amor

- En la película el eje principal es la vida -comienza y finaliza con secuencias muy similares, con la simbología de un bebé que denota esperanza, futuro y alegría-. Es el *ciclo sin fin* que se repite una y otra vez, el nacimiento de Simba y de su hijo y la muerte de Mufasa, así lo manifiesta, “... *Todos estamos conectados en el ciclo de la vida*”. Igualmente ocurre con los sabios consejos que un esmerado y preocupado padre intenta transmitir a su hijo “*El tiempo que dura el reinado de un Rey asciende y desciende como el Sol*”. O también las sabias enseñanzas colmadas de discreción y ternura “*Ser rey significa mucho más que salirte siempre con la tuya*”.
- Destacamos el personaje de Simba, un cachorro de león inocente que piensa que todos son como él. Siente curiosidad por conocer todo cuanto se le presenta y acontece, sin medir el peligro. También resaltamos a Mufasa, un padre bondadoso que dice

auténticas verdades. De modo constante transmite a su hijo valor, sabiduría y bondad. Como antítesis se encuentra Scar y su mundo oscuro, rodeado de hienas, con ambientes que reflejan la envidia y el orgullo. Es un león irónico que sólo desea conseguir el poder a toda costa. Enseña a Simba, y al espectador en general, que en el mundo uno no se puede fiar ni de su propio tío y que no todo es bondad y perfección. Su dolor por la muerte de Mufasa es ficticio, y acusa a su sobrino de algo que no ha realizado y se lo reprocha:

— *Simba, ¿Qué has hecho?*

— *Hubo una estampida y trató de salvarme, ha sido un accidente, no quería que le pasara nada.* (Simba)

— *Naturalmente, claro que no, nadie desea nunca que pasen estas cosas. Pero el Rey ha muerto y si no fuera por ti, aún seguiría vivo, ¡huye, huye y no regreses!* (Scar)

- Sorprendentemente nos llama la atención cómo se contempla el tema de la familia y de la amistad tanto entre Mufasa y su hijo: “*Papá, ¿somos amigos, no? Y siempre estaremos juntos ¿verdad?*”, como también ocurre entre Timón, Pumba y Nala. Así como los sentimientos de Simba ante la pérdida de su padre, cuando se acurruca junto a él mientras le caen dos grandes lágrimas de dolor.

- Todos juntos comentamos las siguientes frases extraídas de la película y exponemos cuanto pensamos y sentimos:

“*Ser valiente no significa buscarse problemas*”. (Mufasa)

“*Tú no tienes miedo a nada*”. (Simba)

“*Hoy lo he tenido, si, creí que te perdía*”. (Mufasa)

“*Cambiar es bueno, sí, pero no es fácil*”. “*Siempre hay que dejar atrás el pasado*”. (Timón)

“*Me dolió no tener un amigo fiel*”. (Pumba)

-Memorizamos la primera canción y hablamos sobre ella y adoptamos la segunda composición musical como slogan para nuestra convivencia diaria:

Desde el día que al mundo llegamos

nos ciega el brillo del sol,
 hay más que mirar donde otros sólo ven
 hay más que alcanzar en lugar de soñar.

Son muchos más los tesoros
 de los que se podrán descubrir,
 y bajo el sol protector
 con su luz y calor
 aprender todos a convivir.

Un ciclo sin fin
 que lo envuelve todo
 y aunque estemos solos
 podremos tus caras buscar.

Y así encontrar
 nuestro gran regalo
 en el ciclo, el ciclo sin fin.

Que lo envuelve todo
 y aunque estemos solos
 podremos tus caras buscar.

Y así encontrar
 nuestro gran regalo
 en el ciclo, el ciclo sin fin.

- Ponemos ejemplos de nuestra vida cotidiana para explicar la siguiente frase:

Vive y deja vivir

vive y sé feliz

ningún problema debe hacerte sufrir

lo más fácil es saber decir *Hakuna Matata*. (*No te angusties*)

¿Qué cosas nos producen angustia? ¿Y cómo podemos encontrarnos mejor?

- Reflexionamos sobre otra sugerente frase de la película, “*Todo cuanto ves se mantiene unido en un delicado equilibrio. Como Rey debes entender ese equilibrio y respetar a todas las criaturas, desde la pequeña hormiga hasta el veloz antílope*”. ¿Qué nos quiere decir? ¿Por qué es tan necesario que respetemos y cuidemos del medio ambiente? ¿Qué enseñanzas nos ha aportado la película? ¿Qué valoraciones hacemos de ella? Si hemos visto la reciente segunda parte *El rey león 2: el tesoro de*

Simba ¿Qué recuerdos y diferencias encontramos y qué escenas preferimos más de una y otra?

-KIRIKÚ Y LA BRUJA

Destinatarios: Educación Primaria

FICHA TÉCNICA

Título original: Kirikou et la sorcière

Nacionalidad: Francia-Bélgica-Luxemburgo, 1998

Producción: Didier Brunner, Jacques Vercryssen y Paul Thiltges

Dirección: Michael Ocelot

Guión: Michael Ocelot

Fotografía: Dominique Léfèvre (III)

Música: Youssou N'Dour

Interpretación: Theo Sebeko (Kirikú); Antoinette Kellermann (La bruja Karabá); Mabutho "Kid" Sithole (Viejo Sabio); Kombisile Sangweni (Madre); Fórrele Mpeka (Tío).

Montaje: Dominique Lefèvre

Duración: 74 minutos

Distribución: Altafilms

Ganadora del Gran Premio en el Festival de Cine de Annecy, en 1999, a la mejor película de animación.

ARGUMENTO

Kirikú es un niño muy especial, demasiado pequeño, vive en un poblado africano. Cuando se encontraba en el vientre de su madre ya hablaba y le solicitaba nacer. Con su independencia, generosidad y valentía hará frente a la temible bruja Karabá que destroza las flores, seca el manantial, ha hecho desaparecer a todos los hombres de la tribu menos uno, dicen que se los come, deja indefensas a las mujeres y niños y les sustrae todas sus riquezas. Ante tales acciones inexplicables Kirikú realiza multitud de preguntas vinculadas a las causas del comportamiento inadecuado de esta Bruja. Pero nadie le da una respuesta convincente, por tanto decide ir en busca de tales soluciones.

Para liberar a su pueblo de estas adversidades, Kirikú debe atravesar el territorio dominado por la Hechicera hasta llegar a la Montaña Prohibida donde vive su abuelo, el Viejo Sabio. Hasta que logra alcanzar la meta deseada, Kirikú pasará por diversas aventuras, se disfrazará de pájaro, recorrerá una madriguera, se defenderá de un zorro y cabalgará sobre el lomo de un jabalí.

El encuentro y diálogo con el Viejo Sabio le esclarecerá todos los secretos que rodean a la bruja Karabá y además le dará un consejo: *si dejas que el miedo y la superstición te dominen, nunca podrás arreglar los problemas.* Como recompensa de

sus buenas acciones Kirikú encontrará el amor y conseguirá la libertad y la paz para todos sus vecinos.

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

- Favorecer el diálogo y mejorar las relaciones entre todos los miembros de la familia, en la planificación y resolución de tareas.
- Potenciar la responsabilidad en los contextos familiares, escolares y comunitarios.
- Valorar la creatividad en el crecimiento de las personas.
- Superar aquellos acontecimientos adversos con optimismo y esperanza.
- Comprender las ventajas del trabajo en equipo en las acciones de ayuda y en la resolución de problemas.
- Reconocer el valor del lenguaje, la importancia, la utilidad, las ventajas... en la mejora entre las relaciones humanas, rechazando aquellas manifestaciones violentas y conflictivas.
- Entender el valor del respeto y la sinceridad para convivir en armonía.
- Valorar y cuidar del medio ambiente, para lograr un desarrollo sostenible.
- Considerar el valor de la diversidad cultural y la interculturalidad para conseguir un verdadero entendimiento humano.
- Cuidar nuestros hábitos saludables y preventivos que velen por nuestra seguridad.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

El guión de la película está basado en un cuento popular de la zona oeste de África que un día su director, Michael Ocelot, leyó en París mientras trabajaba en el mundo de la animación. Este cuento es una mezcla de leyenda, brujería, luchas entre guerreros y tradiciones culturales⁶².

La banda sonora ha sido creada por el guineano Yossou N'Dour, un músico siempre preocupado y sensible por conservar las costumbres musicales de su continente. De ahí la utilización de instrumentos tradicionales como el ritti, el belafón, el cora, el belón o el xalam para expresar los ritmos del jazz y la música africana. El siguiente testimonio refleja lo expuesto, *“la música es una forma de vida, una manera de reflejar lo que le rodea, de tratar con las emociones y de enviar un mensaje a aquellos que se atreven a escuchar”*⁶³.

¿Qué instrumentos musicales conocemos? Los nombramos, describimos y comentamos
¿Quiénes sabemos tocarlos? ¿Cómo nos sentimos interpretándolos?

La película se rodó en África y tardó en realizarse cinco años.

⁶² BAYÓN, F. y otros (2003): Guía Didáctica de la película Kirikú y la bruja. En Revista *Making Of*, 15, pp. 43-62.

⁶³ www.comsoc.udg.mx/gaceta/paginas/306/306-27.pdf

En algunos países este film ha pasado por algunos problemas de proyección al mostrarse los torsos femeninos desnudos. ¿Qué opinión tienes en este sentido? ¿Qué diferencia encuentras entre el hecho de mostrar el cuerpo con naturalidad o destacando su belleza y la pornografía o su comercialización degradante? ¿Con qué intención se muestran cuerpos o partes de cuerpos en publicidad? ¿Se ofrecen por igual las imágenes de hombres y de mujeres? ¿Conoces actitudes distintas según diferentes culturas en relación con el cuerpo o con la intención de mostrar el cuerpo? ¿Qué ideas o actitudes piensas que están en la base? ¿En qué medida se puede imponer el ocultamiento del cuerpo de unas personas, como por ejemplo los burkas, puede significar una actitud de dominio, de privación de libertad? Conjuntamente comentamos estas cuestiones.

Entre otras obras cinematográficas de Ocelot destacan: *Los tres inventores, 1980; La légende du pauvre bossu, 1982; Le quatre voeux, 1987 y La princesse des diamants, 1988.*

¿Qué otros cuentos populares de similares temáticas conocéis? Los comentamos y extraemos sus moralejas principales.

Buscamos información sobre: *brujas*, hechiceros, ogros, curanderos, videntes... ¿Qué aspecto tienen? ¿Dónde viven? ¿A qué se dedican? ¿Qué enseñanza deducimos de todos ellos?

Asimismo, tratamos de saber más sobre las personas sabias o consideradas *sabias*. ¿Por qué se les denomina así? ¿Conocemos alguna? ¿Cómo viven y actúan? ¿Qué percepciones tenemos de ellas?

¿Por qué tenemos *miedo*? ¿Y qué entendemos por *superstición*? ¿Qué similitudes y diferencias encontramos entre ambos términos?

También buscamos documentación sobre los *fetiches* ¿Qué son, cómo surgieron y qué significan? ¿Y qué es un sacrilegio? ¿Y un *sortilegio*?

Nos situamos en el continente africano, concretamente en el lado oeste y analizamos sus características: dimensión, clima, vegetación, economía, población, modos de vida, tradiciones culturales, lenguas, costumbres, creencias religiosas...

Comparamos el continente africano con el nuestro y vemos las similitudes y diferencias con respecto a las características anteriormente señaladas.

Averiguamos si conocemos o tenemos cerca a personas procedentes de estos países. ¿Qué rasgos tienen? ¿Cómo viven y se comportan? ¿A qué se dedican?

Con la ayuda de nuestras familias localizamos y recortamos en los periódicos noticias que hablen de estas gentes y las comentamos en al aula. ¿De qué tratan las noticias? ¿Cómo han llegado hasta aquí y por qué? ¿Qué problemas tienen? ¿Cómo se podrían solventar?

Nos interesamos también por aquellas instituciones, organismos y especialistas que se dedican a atender y ayudar a estas personas.

Indagamos el significado de las siguientes palabras: emigración, inmigración, barreras fronterizas, interculturalidad, multiculturalidad, diversidad, racismo, xenofobia, exclusión, mafias clandestinas, integración, globalización y aldea global. ¿Añadimos alguna más?

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

En un poblado africano nace Kirikú.

Kirikú: *¡Madre, dame a luz!*

Madre de Kirikú: *Un niño que habla en el vientre de su madre se da a luz solo.*

Kirikú: *¡Madre, lávame!*

Madre de Kirikú: *Un niño que se da a luz solo, se lava solo.*

El tío de Kirikú y el sombrero mágico.

Tío: *¿Pero de dónde habrá salido este niño tan veloz?*

El poder de Karabá y los fetiches.

Kirikú: *¿Por qué es malvada la bruja Karabá?*

Karabá: *¡Miserable renacuajo! ¡Esperaré a que crezcas para tener más sustancia!*

Kirikú y los niños y niñas del poblado.

Comentan los niños sobre Kirikú:

¡Métete en tus asuntos microbio!

Pequeño pero muy valiente.

Kirikú en el manantial.

Kirikú emprende la aventura hacia la Montaña Prohibida.

La madre comenta a Kirikú sobre la Bruja y el Sabio:

De todas formas ella es más mala que los demás, ella tiene poder. Sólo el Sabio de la Montaña podrá saber.

El Sabio de la Montaña explica las cosas tal como son, la Bruja explica tonterías.

7. En la Montaña con el Viejo Sabio, su abuelo.

Kirikú: *Abuelo, soy pequeño y quisiera ser grande.*

Abuelo a Kirikú: *Y cuando seas grande querrás ser pequeño.*

8. El descubrimiento de Karabá.

Karabá le expone a Kirikú: *¡Qué extraño resulta no sufrir ningún dolor! Ahora vuelvo a ser yo. Gracias, ¿cómo puedo mostrarte mi gratitud?*

Kirikú le responde: *Cásate conmigo.*

9. La paz y el amor para todos.

El Viejo Sabio aclara al pueblo: *Karabá no se comía a los hombres, los transformaba en objetos obedientes. Kirikú ha liberado a los hombres de su hechizo. Aquí están.*

Cuestiones para el cineforum

1. ¿Qué imágenes iniciales de la película visionamos? ¿Qué colores predominan? ¿Qué sonidos se escuchan? ¿Cómo es el poblado: tipos de viviendas, rasgos comunes de sus gentes, higiene y cuidados, alimentación y utensilios, vestimentas, peinados, complementos y adornos y otras costumbres típicas?

¿Dónde y cómo se encuentra la madre de Kirikú? ¿Cómo y dónde nace? ¿Y cómo es Kirikú? ¿Y su padre, dónde se halla? Describimos estas acciones.

¿Qué preguntas formula Kirikú a su madre en cuanto nace y qué le responde ella?

¿Qué otro tipo de imágenes, colores, efectos sonoros y música se presentan ahora? Resaltamos estas diferencias de escenas con las del principio de la película.

2. ¿Qué decide hacer Kirikú para llegar hasta la bruja Karabá? ¿Por qué creéis que su tío necesitaba autoridad? ¿Qué piensa de su sobrino cuando le ofrece ayuda? ¿Por qué es el único hombre que sigue en el poblado? Describidlo ¿Qué piensa de él el poblado? ¿Cómo se comporta Kirikú ante su tío? ¿Y ante la bruja Karabá? ¿Se atemoriza? ¿Qué interpretación da la Bruja al sombrero?

3. ¿Por qué se cuestiona constantemente Kirikú el sentido de esa frase?

¿Cómo es el territorio de Karabá? ¿Qué aspecto ofrece? ¿Qué impresión nos causa? ¿Qué apariencia tienen los fetiches? ¿Cómo se comportan? ¿Y cómo es Karabá? ¿Posee los mismos rasgos que otras brujas conocidas? La describimos. ¿Qué impresión nos produce? ¿En qué tono de voz habla? ¿Cómo actúa y qué ordena a los fetiches ante el engaño del sombrero? ¿Y qué represalias adopta ante la mujer que ocultaba su última riqueza? ¿Qué consecuencias padece toda la población? ¿Qué poderes posee la Bruja? ¿Qué pretende de las gentes del poblado? Y éstos ¿qué actitud adoptan para poder sobrevivir?

4. ¿Qué gamas de colores apreciamos en estas escenas? ¿Cómo se divierten los niños y niñas del pueblo? ¿Qué piensan de Kirikú? ¿Y éste cómo se comporta ante la actitud de ellos? ¿Qué ocurre con la piragua tan vistosa? ¿Cómo actúa Kirikú? ¿Qué utiliza? ¿Por qué le cantan: *Kirikú es pequeño y no tiene miedo, Kirikú es prudente*? ¿Cómo se siente Kirikú? ¿Qué ocurre con el árbol? ¿Qué aspecto ofrecía al principio y cómo se transforma después? ¿Qué hacen los niños al verlo? ¿Cómo vuelve a responder Kikikú? ¿Qué les pide Kirikú para poder salvarlos? ¿Quién está detrás de todas estas acciones y qué pretende? ¿Cómo responden los niños al comprobar las buenas acciones de Kirikú?

5. ¿Por qué la Bruja no quiere que Kirikú descubra el secreto del manantial? ¿Cómo actúa y por qué? la vecina le responde que los fetiches le extrajeron el collar y le quemaron su choza, cuando Kirikú le arrebató el lanzador y decide averiguar la causa de la falta de agua en el manantial? ¿Qué descubre? ¿Qué escenas presenciamos y qué ruidos escuchamos? ¿Cómo nos sentimos ante ellas?

¿Cómo recibe el pueblo la llegada del agua? ¿Cómo se encuentran todos ante tal descubrimiento? Describimos cómo son ahora las imágenes. Pero, ¿dónde está Kirikú? ¿Qué ha acontecido? Reflexionamos sobre el texto de la canción que todo el pueblo canta:

*Kirikú no creció pero nos salvó con su gran valor,
Kirikú, el picarón, fue siempre el mejor,
Kirikú no creció y fue nuestro sol,
Kirikú no creció y nos dio su corazón,
Kirikú no creció pero nos salvó.*

¿Cómo lo trata y se siente su madre? Kirikú comienza a abrir los ojos y a toser, mientras escuchamos la música melódica y visionamos unas dulces escenas. Entre todos comentamos nuestras impresiones.

¿Qué preguntas le vuelve a formular Kirikú a su madre?

6. ¿Por qué la madre de Kirikú tiene tanto miedo? ¿Qué decide su hijo? ¿Qué le da su madre en señal de confianza y seguridad? ¿Cómo consigue despistar a los primeros fetiches con los que se encuentra? ¿Cómo se enfrenta a su rival en la madriguera? ¿Qué hace para ayudar a las ardillas y éstas cómo le responden? ¿Qué tipo de escenas nos recrean en esta ocasión y cómo nos sentimos con ellas? ¿Cómo le ayudan ahora las ardillas a despistar a los fetiches vigilantes? ¿Cómo supera el ingrato encuentro con el jabalí? ¿Y cómo consigue entrar en el termitero y los pájaros le facilitan la salida?

7. En la Montaña con el Viejo Sabio, su abuelo.

¿Por qué Kirikú quiere ser mayor y el abuelo pequeño?

¿Qué sensaciones experimenta Kirikú con su abuelo? ¿Qué colores abundan en estas secuencias? ¿Qué aspecto tiene su abuelo? ¿Qué le comenta Kirikú del puñal de su padre? ¿Cómo le responde el Viejo Sabio a todas sus preguntas? ¿Qué descubre de Karabá? ¿Qué piensa ahora Kirikú de la Bruja? ¿Y cómo se siente descansando en el regazo de su abuelo? Reflexionamos sobre estas imágenes tomadas en contrapicado ¿Qué intentan expresarnos? ¿Qué frases se intercambian de despedida abuelo y nieto?

8. Kirikú se adentra en el territorio de Karabá. ¿Qué pretende? ¿Por qué grita la Bruja? Intentamos comprender los testimonios de Karabá. ¿Qué transformaciones presenciamos en todo el territorio de Karabá: imágenes, colores, sonidos? ¿Y qué apariencia tiene ella ahora? ¿Qué cambios descubrimos? ¿Qué le responde Karabá ante la propuesta de Kirikú de casarse con ella? ¿Qué piensa Karabá sobre las mujeres casadas y qué le responde Kirikú? ¿Qué prejuicios tiene? ¿Entonces, qué le pide Kirikú y qué ocurre? ¿Qué le ha pasado ahora a Kirikú? ¿Por qué Karabá acepta ahora a Kirikú? ¿Qué deciden conjuntamente? ¿Qué pensamos de esas mujeres u hombres que pretenden imponer sus criterios sin escuchar a su pareja? ¿Qué es bueno cultivar para que abunde el respeto, el buen entendimiento y libertad entre las personas?

9. ¿Cómo reacciona el pueblo al ver llegar a la Bruja? ¿Por qué piensan que además le acompaña un brujo? ¿Qué dice el tío de Kirikú? ¿Por qué esa desconfianza y rebeldía? ¿Cómo explora e identifica su madre a Kirikú? ¿Qué dice el pueblo de la Bruja? ¿Qué comentan de él sus amigos de la infancia? ¿Quiénes llegan entre toques de tambores y qué se refleja en la cara de Kirikú? ¿Qué verdad manifiesta el Viejo Sabio y todos creen y confían? ¿Por qué todos cantan y bailan? ¿Qué sentimos ante estas escenas invadidas

por el rotundo silencio y el reencuentro de todos los vecinos del poblado? Cada uno de nosotros pensamos en una frase que recoja el mensaje principal de la película.

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Nos educamos en la paz, el amor, la solidaridad y la cooperación

Leemos y a partir del siguiente comentario realizado por Ocelot, el Director de la película, dibujamos a Kirikú en alguna escena significativa donde se plasme este pensamiento. A continuación realizamos una reflexión conjunta:

*“Lo quise pequeño para que la confrontación con la hechicera fuera todavía más sorprendente. Kirikú no está contento de ser pequeño, debe ser diferente de los otros niños; él sueña con ser grande. Salvará a los suyos y buscará saber porqué Karabá es malvada; es un pequeño niño que no acepta las cosas que las personas de la aldea le imponen; quiere ir más lejos, busca sus propias respuestas”.*⁶⁴

¿Por qué el poblado se dejaba invadir por el miedo? ¿Y qué piensa Kirikú de ello? ¿Cómo actúa ante el consejo que le da su Abuelo, el Viejo Sabio: *si dejas que el miedo y la superstición te dominen, nunca podrás arreglar los problemas*. Resaltamos las escenas donde se evidencian estos momentos. Asimismo, comentamos si en alguna ocasión nos hemos encontrado en situaciones parecidas a Kirikú o a sus vecinos. ¿Por qué existen determinadas personas que piensan que alcanzarán sus objetivos atemorizando a los demás?

Preguntamos a nuestras familias y traemos al aula fotos y recuerdos de nuestro nacimiento e intercambiamos las distintas experiencias sobre: el embarazo, las fechas y lugares de nacimiento, el número de hermanos, los cuidados recibidos, las celebraciones familiares, aquellas muestras y recuerdos sobre nuestro crecimiento, etc.

Analizamos cómo son las relaciones entre Kirikú y su madre, y su abuelo. Reflexionamos sobre nuestros derechos y deberes para con nuestros padres. Y también para con nuestros abuelos. ¿Cómo nos comportamos con ellos? ¿Por qué les debemos respeto y amor? Exponemos nuestros criterios con ejemplos concretos.

Con fondo musical africano y un amplio pliego de papel extendido en el suelo de la clase y pintura de dedos dibujamos y resaltamos lo más característico de cada uno de los personajes y elementos típicos de la película: Kirikú, su madre, Karabá, el Sabio de la Montaña Prohibida, los fetiches, el tío, los vecinos del poblado, las ardillas, los pájaros, las flores, el manantial, el monstruo, etc. Una vez rematado el trabajo plástico reflexionamos sobre la obra creativa conjunta. ¿De qué color es la piel de estas personas? ¿Qué otros tipos de piel conocemos? ¿Qué otros rasgos tienen? ¿Por qué cada vez más hay más mezclas entre las distintas poblaciones?

Conocemos todas las partes de nuestro cuerpo y comprendemos las funciones de cada una de ellas. Así como la importancia de velar por la salud de nuestro organismo

⁶⁴ www.zinema.com/pelicula/2001/kirikuy1.htm

(ducha diaria, cuidados de dientes, uso de ropa y calzado adecuados, alimentación equilibrada, reconocimientos médicos, etc.).

Con la ayuda familiar buscamos fotos de cuadros y esculturas conocidas donde aparezcan personas desnudas ¿por qué tienen tanto valor? Conocemos también a sus creadores, su época, su vida...

Valoramos las formas de comportarse del poblado de Kirikú ¿cómo se visten y adornan las mujeres? ¿Y los hombres? ¿Y los niños y niñas? Comentamos nuestras formas de vestir y de actuar. Con el apoyo de nuestros padres descubrimos información (libros, revistas, documentales, internet) sobre el modo de vestir y complementarse de las gentes de otros países.

Si tenemos ocasión, podemos acercarnos a personas oriundas de este continente y preguntarles el significado de algunas palabras de interés, cómo han llegado hasta aquí, qué dificultades tienen, cómo se sienten, de qué viven...

¿Por qué en el pueblo de Kirikú dan tanta importancia al agua? ¿Por qué vale más que el oro? Reconocemos la necesidad de cuidar de los recursos naturales del medio ambiente y la importancia de no malgastarlos.

Distinguimos entre la compra de elementos básicos y de los superficiales. Para ello, en el encerado confeccionamos una lista de cosas prioritarias para la vida de las personas. Reflexionamos cuando nuestros padres y mayores se niegan a comprarnos productos innecesarios y nos enfadamos por ello. ¿Qué pretenden?

Igualmente, recapitamos y debatimos sobre el cuidado y la protección de los animales, sus clases y modos de vida y la utilidad para la humanidad.

Comentamos sobre el comportamiento malvado de la bruja Karabá ¿por qué nos cambia el humor cuando nos encontramos mal o tenemos dolores por diversos motivos? ¿Cómo debemos actuar cuando nos sentimos indispuestos? ¿Quién nos atiende y cuida en esos momentos? Recordamos y valoramos alguna experiencia que hayamos tenido cercana.

Leemos y escuchamos, memorizamos y cantamos y también nos movemos al ritmo de la canción según las últimas escenas de la película:

*Kirikú, el salvador, ¡gloria!
fetiches éramos,
somos los hombres, somos hermanos,
somos los hijos, somos los padres
y los maridos y los sobrinos y los amigos,
somos amantes para los pueblos a los que amamos.*

- Cuando hablamos del crecimiento de las personas no siempre nos referimos a su tamaño sino a su riqueza interior ¿cómo han crecido los diversos personajes de la película? De modo conjunto exponemos esta transformación de todos ellos. ¿Por qué

pensáis que es conveniente que valoremos el mundo interior y exterior de las personas? ¿Qué ocurre con las apariencias o comportamientos de algunas personas?

- Si tenemos ocasión, con el apoyo del profesorado de idiomas también podemos traducir el texto de la canción final de la película en francés. ¿Qué mensajes nos aporta y ayuda para vivir en armonía? ¿Qué pensamos de la variedad de lenguas existentes en el mundo? Indagamos cuáles son las más habladas. ¿Por qué es importante que nos comuniquemos?

-MONSTRUOS, S.A.

Destinatarios: Ciclo de Educación Infantil y Primero de Educación Primaria

FICHA TÉCNICA

Título original: Monsters, Inc.

Nacionalidad: U.S.A., 2001

Producción: Walt Disney Pictures-Pixar

Dirección: Peter Docter, Lee Unkrich y David Silvermann

Guión: Andrew Stanton y Daniel Gerson

Música: Randy Newman

Interpretación: John Goodman (Sullivan); Billy Cristal (Mike); Mary Gibbs (Boo); Steve Buscemi (Randall Boggs); James Coburn (Henry Waternoose)

Montaje: James Austin Stewart

Duración: 92 minutos

Distribución: Buena Vista

Ganadora del Oscar Academy Awards USA 2002 a la mejor canción

ARGUMENTO

Monstruos, S.A. es una fábrica donde trabajan los seres más extraños dirigidos por Waternoose. En ella se procesan los gritos infantiles más inverosímiles, recogidos por las noches al introducirse los monstruos en los armarios de sus habitaciones. Estos gritos se transforman en energía.

Sulley y su compañero Mike son los monstruos de la factoría que mayores sustos consiguen, pero toda su tranquilidad, habilidad y éxito se ven frustrados una noche, cuando al abrir una puerta, de forma accidental, se cuela por ese mundo una encantadora niña llamada Boo. Pronto se convertirá en su mejor amiga, una vez controlado su terror inicial, ya que existía la creencia entre los monstruos de que los humanos eran tóxicos y por eso les estaba prohibido cualquier tipo de contacto con ellos.

Sulley, Boo y Mike experimentarán juntos un sinfín de aventuras y problemas a causa del malvado y envidioso monstruo Randall antes de conseguir el regreso de la niña a su habitación.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

- Conocer algunos monstruos típicos de la literatura o adaptaciones cinematográficas y su contraste con los presentados en este film.
- Comentar acerca de las actitudes de los niños ante los monstruos y demás personajes temibles.
- Reflexionar sobre nuestros miedos y la importancia de sentirnos seguros.
- Analizar la importancia o no de la belleza en las personas.
- Desarrollar conductas que mejoren nuestros estilos saludables como la higiene corporal y bucal, la alimentación equilibrada, el horario colegial, la realización de las tareas escolares, el cumplimiento de las horas de sueño recomendadas.
- Fomentar el valor de la amistad, la colaboración y la solidaridad entre los niños y niñas.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

Monstruos S.A. obtuvo un gran éxito taquillero con su estreno en Estados Unidos. Se convirtió en la película de animación de mayor recaudación en la historia tan solo en sus primeros diez días de proyección, superando a Shrek. El logro de este trabajo creativo ha durado cinco años.⁶⁵

Representa el quinto largometraje animado por ordenador de las productoras Pixar-Disney, después de *Toy Story (Juguetes)*, 1995, *Bichos*, 1998 y *Toy Story 2*, 1999 y *Buscando a Nemo*, 2003.

Sus creadores, Docter, uno de los pioneros de Pixar Studios y guionista de *Toy Story*; Unkrich intervino en el montaje y fue codirector de *Toy Story* y *Bichos* y Silverman es uno de los directores de la serie *Los Simpson*.

Es la primera producción de la nueva etapa de los estudios Pixar en la que se han utilizado recursos tecnológicos y nuevas técnicas más sofisticadas. En un trabajo de este estilo, cuanto más orgánico sea, es decir, cuantas más miradas y movimientos se deseen, más complicada resulta la animación por ordenador. Así ocurre con los movimientos conseguidos en los más de cien mil pelos que conforman el cuerpo del monstruo Sullivan, al igual que las trabajosas secuencias relativas a la persecución final en la sala de puertas hasta conseguir tal espectacularidad en una película animada.

⁶⁵ GONZÁLEZ, M^a C. y PEREIRA, C. (2004): Monstruos, S.A. Proyecto Cine y Transversales. En Revista *Padres y Maestros*, 284, pp. CCXXVI-CCXXIX.

Ofrecemos un comentario sobre la película, “... *entretiene en todo momento sin caer en innecesarios puntos muertos; todo en ella es dinamismo, todo es agilidad. Su visionado no resulta tedioso, un film correcto y bien elaborado...*”.⁶⁶

José Sánchez Mota (del dúo Cruz y Raya) y Santiago Segura han puesto sus voces a los personajes principales de esta película que fueron supervisados por ejecutivos de la propia compañía americana, venidos expresamente.

Muchos de los gritos se grabaron de los emitidos por los propios hijos de los directores de la película.

¿Qué opináis del siguiente comentario de uno de los directores de la película, Peter Docter? “*Quería recoger mitos de la infancia. Yo creía en monstruos que salían del armario por la noche para asustarme. Me imaginé que otras personas se sentirían identificadas conmigo*”.⁶⁷

Pensamos un momento en nuestros miedos, ¿los comentamos y exponemos conjuntamente, buscando alguna explicación a nuestros sentimientos?

De igual modo, preguntemos y dialoguemos acerca de los monstruos. Entrevistamos también a nuestros padres, a otros familiares y amigos: ¿qué sabemos de ellos?, ¿cuáles recordamos?, ¿qué aspecto presentan? ¿qué motes reciben (coco, hombre del saco, etc...)? y ¿qué nos hacen sentir?

Intercambiamos experiencias vividas y cómo hemos superado esos desagradables momentos. ¿Quiénes nos han ayudado?

Traemos al aula libros, canciones, videos, cromos, pegatinas, pósters, golosinas, y cuantos ejemplos tengamos sobre esta película para conocer las variadas producciones existentes en el mercado. Seguidamente, reflexionamos sobre la importancia de consumir de forma razonada.

Hablamos sobre las ventajas e inconvenientes que existen ante momentos vividos con temor y los vividos con agrado ¿en cuáles nos encontramos mejor y por qué?

Como en la película, nos situamos en el Himalaya y conocemos sus características.

⁶⁶ MOYA, V. (2002): Monstruos, S.A.: una perspectiva educativa. En Revista *Making Of*, 9, p.19; www.filasiete.com/monstruos.htm

⁶⁷ www.labutaca.net/films/6/monstruos.htm

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

La presentación de Sulley y Mike Wazowski.
 El ambiente y el funcionamiento en la planta de los sustos.
 Sulley, un monstruo asustado.
 Celia y la celebración de su cumpleaños.
 Boo se encuentra en casa de Sulley y Mike.
 La presencia de Boo en la fábrica.
 La clase de Sulley.
 Sulley y Mike son desterrados al Himalaya.
 El distanciamiento de los dos amigos.
 Rescatan a Boo del poder de Randall
 Una buena actuación y la feliz vuelta de Boo a su habitación.
 Nueva imagen y filosofía de la fábrica.

Cuestiones para el cineforum

1. ¿Cómo es Sulley? ¿Y Mike? ¿Qué tipos de planos predominan? ¿Y qué aspecto tiene el resto de sus amigos? ¿Para qué se utilizan los gritos de los niños? ¿A dónde se dirigen? ¿Qué colores predominan? ¿Y qué efectos sonoros se producen?
2. ¿Cómo se trabaja en la *planta de sustos*? ¿Con qué gama de medios audiovisuales cuenta la fábrica? ¿Cómo se entrenan los monstruos para provocar los sustos? ¿Cómo es y quiénes salen en el anuncio publicitario de la fábrica? ¿Cuál es la función de cada uno de los monstruos? ¿Por qué hay alerta roja? ¿por qué se ha producido contaminación en la planta? ¿cómo se ha solventado?
3. ¿Quién está detrás de la puerta? ¿Cómo es? ¿Qué le hace a Sulley? ¿Quién da miedo ahora? ¿Cómo son las expresiones de Sulley y qué percibe? ¿Cómo es su mirada? ¿Qué estrategias utiliza para deshacerse de ella? ¿Qué tipos de planos abundan en esta secuencia? ¿Qué estilo de música se escucha? ¿Y qué colores dominan y qué ambientación se logra?
4. ¿Cómo es Celia? ¿Cómo la consideran sus compañeros? ¿Quiénes conforman su pelo? ¿Con quién celebra su cumpleaños? ¿En dónde? ¿Quién irrumpe en la celebración? ¿Qué le cuenta? ¿Qué organiza la niña en el restaurante? ¿Qué ocurre cuando Boo chillaba porque le han cogido el osito? ¿Cómo se entretiene en la casa? ¿A quién le tiene miedo? ¿Qué sensaciones nos transmiten esos primeros planos? ¿Cómo se comporta Sulley para tranquilizarla?

5. ¿Por qué la disfrazan? ¿Qué pretenden hacer con ella? ¿Qué hace Boo en la fábrica de monstruos? Cuando Sulley tiene la opción de deshacerse de ella ¿Cómo actúa? ¿Cuál es la trampa que le tiende Randall? ¿Dónde termina Mike?
6. Cuando Sulley ruge ¿Quién se asusta? ¿Cómo se siente él? ¿Y la niña? ¿Qué le cuentan a Waternoose, el director general? ¿Qué escenas se utilizan para esta ocasión?
7. ¿Adónde los envían? ¿Qué hacen en “el paraíso helado”? ¿Qué efectos produce el viento en el pelo de Sulley? Analizamos los tonos y los sonidos en esta secuencia ¿A quién nos recuerda Sulley? ¿Cuál es su máximo objetivo? ¿Qué sentimientos se han despertado en él?
8. ¿Por qué lo hacen? ¿Qué le sucede a Sulley en el descenso hacia el pueblo? ¿Adónde llega?
9. ¿A quién debe enfrentarse Sulley para rescatar a la niña? ¿Cuál es su objetivo? ¿Qué estrategia utilizan para ponerla a salvo? ¿Qué tipo de música se ha utilizado? ¿Cómo logra superar la niña el miedo a Randall?
10. ¿Cómo consigue Mike engañarlos a todos? Mientras Sulley ¿Qué hace? ¿Cómo es la despedida? ¿Qué sentimientos manifiesta Boo cuando está de nuevo en su habitación? ¿Qué juguetes le enseña a Sulley? ¿Quiénes son, los reconocéis? ¿Y Sulley qué refleja en su rostro? ¿Cómo responde la niña cuando “su gatito” abandona la habitación? ¿Qué hacen en la fábrica de monstruos con la puerta de Boo? ¿Qué guarda Sulley?
11. ¿Qué aspecto tiene ahora la fábrica? ¿Cómo está ambientada y qué cambios ha sufrido? ¿Qué hace Mike para conseguir la risa de los niños? ¿Adónde lleva Mike a Sulley? ¿Cómo se logra activar de nuevo la puerta de Boo? ¿Cómo es y qué se dice en la última imagen de la película? ¿Qué emociones nos invaden?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Dialogamos sobre los lugares oscuros, los sentimientos que les despierta a los niños la noche, los miedos y terrores, los cuentos y tradiciones populares y otros relatos donde se note la presencia de los monstruos o personajes extraños. Dramatizamos dichas situaciones creando en el aula un clima de misterio.

Describimos el aspecto físico de cada uno de los personajes principales y hablamos sobre qué sensaciones nos producen y cómo nos gustaría que fuesen. De paso, aprovechamos para comentar cómo actuamos cuando nos levantamos de la cama, cómo nos aseamos, nos vestimos y ordenamos nuestra habitación.

Con la colaboración de los padres y madres organizamos una sencilla y lúdica merienda en clase, utilizando trozos de pan de molde y de frutas creamos seres fantásticos, al estilo Monstruópolis, similares a nuestros amigos los monstruos que luego nos comeremos y saborearemos.

Después de la merienda, recordamos las escenas de la película cuando Sulley se lava los dientes. Lo imitamos y comentamos lo importante que es tener los dientes sanos y limpios. Además de comer alimentos variados que nos ayudan a crecer.

Creamos títeres de distintos personajes con variadas lanas, cintas, guantes viejos, plásticos... a los que otorgamos vida y con los que interpretamos distintas situaciones, es decir, nos movemos a diferentes ritmos, adoptamos variadas expresiones, damos miedo, nos ponemos tristes, hacemos reír, narramos historias tiernas, emitimos sonidos diferentes, gritamos, entonamos canciones, actuamos sin sonidos, etc...

Por un día nos convertimos en directores de la película de Monstruos y entre todos modificamos el principio y el final de su argumento. Reacomponemos la historia en un pequeño cuento ilustrado que colocamos en la biblioteca de aula.

Con la colaboración del profesorado del centro y de los padres aprovechamos la película para dar vida a sus personajes, y en Carnaval, con material de desecho nos disfrazamos y nos convertimos en los protagonistas de Monstruos, S.A.

Mediante una votación, elegimos al monstruo favorito concediendo el premio naranja (por sus cualidades y aptitudes) y al monstruo menos agradable (por su comportamiento inadecuado), el premio limón. A continuación, debatimos sobre las apariencias externas e internas de las personas.

Con un foco de luz (flexo) y una pantalla blanca, o un simple papel de embalar en tono claro, realizamos sombras chinescas. Representamos el mundo real o imaginario, contamos historias, ejercitamos las manos y descubrimos distintos personajes en función de su configuración, jugamos con las proyecciones y experimentamos con las sombras.

Nos educamos para la vida, la fidelidad, los sentimientos y la amistad

En la película nos sorprende Sulley, el asustador número uno de los monstruos, de pelo azulado y manchas violáceas, con aires de malhumor y aspecto de cascarrabias pero que esconde un gran corazón. Se encariña con Boo a la que trata con respeto y mimo, juega con ella y se expone a numerosos peligros llegando a enfrentarse a su compañero Randall para rescatarla de sus manos. Se siente aturdido y apenado cuando debe dejarla de nuevo en su habitación porque entre ellos ha nacido una gran amistad y cariño.

¿Qué opináis de la siguiente afirmación de Waternoose, el director General de Monstruópolis, *“La inocencia infantil es cada vez menor. Ahora es más difícil asustar a los niños humanos”*? ¿Qué programaciones televisivas soléis ver?, ¿quién os acompaña?, ¿y a qué horas?

También destacamos la fidelidad de Mike Wazowski, de ayudar en todo momento a su buen amigo Sulley que abandona la cena romántica con Celia -una empleada agradable y eficiente de la fábrica que contrasta con su aspecto físico- enfrentándose a Randall, que contribuye a mantener oculta a Boo hasta el momento de devolverla a su mundo humano.

Igualmente, el compañerismo de los dos amigos para recomponer la puerta de la niña, hecha añicos. Sulley guardaba el trozo que la completaba.

En cuanto a Randall, es el polo opuesto. Lo caracterizamos como envidioso que trata de superar al asustador número uno y conseguir más energía que él sin reparar en las estrategias para arrebatarse ese honor a Sulley. Es capaz de transformar su apariencia hasta confundirse con el entorno.

Comentamos entre todos la siguiente frase recogida de la canción que se escucha al final de la película. ¿Qué opinión os merece?

“ *Si no es contigo amigo, nada soy*”.

-POCAHONTAS

Destinatarios: Educación Primaria y Primer Nivel de Educación Secundaria Obligatoria

FICHA TÉCNICA

Título original: Pocahontas

Nacionalidad: USA, 1995

Producción: Walt Disney Pictures

Dirección: Mike Gabriel y Eric Goldberg

Guión: Carl Binder, Susana Grant y Philip Lazebnik

Fotografía: Robyn L. Roberta y Joe Juliano, en Technicolor

Música: Alan Menken

Montaje: H. Lee Peterson, James Melton y Mark Hester

Interpretación: Irena Bedard (Pocahontas), Judy Jun (Pocahontas cantando), Mel Gibson (John Smith), Linda Hunt (abuela sauce), John Kassir (Meeko), Frank Welker (Flit), David Ogden Stiers (gobernador Ratcliffe-Wiggins), Russell Means (Powhatan)

Duración: 87 minutos

Distribución: Buena Vista

Ganadora del Globo de Oro, en 1996, a la mejor canción original (*Colors of the wind*) y *Ganadora del Oscar*, en 1996, a la mejor canción y mejor banda sonora.

ARGUMENTO

En el año 1607 acontece una historia cuando la época de la exploración de América. Un grupo de aventureros ingleses, al mando del gobernador John Ratcliffe embarcan rumbo hacia América. Les acompaña un valiente soldado, John Smith.

Mientras, en el Nuevo Mundo, en el estado de Virginia, una atractiva joven reflexiona sobre su futuro, si casarse con Kocum, el poderoso guerrero que su padre, el jefe indio Powhatan, le tiene reservado u optar por otra suerte que le pueda deparar la

vida. Intenta despejar sus incógnitas por medio de los diálogos mantenidos con sus amigos del bosque: Miko, un travieso apache; Flit, un colibrí y la Abuela Sauce.

Los ingleses, una vez en el destino buscan ansiosos el oro y otros tesoros. Para ello cavan la tierra y talan los árboles. En una de estas exploraciones, el soldado John Smith, encargado de proteger la colonia conoce a Pocahontas. Aunque al principio, debido a sus diferencias ideológicas y culturales, apenas coinciden, posteriormente terminan respetándose y enamorándose. Es más, gracias a Pocahontas, John Smith descubre un mundo de nuevos y sugerentes aprendizajes.

Mientras que su relación se enriquece, la de los ingleses y los indios se malogra imperando el odio y el miedo. Los indios capturan a Smith y lo condenan a muerte, pero Pocahontas logra salvarlo al exponer su propia vida.

Los ingleses deciden emprender la batalla, pero Smith que reconoce el gesto de Pocahontas, salva al jefe Powhatan. Durante este trance Smith recibe un disparo de un rifle inglés y debe volver a Inglaterra para recuperarse y, como consecuencia, se separa de Pocahontas a pesar de los fuertes vínculos que los unen.

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos⁶⁸

Conseguir una imagen positiva de nosotros mismos.

Comprender la necesidad de relacionarnos con otras personas, de participar en actividades conjuntas a partir de actitudes solidarias y tolerantes, rechazando cualquier discriminación basada en las diferencias de etnia, pensamiento, religión o cultura, considerando el mestizaje como aleación de todo lo positivo que aporte.

Comprender la importancia del cuidado y respeto del medio ambiente.

Conocer y apreciar el patrimonio cultural de la humanidad como un derecho de todos los pueblos.

Valorar la diversidad de culturas, su aportación para entender la vida, de relacionarse con el otro o la naturaleza.

Destacar el mensaje ecológico de la película, es decir, la comunicación y la riqueza que conlleva la naturaleza, frente a actuaciones de destrucción y dominio.

Valorar la capacidad de innovación propia de una nueva generación sin desmerecer las costumbres de los mayores.

Reconocer y aceptar la existencia de conflictos interpersonales y grupales y valorar el diálogo como forma de superación.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

Esta es la primera película de Disney basada en la historia adaptada de un personaje real. Su protagonista está inspirada en sus rasgos físicos de la top model Naomi Campell.

⁶⁸ INSTITUTO PEGADÓGICO PADRES Y MAESTROS, op. cit., pp. 86-88.

El verdadero nombre de Pocahontas era Matoaca que significa -traviesa-, nació en Virginia, en 1595. La leyenda se narra en el libro de Smith, *Historia general de Virginia* (1624) ¿Queréis indagar sobre la vida de esta interesante protagonista?⁶⁹

A propósito del estreno de la película, la empresa juguetera Mattel lanzó a *-Barbie Pocahontas-* obteniendo considerables ganancias económicas. Por si tenéis curiosidad en acercaros a la historia de esta conocida muñeca, así como a todo un mundo de intereses comerciales que la rodean os facilitamos alguna documentación.⁷⁰

Localizad información sobre la conquista del Nuevo Mundo.

¿Habéis visto alguna película relacionada con estos temas? ¿Recordáis sus títulos y argumentos, música y escenas significativas?

En la actualidad, y desde hace unos años, se organizan y promocionan reconocidas rutas pedagógicas que ayudan a valorar los encuentros interculturales entre los diversos pueblos del planeta, como la *Ruta Quetzal*. Averiguad sobre su existencia, su trayectoria, organización, promotores, objetivos y actividades.

Posiblemente conoceréis a personas procedentes de diversos países dedicadas a la venta ambulante de variados productos ¿Cómo son sus rasgos, sus zonas de origen, sus formas de vestir y hablar? ¿Qué venden? ¿A qué se dedican (cantan, tocan instrumentos, escenifican, bailan, trabajan, etc....)? Los consideramos y valoramos.

¿Qué opiniones tenemos de estas personas? ¿Qué pensamos de las razones que les han empujado a abandonar su país? ¿Qué sabemos de su forma de vida entre nosotros, de sus condiciones en la que residen? ¿Cómo llevan el distanciamiento de sus familias?

Analizad y comentad porqué nuestra zona ha pasado de ser un país de emigrantes a ser un país de inmigración.

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

En la embarcación. Hacia la conquista del Nuevo Mundo.

En el estado de Virginia. La Abuela Sauce le dice a Pocahontas, “*A tu alrededor hay espíritus. Ellos te guiarán*”.

Actuación de los indios americanos ante la llegada de los ingleses.

El comportamiento de los ingleses en Virginia.

Sobre el mensaje de la canción, *-Los colores del viento-*.

⁶⁹ www.webmujeractual.com/biografias/nombres/pocahontas

⁷⁰ www.mimishouse.com/Barbie.htm-13k; PEREIRA, M^a C y SUEIRO, E. (1999 y 200): ¡Y Barbie cumplió 40 años! (I y II). En Revista *Padres y Maestros*, 248 y 250, pp. 28-32 y 14-18.

Los indios americanos y los ingleses, cara a cara.

Una sabia apreciación de la Abuela Sauce a Smith y a Pocahontas, “*Las ondas son pequeñas al principio, pero luego se van haciendo grandes*”.

El compromiso entre Smith y Pocahontas.

Sobre el mensaje de otra canción, -*Salvajes*-.

La vida de John Smith peligra.

Smith vuelve herido a Inglaterra y se separa de Pocahontas.

Cuestiones para el cineforum

¿Por qué los marineros aprecian a John Smith? ¿Qué aspecto tiene? ¿Cómo le denominan? Y el gobernador ¿qué apariencia presenta? ¿Cómo va vestido y qué impresión nos causa? ¿Qué frase/s os resultan de interés de la canción que cantan mientras cargan el barco? ¿Qué tipo de imágenes apreciamos rumbo al Nuevo Mundo?

¿Qué dudas le invaden a Pocahontas? ¿Qué le aconseja la Abuela Sauce? ¿Qué quiere decir con esa frase? ¿Cómo la interpretamos nosotros?

¿Por qué los indios sienten ese temor hacia los ingleses? ¿Cómo consideran sus actuaciones? ¿Qué opináis de ese comportamiento?

¿Qué pretende el gobernador? ¿Cómo actúa? ¿Qué intereses persigue? ¿Cómo se comporta con la población india?

¿Cómo os habéis sentido al escucharla? ¿A qué temas hace alusión? Los describimos entre todos. ¿Qué mensajes está transmitiendo Pocahontas? ¿Cómo vivimos estas escenas? ¿Qué características tienen: ambiente, ritmo, planos, colores, efectos sonoros? ¿En qué otros momentos de la película se tratan también estos temas?

¿Por qué se origina la lucha? Analizamos los intereses de ambas partes ¿qué os parecen? ¿Qué derechos humanos se ponen en tela de juicio? ¿Era previsible esta guerra? ¿A qué consecuencias nos llevan este tipo de acciones? Las comentamos conjuntamente.

¿Qué nos quiere decir la Abuela Sauce con su frase? (“*Las ondas son pequeñas al principio, pero luego se van haciendo grandes*”). ¿De qué modos creéis que se puede construir la paz? ¿Por qué pensáis que es importante la comunicación y el entendimiento entre las personas?

¿Qué ha ocurrido entre ellos? ¿Qué sienten? ¿Qué actitudes adoptan como muestra de ello? Describimos esta escena: los planos, la música, los colores y los efectos sonoros utilizados.

¿Qué opinión se han formado unos de otros? ¿Por qué creéis que entre ellos se llaman “bárbaros”?

¿A qué se debe el cambio de Powhatan? ¿Y el de los ingleses? ¿Qué piensa ahora el gobernador Ratcliffe?

¿Qué sentimientos nos produce esta escena? ¿Cómo responden Pocahontas y Smith?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Nos educamos para la paz, el respeto al medio ambiente, la interculturalidad y la igualdad de oportunidades.

Comprobamos el evidente proceso de cambio efectuado en los personajes de la película, ¿qué les induce al cambio? ¿y qué personaje destaca más por esta transformación?

Con la ayuda de unas cartulinas y rotuladores resaltamos los valores más significativos de cada uno de los personajes: Pocahontas, John Smith, Nakota, Abuela Sauce, el gobernador John Ratcliffe, el jefe Powhatan y Kocum.

Describimos a Pocahontas, ¿cómo son sus rasgos físicos y psicológicos? ¿Cómo viste? ¿cómo se comporta? ¿qué preocupaciones, inquietudes, intereses, gustos,... tiene? Esta protagonista ¿en qué se parece y/o diferencia de otras procedentes de la factoría Disney?

¿Qué diversidades (étnicas, culturales, ideológicas,..) encontramos entre los nativos americanos y los ingleses? Las describimos y comentamos a partir de las escenas concretas.

¿Conocemos a personas diferentes a nosotros? ¿Cómo viven, hablan, visten, piensan, trabajan, se divierten,...? Comentamos sus características. ¿Qué sentimientos nos producen?

Comparamos y valoramos cómo tratan a la naturaleza los ingleses y los indios. ¿Y nosotros? ¿Qué nos preocupa del medio ambiente y cómo podemos protegerlo?

Planificamos una salida al parque que tengamos más cercano ¿está bien cuidado? ¿Podemos mejorarlo? Entre todos redactamos una carta con una serie de sugerencias y se la enviamos a la persona responsable del Ayuntamiento.

¿Conocemos organismos, instituciones y asociaciones que velen por el medio ambiente? Buscamos materiales (folletos, publicidad, videos, CD-Rom,...) que nos ayuden a analizar sus objetivos y acciones.

El siguiente texto de la canción *Colores del viento* nos ayudará a reflexionar acerca de los valores implícitos. De paso que también escuchamos la canción conjuntamente y con el apoyo de pinturas de dedos y en un pliego largo de papel extendido en el suelo expresamos cuanto sentimos. Seguidamente comentamos y reflexionamos el trabajo obtenido:

*Me ves ignorante y salvaje,
y conoces mil lugares.
Quizás tengas razón
¿por qué? si es así ¿soy salvaje para ti?*

*No puedes abrir más tu corazón,
corazón.
Te crees que es tuyo todo lo que pisas,
te adueñas de la tierra que tú ves.*

*Más cada árbol, roca y criatura
tiene vida, tiene alma, es un ser.*

*Parece que no existen más personas
que aquellas que son iguales que tú.
Si sigues las pisadas de un extraño
verás cosas que jamás soñaste ver.*

*¿Has oído al lobo aullarle a la luna azul?
O ¿has visto a un lince sonreír?
¿Has cantado con la voz de las montañas?
¿Y colores en el viento descubrir?*

*Corramos por las sendas de los bosques,
probemos de los frutos su sabor.
Descubre la riqueza a tu alcance.
sin pensar un instante en su valor.*

*Los ríos y la lluvia, mis hermanos
amigos somos todos, ya lo ves.
Estamos entre todos muy unidos,
es un ciclo sin final que eterno es.*

*¿Cuán alto el árbol crecerá?
Si lo cortas hoy nunca lo sabrás
y no oirás al lobo aullando a la luna azul.
No importa el color de nuestra piel.
Y uniremos nuestra voz con las montañas
y colores en el viento descubrir.*

*Si no entiendes que hay aquí,
sólo es tierra para ti
sin colores en el viento descubrir.*

¿Qué ocurre cuando discutimos o estamos tensos con nuestra familia o nuestros amigos? ¿Cómo nos sentimos y nos comportamos? ¿cómo podemos remediarlo? ¿cómo nos encontramos una vez superado el problema?

Con la ayuda de nuestros padres y profesores localizamos las noticias e imágenes aparecidas en la prensa, radio o televisión relacionadas con países en guerra ¿por qué

creéis que se encuentran en este estado? ¿Qué consecuencias ocasionan estas situaciones? ¿cómo percibís estas noticias? Con ellas confeccionamos un mural que expondremos en el aula. ¿Cuál creéis que es la mejor manera de conseguir la paz entre la gente?

En el caso de celebrarse en nuestro entorno algún acontecimiento cultural, sería recomendable acudir con nuestras familias, compañeros y profesores de colegio o amigos y participar a las distintas actividades realizadas (simulaciones, mercadillos, exposiciones, proyecciones de documentales, ciclos de cine, talleres de artesanía, de gastronomía típica, etc...). Una vez celebrado el acontecimiento nos valdrá para reflexionar y valorar las riquezas que nos aportan el conocimiento y la convivencia pacífica entre las diversas culturas.

¿Qué opinamos sobre del final de esta película? ¿Qué lección nos enseña? ¿Cómo podemos aplicarla a nuestros ambientes? Entre todos, por medio de dibujos y cómics, confeccionamos otros cierres concedidos a la película y los debatimos en grupo. Finalmente, seleccionamos el preferido por todos.

- “POKÉMON” (La Película)

Destinatarios: Educación Primaria

FICHA TÉCNICA

Título original: Pokémon

Nacionalidad: Japón-USA, 1998

Producción: Larry Juris para TAJ productions

Dirección: Kunihiko Yuyama, M. Haigney

Guión: Norman J. Grossfeld, Takeshi Shudo

Fotografía: Hisao Shirai

Música: Ralph Schuckett y John Loeffler

Interpretación: Verónica Taylor, Rachale Lillis, Erio Stuart, Ikue Ootani, Philip Bartlett, Addie Blaustein, Ted Lewis, Amy Birnbaum, Tara Jayne, Tommy Karlsen, Lisa Ortiz, Kayzie Rogers, Koichi Yamadera.

Montaje: Toshio Henmi

Duración: 98 minutos

Distribución: Warner Bross

Premios: Ganadora en el año 2000 del Bogey Award in Silver, en el Festival Bogey Award in Silver y del Golden Screen, en el Festival Golden Screen Germany.

ARGUMENTO

Se trata de la historia de Mewtwo, el Pokémon clonado por medio de la ingeniería genética, a partir del ADN de Mew. Dicho descubrimiento consigue la obra de mayor potencia física y psicológica.

Mewtwo se siente con fuerzas para demostrar su gran valía a nivel mundial y como prueba de ello reta a todos los entrenadores, entre los que se encuentran Ash y Pikachu, a embarcarse en una competición sin fronteras.

La guerra comienza entre los Pokémons y sus clonaciones, al igual que entre Mew y Mewtwo. Es la batalla definitiva que sólo rematará si Ash intercede para defender a sus amigos. Como consecuencia de ello resulta gravemente herido. Ante lo acontecido, todos abandonan a sus rivales y juntos luchan por recuperar su vida con, todo ello gracias a las -lágrimas Pokémon-. Con las últimas escenas, se comprueba que la unión ha vencido a la fuerza.

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

- Valorar la importancia de tener amigos y amigas.
- Reconocer la necesidad de perdonar y admitir nuestros fallos ante nuestros compañeros, familiares y profesores.
- Comprender que el diálogo es básico para establecer buenas relaciones entre las personas.
- Aprender a trabajar juntos respetando las diferencias de cada uno.
- Conocer los diferentes modos de comportarnos con las personas.
- Comprobar que las actuaciones de tolerancia deben imperar ante las actuaciones violentas.
- Demostrar que el apoyo mutuo nos ayuda a ser más solidarios.

Algunas consideraciones de interés sobre la película⁷¹

- Pokémon surgió a partir de los videojuegos de Nintendo, en el año 1996 que resultó ser el más vendido hasta la fecha, alcanzando la cantidad de veintiún millones de copias. Superó a juegos como el Tamagochi, los Furbies, Lara Croft y Dragonball.
- Ha sido el mayor éxito lanzado por los japoneses, después de Dragon Ball. Sólo entre los años 1997 y 1998 se vendieron en Japón más de 12 millones de videojuegos, lo que generó múltiples historietas y cómics en japonés, variedad de juguetes, juegos de cartas, CDs y una conocida serie de televisión que conquistó el mundo entero. Por tanto, la audiencia se incrementó mucho más con la aparición de las series televisivas y con el estreno de la película.
- Desde el mundo comercial fue sorprendente todo el despliegue de elementos vinculados a este juego ¿recordáis algunos y podéis mencionar parte de las muestras más representativas? Comentadlo con vuestras familias y profesores también.
- El creador de Pokémon ha sido Satoshi Tajiri que durante su niñez vivió a las afueras de Tokio ilusionado por su gran pasión, “coleccionar insectos e intercambiarlos con sus amigos”.
- El nombre de Pokémon procede de la contracción de las palabras pocket y monsters, es decir, monstruos de bolsillo.
- Los destellos de colores, que lanzaba Pikachu en un principio, hubo que reconsiderarlos y corregirlos al comprobar sus efectos nocivos en niños con síntomas epilépticos.

⁷¹ GONZÁLEZ, C. y PEREIRA, C. (2001): Pokémon (La película). Proyecto Cine y Transversales. En Revista *Padres y Maestros*, 263, pp. CXLI-CXLIV.

- En su momento, Pokémon fue la quinta palabra más buscada en las páginas de internet (le antecedían otras como: sex y MP3). Su página inicial es, www.pokemon.com. En la actualidad supera el centenar.
- La versión *Juego de cartas de Pokémon* fue la estrella en las Ferias Expo-Ocio y Hobbyland 2000, donde la casa distribuidora en España, Ediciones Martínez Roca, dispuso en su stand de numerosas mesas que demostraban la forma de juego, como consecuencia se originó una gran expectación de público y largas colas de espera.⁷²
- Las ganancias recaudadas en Japón y Estados Unidos durante el primer fin de semana de estreno del film alcanzaron los cincuenta y dos millones de dólares; en España, durante los dos años de su proyección, se obtuvieron cifras cercanas a los cincuenta mil millones de pesetas. Se ha catalogado a este fenómeno consumista como “la fiebre amarilla”. En nuestro país, la película se estrenó el 14 de abril de 2000 y sigue cautivando al sector infantil comprendido entre los cinco y doce años dando lugar a una fuente inabarcable de aventuras, mientras que para los adultos representa un mundo incomprensible.
- El argumento de Pokémon gira entorno a los ciento cincuenta personajes, clasificados en quince categorías diferentes (agua, bicho, dragón, eléctrico, fantasma, fuego, hielo, lucha, normal, planta, psíquico, roca, tierra, veneno y volador) que facilitan la comprensión del conjunto de normas establecidas. La memoria, la asociación e imaginación se recrean y actúan como promotores de sentimientos de justicia social, de protectores del medio ambiente y de buscadores del valor de la responsabilidad⁷³.
- Adjuntamos la siguiente reflexión de Cuéllar sobre el fenómeno Pokémon: “*No es más que el abecé de los Pokémon: es la llave de entrada a un juego de estrategia y de rol en el que el jugador asume la identidad de un entrenador de Pokémon que quiere convertirse en el mejor del mundo y para lograrlo tiene que encontrar varios de estos monstruos de bolsillo, cuidarlos y enseñarles las mejores formas de ataque para luchar y vencer a los ocho entrenadores e intentar así conseguir todas y cada uno de las 150 especies conocidas*”.⁷⁴
- La banda sonora cuenta, entre otras artistas, con Cristina Aguilera y una componente de las Spice Girls.
- Su slogan publicitario *-Hazte con todos-* impulsa a conseguir todo el repertorio Pokémon.
- Película recomendada para niños y niñas a partir de ocho años. No obstante, los más pequeños, sin saber leer ni escribir, se desenvuelven con soltura ante este ambiente y conocen a la perfección toda la familia Pokémon.

⁷² El Busc@dor (2000): El fenómeno Pokémon. En *La Voz de Galicia*, lunes 10 de abril, p.8.

⁷³ G.V.X. (2000): Guía de Pokémon para padres despistados. En *La Voz de Galicia*, 17 de septiembre, pp.16-17.

⁷⁴ CUÉLLAR, M. (2000): El asalto de los Pokémon. En *El País Semanal*, 16 de abril, p. 35.

- Dado su gran éxito ya se han estrenado dos nuevas producciones, *Pokémon 2. El poder de uno*, 1999 y *Pokémon 3. El misterioso hechizo de los Unown*, 2001.

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

1. El proceso de clonación y el nacimiento del Pokémon más poderoso del mundo.
2. El surgimiento de Mewtwo.
3. El pacto entre Mewtwo y el humano.
4. Mewtwo y su forma de ser.
5. La lucha entre Pokémon y Ash.
6. La oferta de participación en una reunión de entrenadores Pokémon.
7. En la Isla Nueva.
8. Asamblea con el maestro: el mejor Pokémon de la tierra.
9. Cómo capturar a Mewtwo en un combate.
10. La clonación de todos los Pokémon.
11. Combate entre los verdaderos Pokémon y sus clonaciones.
12. La importancia de la unión para salvar a Ash.
13. De nuevo al inicio de la historia.

Cuestiones para el cineforum

1. ¿A quién acude? ¿Qué se intenta? ¿De quién parten?
2. ¿Qué ha cambiado con respecto a Mew? ¿Cuál es la finalidad? ¿Dónde ha nacido?
3. ¿Cómo consigue controlar sus poderes? ¿Qué le ofrece? ¿Cuál es su intención? ¿Cómo responde al no aceptar la finalidad para la que fue creado?
4. ¿Qué interrogantes le surgen? ¿A qué aspira? ¿Qué apariencia tiene?
5. ¿Logra vencer? ¿Cómo actúa mientras Team Rocket?
6. ¿Cómo llega la invitación? ¿En qué van hasta la Isla Nueva? ¿Qué efectos tienen las lágrimas de Pokémon? ¿Qué acontece en el viaje? ¿Quiénes se presentan disfrazados de

Vikingos para ayudar a Ash y a sus amigos? ¿Cómo se salvan del agua y del Team Rocket?

7. ¿Quién les espera? ¿Qué han de mostrar para acceder a Isla Nueva? ¿A quiénes les recuerda? Team Rocket también se interesa por cuanto ocurre en Isla Nueva, pero ¿cómo logran acceder?

8. ¿Por qué la enfermera del Centro Pokémon está bajo su mando? ¿Qué nombre tiene? ¿Qué aspecto presenta y cómo viste? ¿Qué descubre Team Rocket? ¿Cuál es la historia del nacimiento de Newtwo?

9. ¿Por qué no le afectan los ataques de los Pokémon? ¿Cuántos le invaden? ¿Quién inicia la lucha? ¿Cuál es el premio conseguido al vencer? ¿Para qué le interesan los Pokémon con los que ha luchado? ¿Quién consigue salvarse gracias a la ayuda de Ash?

10. Nos fijamos en el desarrollo de los acontecimientos de estas secuencias fílmicas, ¿cómo son las acciones, los colores predominantes, los efectos sonoros y los planos más significativos?

11. ¿Para qué los clonan? ¿Por qué les perdona la vida? ¿Qué persigue con los clones? ¿Cómo se comporta ante Mew?

12. ¿Qué intenta demostrar Newtwo? ¿Qué sucede durante el combate? ¿Cómo actúa Team Rocket? ¿Cómo transcurren ahora las escenas fílmicas? ¿Qué mensaje nos transmiten?

13. ¿Cómo se sienten todos los Pokémon al ver la nula respuesta de Ash? ¿Quién se acerca primero a reanimarlo? ¿Cómo consiguen salvarlo? ¿Qué moraleja nos presenta esta secuencia cinematográfica? Nos fijamos en el ambiente: la música, los colores y los tipos de planos. ¿Qué sensaciones nos producen estas escenas? ¿Qué apariencia tienen los rostros de los personajes? ¿Qué pensamos de todo ello?

14. ¿Qué pasó durante la tormenta? ¿Y qué le ocurrió a la enfermera Yoe? ¿Qué ven en el cielo? ¿Qué movimientos de cámara se utilizan para esta ocasión? ¿Qué tipo de imágenes predominan? ¿Qué efectos sonoros se producen? ¿Cómo son las expresiones de los personajes ante estas imágenes? ¿Qué denotan?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Comentamos la película: ¿Cuál es el tema principal? ¿Qué es lo que más nos ha sorprendido y gustado de ella? ¿Qué aprendemos de su argumento? ¿Qué escenas nos han llamado la atención, por su impacto, sugerencias o emociones suscitadas? ¿Por qué? ¿Qué ritmo la caracteriza? ¿Os parece una película creativa y original? ¿Por qué?

¿A qué otra película nos recuerda? ¿Qué diferencias y similitudes encontramos? Las describimos y comentamos en grupo.

Elaboramos una encuesta sobre los protagonistas de la película:

¿Cuál es tu personaje favorito? ¿ Por qué?.....
 ¿Cuál es el que menos te agrada? ¿ Por qué?.....
 Te gustaría ser como.....
 ¿Por qué?.....
 ¿Cuántos personajes conoces?.....
 ¿En qué se transforman?.....

Los resultados obtenidos de este sondeo los plasmamos en un gráfico y los analizamos y comentamos conjuntamente.

A partir del dibujo realizado sobre el personaje favorito, buscamos palabras positivas que lo definan. Hacemos lo mismo con el personaje menos agradable, ¿cómo lo definimos?

Investigamos sobre la clonación de los seres vivos, para ello nos documentamos en artículos de prensa, revistas, preguntamos a nuestros familiares, páginas web, etc... sobre este tema de actualidad tratado en la película. Los leemos y analizamos, buscamos sus ventajas e inconvenientes.

Confeccionamos cómics, cuentos e historietas basados en el film y modificamos el final del argumento. Intercambiamos lo realizado y establecemos un periodo de préstamo en el aula.

Traemos de casa toda la información y objetos que tengamos relacionados con Pokémon: libros, revistas, cromos, bolígrafos, pelotas, pegatinas, consolas, fichas, tazos, mochilas, juegos de cartas, camisetas, golosinas, peluches, etc...

Calculamos el gasto económico que supone la adquisición de estos productos de moda y reflexionamos sobre ello. Estudiamos sobre la importancia de realizar compras adecuadas.

Enunciamos el nombre de los Pokémon y en un mural los clasificamos según sus poderes y sus evoluciones. Dibujamos cada personaje y le asignamos una frase que lo caracterice.

Elegimos a uno de ellos como mascota del aula que nos recuerde las normas a cumplir, que nos sugiera temas para pensar y que nos ayude a establecer debates; todo ello vinculado a noticias de actualidad nacional e internacional.

Construimos marionetas de los personajes de la película de la siguiente manera:

Inflamos un globo.

Lo recubrimos con tiras de periódicos humedecidos en cola de empapelar y dejamos un hueco en la parte inferior para introducir la mano.

Ponemos varias capas y lo dejamos endurecer.

Hacemos pasta de papel para tapar las tiras de periódico y además le damos forma a los ojos, la boca, la nariz, el caparazón, la cola, etc.

Lo pintamos y decoramos a nuestro gusto.

Y finalmente, inventamos nuevos juegos de forma conjunta.

- Con dichas marionetas formamos un pequeño teatrillo y escenificamos la historia de Pokémon.
- Entre todos creamos un juego Pokémon similar al de la Oca, establecemos las bases, el diseño y el tablero.
- Confeccionamos máscaras, caretas, antifaces y gorros para celebrar la fiesta Pokémon, planificada por todos nosotros. Para ello, contamos con la colaboración de nuestros padres.

Nos educamos para la paz, la amistad, la cooperación y la convivencia pacífica

Durante el visionado de la película comprobamos que la paz, la cooperación y la ayuda mutua son fundamentales para poder convivir.

Todos los personajes, juntos y unidos, luchan contra la tormenta para llegar al gran encuentro de entrenadores Pokémon. Se ayudan Ash y sus amigos, Gary y Brock e incluso los malvados Jessie y James, a pesar de mantener su único objetivo: asistir a la importante cita que no han sido invitados.

Asimismo, destacamos la valentía de Ash para enfrentarse a Mewtwo y defender a sus Pokémon, hasta el extremo de arriesgar su vida, así como la amistad y el cariño que demuestra Pikachu hacia su entrenador para salvarlo. Con el apoyo de todos ellos y sus lágrimas hacen que Ash se recupere.

Memorizamos la canción de Pokémon. ¿Qué mensajes positivos nos transmite? Jugamos y nos recreamos con sus palabras y componemos una nueva canción.

*Es Pokémon,
hazte con todos
es mi destino, mi misión
es Pokémon
tu eres mi amigo fiel
nos debemos defender
es Pokémon*

*hazte con todos, sí
seremos mejor al fin
te enseño yo y tú a mí
Pokémon
hazte con todos
hazte con todos
Pokémon.*

- Los siguientes párrafos, extraídos de los diálogos de algunos personajes de la película, nos ayudarán a comprender los comportamientos inadecuados y a valorar las nuevas actitudes adoptadas con el ánimo de mejorar las relaciones entre las personas:

“El humano se ha sacrificado por salvar a los Pokémon. Yo los he enfrentado entre sí, pero hasta que no han dejado a un lado sus diferencias no he visto el verdadero poder que todos comparten en su interior. Ahora veo que las circunstancias en que uno nace son irrelevantes, es lo que haces con el don de la vida, lo que determina quien eres”.(Mewton)

“Donde mi corazón pueda entender lo que el vuestro conoce tan bien, lo que he visto aquí, jamás lo olvidaré...La verdadera fuerza de un Pokémon está en su corazón”. (Mewtwo)

“Tenemos mucho en común, la misma tierra, el mismo aire. Si comenzamos a fijarnos en las similitudes en vez de las diferencias, bueno ¿quién sabe?”. (Team Rocket)

“Esta aventura ha servido para unir más a Ash y Pikachu y saben que seguirán afrontando todos los desafíos juntos”.

“Los Pokémon no deben combatir. De esto no sale más que dolor. Son criaturas vivas. Esto demuestra que pelearse está mal. Venía dispuesto a crear problemas, pero ahora comprendo lo horrible que es pelearse y mucho más entre amigos de verdad. Prometo no volver a hacerlo, si tú lo prometes”. (Team Rocket)

-SHREK

Destinatarios: Segundo Ciclo de Educación Infantil y Primaria

FICHA TÉCNICA

Título original: Shrek

Nacionalidad: E.E.U.U, 2001

Producción: Aron Warner, John H. Williams y Jeffrey Katzenberg

Dirección: Andrew Adamson y Vicky Jenson

Guión: William Steig y Terry Rossio

Fotografía: James Hegedus

Música: Harry Gregson- Williams

Interpretación: Asno (Cruz); Shrek (Raya). En versión original (Mike Myers y Eddie Murphy); Lord Farquaad (J. Carlos Gustems); Monsieur Hood (Dani García); Princesa Fiona (Nury Mediavilla).

Montaje: Sim Evans Jones

Duración: 97 minutos.

Distribución: Dreamworks

Ganadora de ocho galardones entre los que destacan como mejor largometraje de animación, mejor dirección, mejores efectos de animación, mejor banda sonora, mejor diseño de producción, mejor storyboard, mejor guión y mejor doblador en voz masculina.

ARGUMENTO

Es la historia de un ogro verde llamado Shrek que vive a su aire, tranquilo, malhumorado, pero con mirada tierna, y en solitario en un lugar pantanoso. Un buen día, esa paz se ve truncada al irrumpir su terreno un Asno, parlanchín y sociable, que no para de molestarle. De entrada, Shrek ve con malos ojos a este intruso, pero poco a poco se convertirá en su amigo favorito e inseparable.

El azar hace que se enfrente primero al malicioso Lord Farquaad y después a la dragona para salvar del castillo a la princesa Fiona y entregársela al Príncipe y así poder volver a su deseada ciénaga y vida apacible.

En un principio la princesa se muestra arisca y prepotente, aunque pronto estos bruscos modales se cambiarán por otros llenos de dulzura, sensibilidad y comprensión.

Fiona debe revelar su secreto mejor guardado en el momento en que Shrek invade la boda con el príncipe Lord Farquaad y le comunica su sincero sentimiento y la besa en señal de amor verdadero. En ese instante la belleza física externa de la Princesa se transforma en una belleza interior.

ANTES DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

- Destacar la importancia del afecto y de la amistad en las relaciones interpersonales.
- Diferenciar la belleza exterior e interior en las personas.
- Valorar la solidaridad, el compromiso y la fidelidad en una amistad.
- Resaltar la necesidad de mejorar nuestra autoestima.
- Respetar a los demás y sin dejarnos condicionar por los prejuicios o apariencias externas.
- Comprender la influencia de los estados de ánimo y en concreto del buen o mal humor en las relaciones entre las personas.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

Uno de los productores, Aron Warner, es el mismo que intervino en *Titanic*. El otro, Jeffrey Katzenberg, trabajó con anterioridad en la empresa Disney e impulsó obras como *La sirenita* y *Aladdin*; para esta ocasión optó por una historia como alternativa al cuento popular clásico.⁷⁵

En el argumento de Shrek se encuentran numerosas referencias a Disney, es decir, desfilan personajes como *Cenicienta*, *Caperucita*, *Pinocho*, *Los tres cerditos*, *Blancanieves y los siete enanitos*, *Peter Pan* y *Robin Hood*, *El flautista de Hammelin*, *La bella durmiente*, *La bella y la bestia*, entre otros.

En 1990 William Steig, un caricaturista de la revista *The New Yorker* fue el creador del personaje y título del libro *Shrek*. Doce años después de su creación se adaptó al cine por Disney. Steig murió en el 2003, en su casa de Boston a los 95 años.

En la película se utilizaron diálogos dirigidos para todo tipo de público, niños, jóvenes adultos y mayores, consiguiendo momentos de identificación mutuos.

⁷⁵ Suplemento *El Semanal TV*, 2-11-2001, p 48.

GONZÁLEZ, C. y PEREIRA, M^a C. (2002): *Shrek*. Proyecto Cine y Transversales. En Revista *Padres y Maestros*, 272. pp. CLXIX-CLXXII.

VARIOS (2002): Guía Didáctica *Shrek*. En Revista *Making Of*, 12, pp. 39-60.

Este film se suma a la lista de los creados a través de la tecnología virtual. ¿Recordáis algún otro más, cuál? Como dato novedoso hasta su momento, *Shrek* introdujo efectos especiales de fuego y barro. Las figuras de los protagonistas se animaron gracias a un sistema de capas de dentro hacia afuera: esqueleto, músculos, grasa, piel y ropa, que interactúan unas con otras para dar sensación de mayor realidad a cada uno de sus movimientos.

La máxima complejidad, en cuanto a efecto de piel, lo constituyó la cara de Fiona al tratarse de un personaje humano.

Asimismo, en la película se trabajó la técnica de fluidos, utilizada con anterioridad en *Antz* (Hormigaz), con el fin de mejorar el añadido del barro, así como el agua, la cerveza o la leche⁷⁶.

Recientemente se acaba de estrenar *Shrek 2* y sigue batiendo récords de visión. Entre sus innovaciones destacan las técnicas digitales mucho más sofisticadas que en la primera película puesto que permiten dotar a los personajes de una mayor individualidad, éstos miran a puntos diferentes y facilitan el ajuste de la posición de sus pies y su orientación. Igualmente se concede una mayor iluminación a todas las escenas y consigue que la piel se vuelva más natural. También se ha logrado mayor expresividad en los rostros. Sólo la cara de Shrek se compone de 218 músculos. Lo mismo ocurre con el pelo de los personajes, concretamente el gato, que combina los movimientos dinámicos y el control manual generado por los animadores.

Reflexionamos de forma individual qué significa para nosotros tener amigos. Seguidamente, en grupos de cuatro, comentamos nuestros pensamientos y finalmente, en gran grupo, establecemos un comentario general sobre importancia de la amistad.

Recordamos entre todos y todas la necesidad de cuidar nuestro cuerpo, desde que nos levantamos hasta que nos acostamos ¿Qué acciones realizamos durante todo ese tiempo?

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

Shrek y su imagen.

Famosos personajes de variados cuentos infantiles a la venta.

⁷⁶ IGLESIAS, E. (2004): Shrek 2. El ogro verde contra el príncipe azul. En Revista *Fotogramas*, 1929, julio, pp. 86-93; www.shrek.com; www.spielberg-dreamworks.com/shrek

Asno pretende hacerse amigo de Shrek.

Shrek muestra su valentía devolviendo a su mundo de fantasía a todos los protagonistas de los cuentos.

Una consulta con el espejo.

Shrek y Asno se dirigen al castillo de Lord Farquaad, en Duloc.

El cometido de Shrek.

En los dominios de Fiona y la dragona.

Shrek y Fiona.

El desengaño de la Princesa.

De noche en el bosque.

Ante la presencia de los hombres alegres.

Florece la amistad entre Shrek y la Princesa.

La transfiguración de Fiona.

Ante Lord Farquaad.

La reconciliación entre Shrek y Asno.

La boda de Fiona.

La fiesta final conjunta.

Cuestiones para el cineforum

¿Con qué secuencias se inicia la película? ¿Quién está leyendo el libro de cuentos? ¿Qué apariencia tiene? ¿Dónde vive? ¿Cómo se cuida y alimenta? ¿Qué piensan los demás de él y de su estilo de vida? ¿Qué sentimientos nos producen estas escenas? ¿Quiénes se acercan al pantano? ¿Qué pretenden?

¿Conocéis a todos los protagonistas de otros conocidos cuentos infantiles ahí presentados? ¿Cuánto piden por Pinocho? ¿Qué ha ocurrido con el Asno charlatán? ¿Por qué los guardias realizan esa persecución? ¿Cómo actúa Asno?

¿Por qué se empeña Asno en ser amigo del ogro? ¿Cómo se siente Shrek? ¿Qué le responde? Lo deja entrar en su casa pero ¿dónde le sugiere pasar la noche? ¿Qué personajes famosos de los cuentos se aproximan a la ciénaga? ¿Y cómo llegan hasta ahí?

¿Cómo se comporta Shrek? ¿Qué intenta con los protagonistas de los cuentos? ¿Con quién se enfrenta? ¿Quién acompaña al ogro? ¿Qué percibe Shrek en ese momento?

¿Qué le formula Farquaad al espejo? ¿Qué debe hacer para convertirse en príncipe? ¿Qué tres conocidas intérpretes de cuentos le aconseja el espejo como prometida? ¿Por cuál se inclina Farquaad? ¿En qué otro notable cuento interviene un espejo? ¿Cuándo y para qué nos miramos a un espejo? ¿Cómo nos vemos ante él? Cuando nos situamos ante el espejo ¿qué cosas de nosotros no nos gustan? Comentamos estas cuestiones conjuntamente.

¿Quién los atiende en el castillo? ¿Qué acontece cuando se dirigen a información? ¿Qué festejan en el castillo? ¿Por qué celebran ese torneo? ¿A qué se debe el cambio de plan y se decide combatir contra Shrek? ¿Quién vence?

¿Cuál es la estrategia de Shrek? Pero antes ¿qué misión debe cumplir? ¿Adónde se encaminan? ¿Por qué y sobre qué disputan Asno y Shrek durante el trayecto? ¿Con quién se compara Shrek y por qué?

¿Qué atraviesan? ¿Qué hay debajo del puente de madera? ¿A quién se enfrentan para rescatar a la Princesa? ¿Qué aspecto tiene? Asno es perseguido por la dragona, pero ¿qué hace para apaciguarla? ¿Cómo se suceden las imágenes en estas secuencias? ¿Qué efectos sonoros aparecen? ¿Qué colores abundan? ¿Qué tipo de música se presenta?

¿Cómo llega Shrek hasta la habitación de Fiona? ¿Cómo lo acoge ésta? ¿Cómo es su voz? ¿Y cómo se muestra Shrek? Antes de salir del castillo ¿a quién rescata de las garras de la dragona? ¿Qué artimaña utiliza para apresarla? ¿Qué ocurre al atravesar la pasarela de madera? ¿Quién libera a Asno de la caída y la lava?

¿Qué piensa Fiona tras el casco que oculta su rostro? ¿Cómo reacciona la Princesa? ¿Cómo se siente Fiona al encontrarse con el ogro? ¿Cómo responde Shrek para entregarla a Lord Farquaad? ¿Adónde se dirigen?

¿Dónde y por qué acampan? ¿Qué lugar elige la Princesa para cobijarse? ¿Y Shrek y Asno? ¿Por qué se enfadan ambos? Al despertar ¿qué sorpresa les ofrece Fiona?

¿Cómo atrapa a la Princesa? ¿Y cómo se presenta? ¿Cómo los recibe? ¿Cómo logran deshacerse de ellos? ¿Qué técnicas manejan? ¿Quién resulta herido por una flecha? ¿Cómo se desentienden de Asno?

¿Por qué nace la amistad? ¿Qué le regala Shrek a la Princesa? ¿Y ella a él? ¿Cómo se siente en su última noche antes de llegar al castillo de Duloc? ¿Qué cena prepara Shrek?

¿Qué le sucede a Fiona cuando el sol se oculta? ¿Qué transformación sufre? ¿Por qué está hechizada? ¿Qué desea regalarle Shrek? Pero antes ¿qué diálogo escucha? y ¿cómo se siente? Analizamos y describimos los planos de esta secuencia.

¿Qué apariencia tiene Lord Farquaad? ¿Qué le solicita Shrek antes de entregarle a la Princesa? ¿Cuándo deciden casarse? ¿Por qué Shrek está tan enojado y se enfrenta a Asno? ¿Cómo se siente y qué piensa Asno? ¿Y el ogro en su ciénaga? ¿Y la Princesa

ante la preparación de su boda? ¿Qué tipo de música se selecciona para este momento? ¿Qué emociones nos producen?

¿Qué le echa en cara Asno a Shrek? ¿Por qué ha ido a verle? ¿Qué ejemplo le da Asno a Shrek sobre la amistad? ¿Cómo se reencuentran y perdonan?

¿En qué se desplazan Shrek y Asno para llegar a la boda? ¿Por qué acuden sin ser invitados e irrumpen de inmediato en la iglesia? ¿Qué dice Shrek? ¿Quién siente amor verdadero por la Princesa? ¿Qué secreto desvela Fiona? ¿Cómo se comportan el Príncipe, Shrek, Fiona, Asno y la dragona? ¿Qué le ha ocurrido a la bella Princesa cuando recibe el beso en señal de amor verdadero? ¿Quiénes pensáis que se unen por amor? ¿Qué efectos especiales se destacan en estas secuencias filmicas? Las describimos.

¿Quiénes participan en la boda de Shrek y Fiona? ¿Con qué personajes famosos de los cuentos clásicos nos encontramos en el banquete? ¿Cómo son las secuencias finales la película? ¿Qué estilo de música se escucha para este remate y cómo nos sentimos ante ella?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

A partir de los diferentes protagonistas de reconocidos cuentos clásicos, mostrados en la película, recomponemos nuevas historias que posteriormente representaremos.

Entre todos y todas recordamos aquellas películas que hayamos visto donde se encuentren los personajes aparecidos en este film y comparamos sus variadas interpretaciones. ¿Quién es el Director de estas películas? Nos acercamos a su vida preguntando a nuestros padres y familiares, buscando en libros y otros medios.

Describimos y reflexionamos sobre los principales personajes que intervienen en la película: sobre su apariencia física, características, aptitudes,... y también sobre la importancia de tener amigos de verdad que nos apoyen y con los que poder compartir juegos, gustos, secretos e ilusiones.

Como si fuéramos magos cambiamos el guión de la película “Shrek” sustituyendo a Lord Farquaad por un atractivo príncipe; a Fiona por una radiante princesa, a la dragona por una mascota cautivadora, a Shrek por un enano bondadoso. Escenificamos y otorgamos vida a la nueva historia elaborada por todo el grupo.

Elaboramos sencillas poesías con los personajes principales y conseguimos rimas, consonantes o asonantes. A continuación las acompañamos de una música tipo rap y componemos nuestra propia canción. Finalmente, le sumamos sonidos procedentes de diversos instrumentos.

Nos recreamos dibujando y elaborando en variadas viñetas los momentos más destacados de la película. Nos inventamos la conversación entre los personajes y las ilustramos al estilo bocadillo, como los cómics.

Con la ayuda de distintos guantes o calcetines, cartulinas, lanas, botones, formas diferentes de pasta para sopa, etc... caracterizamos los personajes preferidos de la película y usamos diversidad de voces.

Creamos crucigramas o sopas de letras basados en escenas claves de la película.

Dialogamos sobre los cuentos clásicos populares y con ayuda de nuestras familias recolectamos una variedad de cuentos (libros, casetes, vídeos, dvd) y localizamos a aquellos personajes que hagan de ogro. Una vez en clase, los leemos y comentamos. También, aprovechamos para leer el libro *Shrek*, de William Steig, en el que se ha basado esta película.

Visionamos la película *La Bella y la Bestia* y la comparamos y contrastamos con *Shrek*.

Nos educamos en el respeto, la amistad, la colaboración y la tolerancia

¿Qué apariencias externas tienen Shrek, Fiona, Asno, Farquaad, Dragona? ¿Qué es lo primero que nos llama la atención del físico de las personas y por qué? Recortamos publicidad de revistas donde aparezcan distintas personas y comentamos las características que presentan

En el film se destaca el valor de la amistad, y del amor verdadero, la estimación de sí mismo y también la importancia de conocer a los demás, antes de emitir prejuicios ante una imagen física u otro tipo de apariencias:

Reflexionamos sobre el siguiente pensamiento manifestado por Shrek *¿Os habéis encontrado alguna vez ante una situación similar?* La comentamos:

“Yo no tengo ningún problema, es el mundo el que parece que tiene un problema conmigo. No me conocen y se atreven a juzgarme...”.

“ Toda la gente en cuanto me ve grita: ¡ah! ¡socorro! ¡corred! ¡mirad ese ogro feo y tontorrón! No me conocen y se atreven a juzgarme, por eso estoy mejor solo”.

- Analizamos ahora esta otra expresión de Shrek donde se aprecia cierto individualismo y avaricia, como consecuencia de la actitud de los demás, de marginarlo y encasillarlo por su aspecto físico:

“Solo estamos mi ciénaga y yo y además levantaré un muro de tres metros”. (Shrek)

“Tú siempre estás con lo mismo: yo, yo, yo”. (Asno)

Ante ese egoísmo del ogro, Asno duerme a la puerta de la casa de Shrek. Nos fijamos en los gestos, miradas, actitudes y reflexiones de éste frente a la pasividad de su amigo. Recordamos si hemos vivido alguna experiencia parecida y la comentamos conjuntamente.

Igualmente, ¿tenemos ejemplos de este estilo que nos hayan pasado acontecido?
¿Qué pensáis acerca de la siguiente expresión de Asno?

“...eres muy malo conmigo, me insultas y no aprecias nada de lo que hago. Siempre me estás dando órdenes o me estás echando”.

- ¿Qué opinión os merece esta nueva idea de Shrek?

“No deberíais juzgar a nadie antes de conocerle”.

- En vuestra clase ¿cómo y cuántos sois, cómo os llamáis, qué edades tenéis, de dónde procedéis, dónde vivís, tenéis todos y todas el mismo aspecto, gustos, cómo son vuestros padres, etc....?
- ¿Cómo nos sentimos cuando realizamos los cumplidos que nos solicitan? ¿Y porqué es conveniente saber cuando tenemos que decir no a algunas proposiciones?
- Visionada la película y realizadas estas reflexiones anteriores, podemos concluir, a modo de moraleja final, resaltando que el afecto es importante en las personas, que el aspecto externo de éstas es efímero, que los amigos auténticos siempre se perdonan y se ayudan y que la verdadera belleza se encuentra en el interior de cada uno de nosotros mismos.

-TOY STORY (JUGUETES)

Destinatarios: Segundo Ciclo de Educación Infantil

FICHA TÉCNICA

Título original: Toy Story

Nacionalidad: EEUU, 1995

Producción: Walt Disney y Pixar Studios

Dirección: John Lasseter

Guión: Joss Whendon, Andrew Stanton, Joel Cohen y Alen Sokolow

Fotografía: Sharon Calahan

Música: Klaus Lage, Randy Newman

Interpretación: Tom Hanks (Woody); Tim Allen (Buzz Lightyear); Don Rickles (Potato Head); Wallace Shawn (Rex); Jim Karney (Slinky Dog)

Montaje: Robert Gordon y Lee Unkrich

Duración: 77,45 minutos

Distribución: Buena Vista

Ganadora del Premio Especial de la Academia 1995 al director John Lasseter.

ARGUMENTO

Toy Story presenta la historia de un juguete, Woody, el sheriff más valiente de Doy Gold, que se encuentra orgulloso de ser el muñeco favorito de Andy, su dueño, un niño de 6 años, que pronto celebrará su cumpleaños.

Woody teme perder su protagonismo al sentirse reemplazado por Buzz Lightyear, el juguete estrella del mercado debido a su innovadora tecnología y estrategias publicitarias.

A partir de este momento se inicia una lucha por mantener su status que lo llevará, tanto a él como a Buzz, a vivir múltiples y variadas aventuras fuera de su hogar y de sus amigos.

Las continuas tensiones establecidas entre Woody y Buzz por conservar el cariño y preferencia de su dueño Andy, así como las aventuras vividas conjuntamente en la gran ciudad, les conducirán a descubrir el valor de la amistad.

ANTES DE LA PROYECCIÓN LA PELÍCULA

Con esta película pretendemos

- Establecer vínculos fluidos de relación con los adultos y con el grupo de iguales, respondiendo a sentimientos de afecto y amistad y desarrollando actitudes de ayuda y cooperación.
- Enriquecer las posibilidades expresivas y comunicativas mediante la utilización de nuevos recursos y medios materiales.
- Realizar actividades en grupo, valorando la aportación e ideas de los demás.
- Relacionarse y participar dinámicamente en actividades de grupo de forma solidaria y evitando la superioridad, el egoísmo y la competitividad.
- Potenciar relaciones sociales en un ámbito amplio, aprendiendo a articular los propios intereses, aportaciones y puntos de vista con las de los demás.
- Valorar la afectividad, cooperación, ayuda y amistad.
- Demostrar actitudes críticas y reflexivas ante las necesidades de consumo recibidas a través de la publicidad y otros soportes.

Algunas consideraciones de interés sobre la película

- Walt Disney era dibujante, productor y director de películas de dibujos animados. También fundó una gran industria relacionada con la recreación cinematográfica y el mundo del ocio.
- Es la primera película elaborada por ordenador y se destinaron cuatro años para su realización. Marcó un camino clave a imitar en el cine de animación, además de ofrecer un nuevo campo de estudio apenas explorado. Se considera el film de animación más importante de las década de 1990. Su director, John Lasseter, trabajó

en la factoría Disney. En 1999 se estrenó *Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga, II*.⁷⁷

- Su director, opinaba sobre la película de la siguiente manera:

“No quise intentar un suprarrealismo para los humanos porque hubiésemos fracasado. Ni tampoco quise hacerlos demasiado simplificados porque sino acabarían teniendo el mismo aspecto de los muñecos”. (John Lasseter)

Este estreno cinematográfico se sumó a otras exitosas producciones del mundo de la animación como: *El Rey león, El Jorobado de Nôtre Dame, Aladdin, Pocahontas, Hércules, Anastasia, El Príncipe de Egipto, 101 Dálmatas, Dumbo, La Bella y la Bestia, Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga.*

Siempre que nace una película, en especial de este género, surgen multitud de elementos que acompañan a la historia, los personajes y las escenas fílmicas. Basta con acercarse al escenario comercial y a sus variadas y sofisticadas técnicas de mercado y comprobarlo.

Lo mismo sucede con la banda musical de esta variante de películas. Reconocidos compositores y cantantes contribuyen al triunfo de cada una de estas creaciones como Elton John, Celine Dion, Whitney Houston, María Carey, Phill Collins, etc.

SECUENCIAS-ESCENAS Y CUESTIONES PARA EL CINEFORUM

Secuencias-Escenas

Celebración del cumpleaños de Andy: *“..los juguetes de Andy habían convocado una reunión de urgencia...”*.

La llegada triunfal de Buzz Lightyear: *“..todos los juguetes le miraban con admiración y Woody se moría de celos. Éstos aumentaron cuando Andy seleccionó uno entre sus juguetes que le acompañase durante la merienda, en Pizza Planet...”*.

Las travesuras de Sink y la actitud en su casa: *“...a la mañana siguiente, los experimentos continuaron, pero con Woody y Buzz...”*.

Woody pretende desbancar a Buzz: *“...como Woody quería ser él el elegido, intentó esconder a Buzz detrás del escritorio, pero éste cayó por la ventana...”*.

⁷⁷ www.miradas.net/estudios/2003/08_losnoventa/toystory.html; GONZÁLEZ, M^a C. y PEREIRA, C. (2000): Toy Story (Juguetes). Proyecto Cine y Transversales. En Revista *Padres y Maestros*, 252, pp. XCVII-XCX.

Aventuras y desventuras de Buzz y Woody: “..Woody no tardó en encontrar a su triste amigo y juntos estudiaron un plan para escapar...”.

Sorpresa de Buzz al reconocer que es simplemente un juguete: “...había perdido un brazo y su desilusión creció al ver por la televisión un anuncio de un juguete que era como él...”.

Todos los juguetes unidos para salvar a Buzz de las “garras” de Sink: “...Woody reunió a los juguetes mutantes de Sid y les suplicó: Ayudadme..Él es mi único amigo...”.

Intentos por volver con Andy: “..de pronto, los juguetes recobraron su vida secreta...”.

Ante la desconfianza de sus viejos amigos: “...la aventura aún no había terminado...”.

Una vez más, junto a Andy: “...lo importante es que estamos aquí para cuando Andy nos necesita...”.

La celebración de la fiesta de Navidad: “...unos meses después, todos los juguetes festejaban la Navidad en la nueva habitación de Andy”.

Cuestiones para el cineforum

¿Cómo es la casa de Andy, cómo vive y quiénes forman su familia? ¿Por qué se angustian los juguetes ante la llegada de los nuevos regalos?, ¿por qué espían la celebración del cumpleaños?, ¿qué tiene la última caja que le entrega la madre a Andy?, ¿cómo nos sentimos cuando nos regalan objetos que no se esperamos?, ¿cómo transcurren estas escenas fílmicas: con rapidez, lentitud?, ¿qué colores predominan? ¿qué ruidos se escuchan?, ¿y cómo es la música?

¿Cómo actúa Woody ante la presencia del nuevo juguete?, ¿por qué todos los juguetes le siguen y abandonan al viejo sheriff?, ¿cómo se encuentra Woody?, ¿por qué cambian su carácter y humor? ¿cómo conviven los juguetes en casa de Andy?

Describid la casa y la habitación de Sink ¿qué colores predominan? ¿qué sensaciones transmiten esos colores y apariencias? ¿cómo se comporta su madre con él? ¿y su padre, aparece o se menciona en algún momento?, ¿cómo trata Sink a los juguetes?, ¿para qué los destruye y transforma?, ¿por qué los tortura? Fijaos en su modo de vestir ¿qué os parece?, ¿qué dibujo lleva en la camiseta y qué simboliza?, ¿cual es la actuación del perro: Scud?, ¿Para qué le interesa un cohete espacial?, ¿y a Woody y a Buzz?, ¿Qué sentimientos tenemos ante esta secuencia?

¿Por qué los compañeros acusan a Woody?, ¿qué ha hecho?, ¿por qué?, ¿cómo reacciona?, ¿y cómo se siente?, ¿por qué se hacen acusaciones y se reprochan sus actitudes y actuaciones?

¿A qué lugares acuden?, ¿en dónde comparten sus experiencias?, ¿cómo se apoyan? ¿sobre qué dialogan? Y vosotros, ¿a qué lugares acudís, qué compartís, como os apoyáis, de qué habláis...?

¿Qué le está ocurriendo?, ¿qué hace cuando ve la serie de televisión?, ¿a qué se debe su tristeza?, ¿cómo le ayuda su amigo Woody?

¿Qué estrategia emplean?, ¿qué lección le da a Sink?, ¿cómo le afecta?, ¿qué hace ante la invasión de los juguetes? Y nosotros, ¿qué sentimos ante estas escenas?

¿Qué le pasa al coche teledirigido?, ¿y al perro?, ¿qué nueva idea surge con el cohete y la cerilla?, ¿cómo se comporta Buzz?

¿Por qué actúan así?, ¿creen las afirmaciones del Sheriff?, ¿qué hacen cuando constatan que dice la verdad? En este momento, ¿cómo intentan ayudarlo?

¿Cómo responde Andy al verles? ¿qué medio utilizan para volver a su lado? ¿qué manifestaciones le muestran?

De nuevo, ¿tienen miedo a que sean destronados de su liderazgo de juguetes preferidos?, ¿por qué ahora se aceptan todos mejor?, ¿qué regalo recibe Andy en esta ocasión?, ¿cuál es la expresión de Buzz y Woody?, ¿Qué tipo de escenas se presentan y qué sensaciones producen? A partir de aquí ¿son buenos amigos Buzz y Woody?, ¿a qué es debido?

DESPUÉS DE LA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

Distribuimos por distintos lugares del aula (estanterías, tableros de corcho, encerado, armarios, sobre las mesas, etc....): fotos, recortes, cromos, cinta cassette, libros, vídeo, CD, DVD, etc... de Toy Story y dialogamos sobre:

La película y los personajes principales de la película; sus nombres y características principales. ¿Cuándo, dónde y con quién la vieron? ¿Qué hace Woody? ¿Quién es Andy? ¿Y Sink?

Leemos el cuento de Toy Story⁷⁸. Descubrimos y describimos a cada uno de los personajes: ¿qué son?, ¿qué aspecto presentan?, ¿qué actividades realizan?, ¿qué colores tienen?, ¿cómo se comportan? ...

Visionamos la película y la comentamos asociándola a situaciones de su vida cotidiana, estimulando el lenguaje y la imaginación; también nos centramos en la importancia de la amistad, el compañerismo y la solidaridad.

Dramatizamos la historia asignando a cada niño/a un personaje: Andy, Buzz, Woody, Sink, Rex, Hamm, extraterrestres,...

Modelamos en plastilina los distintos personajes o simplemente el favorito de cada uno.

Ilustramos a modo de resumen cuatro ideas que más les hayan gustado o impactado, para ello dividimos un folio en cuatro partes y en cada una exponemos y comentamos:

⁷⁸ WALT DISNEY (1996): *Toy Story (Juguetes)*. Barcelona. Planeta-Agostini.

¿Qué ocurría antes del cumpleaños de Andy?
 El cumpleaños de Andy.
 La lucha de Woody y Buzz.
 La colaboración de todos y la vuelta a casa.

Dibujamos a los diferentes personajes y los colocamos en el corcho.

Inventamos historietas con los juguetes que tenemos en clase, les dotamos de vida, les ponemos voces,...

Otorgamos un nombre a cada juguete del aula.

Construimos los disfraces de algunos personajes con materiales plásticos, papeles, telas, cintas,...

Memorizamos la canción y comentamos la importancia y necesidad de tener un amigo/a, de compartir con él/ella nuestros juegos, secretos, ilusiones,... ¿Cómo nos sentimos al escucharla?:

<i>Hay un amigo en mí, hay un amigo en mí cuando echas a volar y tal vez añores tu dulce hogar lo que te digo debes recordar porque hay un amigo en mí si, hay un amigo en mí otros habrá tal vez mucho más listos que yo eso puede ser</i>	<i>tal vez más nunca habrá quien pueda ser un amigo fiel y tú lo sabes el tiempo pasará lo nuestro no morirá lo nuestro no morirá lo vas a ver es mejor saber que hay un amigo en mí porque hay un amigo en mí y cuando sufras aquí me tendrás no dejaré de estar contigo ya verá no necesitas a nadie más.</i>
--	---

A partir de la canción recordamos que debemos:

Comportarnos con moderación ante personas y escenarios desconocidos.

Actuar con prudencia ante lugares y objetos extraños o peligrosos (balcones, escaleras, punzones, productos de limpieza, cristales, enchufes, jeringuillas, cerillas...).

- Confeccionamos títeres con los dibujos de los principales personajes y representamos alguna escena o diálogo de la película que más nos haya agradado.

En la película aparecen juguetes pertenecientes a marcas publicitarias: Playskool, Mattel, MB, etc. Buscamos publicidad de estos juguetes y de otros similares en revistas, folletos, spots de T.V. y los comentamos, comparándolos con los actuales.

También construimos juguetes en clase como: tres en raya, encestandor, bolos, etc.

A partir de la colaboración familiar, les pedimos que traigan de casa envases vacíos de productos como cajas de galletas, de papillas y de pasta de dientes, latas, botes de cacao, botellas de agua y de suavizantes,... y montamos un simbólico supermercado donde se juega a comprar y a vender, asumiendo los roles de padres y madres, tenderos, clientes, repartidores, cajeros, inspectores, publicistas...

También, en la película se observan ciertas similitudes con algunas marcas de bebidas refrescantes y entidades de comida rápida como pizzas, hamburguesas, salchichas,... Comentamos la importancia de comer de todo y variado.

Elaboramos yogures, cuajada, natillas, tarta de galleta y chocolate, zumos y batidos, macedonias,...y también nos comemos una manzana, ¿qué sabores, olores y texturas apreciamos en estos alimentos mencionados?⁷⁹

Comentamos el siguiente párrafo: “*Woody sabía perfectamente lo que significaba una fiesta de cumpleaños: juguetes. Juguetes nuevos, un montón de juguetes nuevos. Juguetes brillantes, todavía enteritos, metidos en sus cajas, limpios y muy prometedores*”.⁸⁰

¿Qué otras vivencias podemos resaltar de una fiesta de cumpleaños?, ¿qué ocurriría si celebrásemos el cumpleaños solamente por cumplir un año más?, ¿cómo os sentiríais si en la fiesta no hubiera regalos?, ¿y si regalamos detalles confeccionados por nosotros?, ¿y si además, todos nos organizamos y colaboramos en los preparativos para la celebración? ¿Qué resaltamos de importante en estas fiestas? ¿Y qué pensamos también sobre la fiesta de Navidad? ¿Qué comparaciones y diferencias establecemos entre las fiestas de cumpleaños y las de Navidad? ¿Y en cuanto a otras celebraciones? Podéis nombradlas y comentadlas.

Nos educamos en la amistad, la cooperación y la convivencia

Los diversos personajes presentados en la película nos ayudarán a descubrir los valores y contravalores que hay en ellos. Pretendemos reflexionar sobre sus comportamientos y adoptar situaciones que provoquen actitudes que nos lleven a considerar el valor de la amistad, la cooperación y la convivencia.

Woody: En su papel de sheriff pretende controlar y velar por todos los juguetes que le rodean. Se siente el juguete preferido de Andy y ello le da seguridad, poder y satisfacción. Se muestra responsable, generoso y comprensivo.

Ante llegada del nuevo juguete, Buzz, se encuentra desplazado, inseguro y le invaden los celos, hasta el punto de acometer comportamientos irracionales, que sus

⁷⁹ MATAMOROS, C. (1993): *Cocina para niños*. Madrid. Susaeta.

⁸⁰ DUBOWSKI, C.E. (1997): *Toy Story*. Barcelona. Círculo de lectores, p. 12.

propios compañeros rechazan. Poco a poco va adoptando una postura de tolerancia y comprensión hacia su nuevo amigo Buzz. Entre ambos, nace una gran amistad.

Buzz: Se presenta como un defensor de la galaxia de donde procede, importándole tan sólo arreglar su nave para poder luchar contra el perverso emperador Zorg. En un principio, no es consciente de su función como juguete al lado de Andy. Con el tiempo cambia su actitud gracias a la amistad que entabla con Woody y a la superación de múltiples dificultades. Poco a poco afianza su autoestima y comprende su importante papel didáctico.

Andy: Es un niño de seis años, educado y respetuoso. Intenta proteger constantemente a su hermanita *Molly* y actúa con obediencia ante los consejos de su madre. Posee una apariencia física agradable, es limpio y ordenado.

La Sra. Davis (la madre de Andy): Siempre está preocupada por sus hijos y entregada de lleno a las tareas domésticas. Le gusta el orden, el respeto, la disciplina y la prudencia.

Sink: Es un niño que disfruta gastando y realizando asiduamente bromas pesadas y travesuras. Se recrea transformando y destrozando los juguetes. Es caprichoso y procura dominar a su hermana. Su imagen externa es poco agraciada: “*Había algo malvado y cruel en él*”.

Hannah (hermana de Sink): Se caracteriza por su delicadeza y feminidad. Viste de forma totalmente opuesta a su hermano. Es sensible y llora ante las travesuras de Sink.

Scud (el perro de Sink): En la película lo describe la siguiente frase “*animal flaco, sarnoso y apestoso*”; se muestra agresivo y peligroso, con cara de pocos amigos, gruñe constantemente.

Slink (perro de Andy): Es fiel y amigo de todos. Siempre está dispuesto a ayudar y colaborar.

Rex (dinosaurio): Es miedoso y quejica, con ataques de histeria. Actúa con inseguridad, pero lleno de inocencia e ingenuidad, sin ánimo de maltratar a nadie.

Sr. Patata: Es protestón, irónico y mal pensado, “*con sonrisa tonta en la cara*”, pero siempre está dispuesto a ayudar y a rescatar a Woody.

Hamm (cerdito): Es atrevido y valeroso, con ganas de colaborar ante cualquier acción solidaria.

Pastorcita: Con aspecto delicado, femenino y angelical. Sus opinión no se considera ante sus amigos. Le gustaría ser más valorada por todos.

Soldaditos: Todos ellos adoptan actitudes de obediencia, respeto y sumisión, pretendiendo mantener el orden absoluto.

Por todo lo mostrado en líneas anteriores, comprobamos como las variadas secuencias que ofrece esta película a través de todos sus personajes, plasman enriquecedoras situaciones donde *los temas transversales* adquieren protagonismo. Con facilidad nos vienen a la mente acciones referentes a la *educación para la salud y la calidad de vida*, a la *educación cívica*, a la *protección y cuidado del medio ambiente*, a la *educación para la igualdad de oportunidades*, a la *educación para el consumo* o a la *educación para la paz*.

6. A MODO DE EPÍLOGO: EL LUGAR DEL CINE EN EL SISTEMA EDUCATIVO

“Muchos profesores nos pedían que sacáramos los libros y nos pusiéramos a estudiar, para poder dedicarse a sus cosas. Fray Eufemio utilizaba los estudios para leer el Breviario, mientras nosotros, mirando al libro, nos evadíamos hacia el lejano Oeste galopando junto al caballo de Gary Cooper, o izando las velas de los barcos piratas en los que Errol Flynn enamoraba a Olivia de Havilland”. (Esteve, 1998, 47)

Llegados al momento de formular nuestras conclusiones, poco espacio queda para la sorpresa después de lo que ha sido el desarrollo de las páginas anteriores. Brevemente diremos que nuestra primera conclusión es la necesidad, la obligación de una fuerte presencia del cine en el sistema educativo. La única explicación que encontramos para su ausencia (o su mínima presencia) es que pesan más en la configuración del sistema educativo los intereses y las rutinas de los profesionales de la educación que el mundo infantil, sus necesidades e intereses educativos. Hoy en día no se concibe un trabajo honesto e inteligente en la educación integral de los niños y niñas y no servirse para ello constante e intensamente del cine.

Nuestra segunda conclusión es que el cine, la imagen, el mundo audiovisual deben tener una consideración específica en el currículo. Estamos totalmente de acuerdo en la importancia que se le otorga recientemente a la lengua y los lenguajes. Por esa misma razón, en el mundo actual no entendemos que se ignore el lenguaje de la imagen y el lenguaje fílmico.

Finalmente, hemos dejado muy claro todo el valor que concedemos al arte en la formación del niño, del adolescente, del joven. Pero sería absurdo dedicar horas y horas a maravillosas obras de arte con las que los educandos apenas entran en contacto y ni siquiera prestan atención a un arte que puede estar presente todos los días hasta en las habitaciones de sus hogares.

Sirvan pues estas conclusiones como cierre de esta modesta obra y como testimonio del significado de nuestro esfuerzo. No ha sido otro que, con la máxima sencillez, ofrecer nuestra ayuda solidaria a quienes se entregan diariamente a la educación de la infancia, ya sea como padres o profesores. Y lo hemos hecho desde la convicción de que los niños y niñas actuales viven en un mundo intensamente audiovisual, que necesitan prepararse, formarse para él a fin de estar en condiciones de disfrutar de él y, si hace falta, enfrentarse a él. Pero también con la certeza de que el cine puede ser uno de los mejores medios para trabajar en la formación plena y actual de la etapa infantil.

7. APÉNDICES

A. El cineforum, una estrategia de intervención pedagógica

Por experiencia propia, podemos afirmar que el cineforum es una actividad ideal tanto para conseguir un mejor conocimiento y una mayor afición al cine como para aprovechar toda la riqueza formativa que permite la visión de una película. Por eso, para facilitar la comprensión de esta actividad y su aplicación, vamos a presentar y analizar una definición de la misma y a precisar sus principales objetivos y formas de desarrollo. A través de esta breve presentación se comprobará que estamos *ante una técnica, ante una metodología* que se ha ido perfeccionando con las aportaciones de quienes la han llevado a la práctica. Si sigue fielmente un modelo en todos sus pasos, se comprobará todo lo que aporta para dinamizar la participación de un grupo y para conseguir el máximo aprovechamiento de la visión de una película. Pero, como es lógico, a medida que se familiarice una persona con esta técnica, actuará con más soltura e insistirá más en unos apartados de ella que en otros, ya sea por las características del film que se ha visionado, por la intencionalidad o sensibilidad de quien la está llevando a cabo o por las características de las personas a quienes se dirige.

Exponemos a continuación las ideas y esquemas que llevamos a la práctica cuando desarrollamos esta actividad por si pudieran ser de alguna utilidad. Inicialmente empezamos siguiendo las orientaciones de una publicación de González Lucini (1980), obra que a pesar de los años transcurridos nos sigue pareciendo válida en su contenido fundamental. Poco a poco hemos ido introduciendo modificaciones para adaptarla a nuestros intereses y experiencia, a partir de las numerosas veces que hemos hecho cineforum con personas muy distintas y en ambientes muy diversos.

DEFINICIÓN

Entendemos por cineforum como aquella actividad pedagógica de grupo que apoyándose en el cine como eje, persigue, a partir del establecimiento de una dinámica interactiva de los participantes, descubrir, vivenciar y reflexionar sobre las realidades y valores que persisten en el grupo o en la sociedad.

Si analizamos esta definición, distinguimos tres momentos clave que configuran el desarrollo de esta técnica grupal, es decir:

1. El grupo participa de modo conjunto de la actividad educativa y se sumerge en una experiencia solidaria.
2. Se establece una dinámica interactiva donde el cine favorece la transmisión de vivencias personales y de grupo, que posibilita la reflexión, el diálogo y el juicio crítico entre los participantes.
3. Se descubren, vivencian y reflexionan realidades que viven o están latentes en el grupo, provocando cambios de actitud y convirtiéndonos en espectadores críticos, reflexivos y comprometidos con los problemas sociales.

OBJETIVOS

Dirigimos el desarrollo del cineforum hacia el logro de objetivos vinculados a los valores, pero ello no supone el olvido de aquellos que tienen que ver con la

adquisición por parte del alumnado de una cultura cinematográfica (cine como fin en sí mismo).

Valorar el cine, un recurso que nos acerca a temas humanos, al mundo de las relaciones interpersonales e intrapersonales.

Establecer un proceso de interiorización crítica a partir de la película seleccionada.

Crear un clima de comunicación interpersonal e intrapersonal, desde lo percibido e interiorizado durante la proyección del film.

Profundizar en la discusión planteada que conduzca a la toma de conciencia, individual y colectiva.

Potenciar el gusto por la observación, la reflexión y el juicio crítico.

Conocer las nociones básicas del lenguaje cinematográfico: imagen, texto, música, sonido, color.

Desarrollar una imagen positiva de sí mismos, valorando nuestra identidad, nuestras capacidades y limitaciones de acción, expresión y escucha.

DESARROLLO DEL CINEFORUM

El proceso organizado de esta técnica pasa por cinco fases: *planificación, ambientación, proyección de la película, profundización y síntesis y evaluación.*

Seguidamente se exponen, a modo de esquema, estos cinco pasos aunque insistimos en la flexibilidad de cada experiencia práctica para adaptarse a las exigencias de cada contexto socioeducativo:

1- FASE DE PLANIFICACIÓN

En este momento:

- Se elige el tema a tratar.
- Se busca y selecciona el material cinematográfico y
- Se organiza el contenido de trabajo y material auxiliar.

Este paso se corresponde con los puntos expuestos para cada una de las películas seleccionadas: ficha técnica, historia o argumento, apreciaciones para antes de la proyección, secuencias-escenas y cuestiones seleccionadas, actividades para después de la proyección.

2- FASE DE AMBIENTACIÓN

Es la ocasión para centrarse en:

- El clima y la motivación del grupo.
- El tema del contenido global.
- La dinámica de trabajo de grupo a seguir y
- El material cinematográfico.

Antes de ver la película: sugerencias de algunas propuestas educativas.

3- FASE DE PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA

En esta etapa se precisa silencio y concentración con el objeto de captar el mensaje global del film. Para ello, es necesario contar con una sala que reúna condiciones idóneas de visión y audición. Es la ocasión donde, como espectadores y a modo individual, entramos en contacto y nos recreamos con el recurso cinematográfico.

4- FASE DE PROFUNDIZACIÓN Y SÍNTESIS

Este momento se caracteriza por:

- La expresión de lo percibido en su conjunto.
- El análisis de la película.
- Los sentimientos y vivencias suscitados.
- La reflexión sobre las vivencias anteriores y
- La síntesis de lo expresado, percibido y experimentado.

Para ello, es aconsejable seleccionar las secuencias-escenas fílmicas más significativas y también, de modo paralelo, de formular unas cuestiones a dichas secuencias-escenas con el fin de favorecer la dinámica de diálogo y reflexión sobre la película elegida. Se seguirán los apartados correspondientes de la película.

5- FASE DE EVALUACIÓN

Es la oportunidad de:

Analizar desde el grupo toda la experiencia.
 Revisar los objetivos propuestos y
 Estudiar aquellos aspectos que mejoren y retroalimenten esta intervención pedagógica desarrollada.

Algunas cuestiones para formular al grupo sobre la película:

- ¿Qué opinión os merece?
- ¿Qué os ha parecido la experiencia vivida en grupo?
- ¿Cómo os habéis sentido? ¿Y qué habéis aprendido?
- ¿Creéis que el recurso fílmico elegido, ha cumplido las expectativas deseadas por todo el grupo?
- ¿Habéis compartido alguna intervención pedagógica similar a ésta?
- ¿Modificaríais algún apartado desarrollado? ¿Cuál? ¿Qué mejoras añadiríamos?
- ¿Conocéis otras películas que nos ayuden a vivenciar percepciones parecidas?
- Desde esta experiencia, ¿ha cambiado vuestra actitud a la hora de visionar una película? Entre todos comentamos las impresiones expresadas.

B. Películas del cine de animación infantil

Presentamos a continuación una gama de películas, cerca de doscientas, de cine de animación. Para confeccionarla, nuestro criterio ha sido recoger una muestra representativa de las que se han hecho pensando en la infancia aunque, como siempre ocurre, cuando se logra una buena producción, su interés no se limita a la infancia sino que cualquier persona que, libre de prejuicios, se acerque a ella, disfrutará y se enriquecerá con su visión. Aunque hayamos tenido en cuenta su nivel de difusión, hay que reconocer que no siempre el éxito o el fracaso de un film se deben a su valía; en muchos casos influyen motivos circunstanciales y, desde luego, en demasiadas ocasiones, la publicidad y el control de los canales de distribución juegan un papel decisivo. También hemos procurado que la mayoría de las películas sean asequibles mediante su adquisición a través de los circuitos comerciales, en video o en DVD, o a través de su grabación pues son proyectadas por las cadenas de televisión con relativa frecuencia, o también a través de las variadas promociones ofertadas desde la prensa y revistas.

Queda claro, por lo tanto, que nuestra muestra no pretende ser exhaustiva sino más bien contribuir a que el lector se pueda hacer una idea de lo que ha sido este tipo de cine. Para elaborarla, hemos tenido que superar la diversidad de fuentes que existen en la actualidad y que ofrecen datos no siempre coincidentes y en formatos dispares. Como también ofrecemos en esta publicación referencias bibliográficas e informáticas, quienes lo deseen, podrán completar este listado de acuerdo con sus necesidades o intereses.

A fin de permitir comprobar la evolución de este género cinematográfico, el orden seguido ha sido el cronológico, es decir, de acuerdo con el año en el que apareció la película y, ya dentro del año, el orden alfabético. Así, se comienza con *Blancanieves y los siete enanitos*, producida por Disney y cuyo estreno tuvo lugar en 1937, y se termina con algunas de las estrenadas en 2005.

Como se comprobará, durante las seis primeras décadas, el monopolio de Walt Disney ha sido casi total. Sin embargo, gracias en parte a las nuevas tecnologías que han simplificado y abaratado los costes, en los últimos años encontramos nuevas productoras, tanto en Estados Unidos como en Europa y Asia. Incluso ha habido producciones españolas, de notable calidad y valor pedagógico. Con todo, a pesar de la valía de los profesionales que las han elaborado, la escasa atención que han recibido así como su precaria rentabilidad económica están impidiendo que se consolide este tipo de producciones en nuestro país.

Señalemos, finalmente, que en esta relación también hemos querido introducir algunas películas que aprovechan los avances tecnológicos para aumentar la creatividad de sus autores y mezclan la animación con imágenes recortadas, con marionetas, con actores o imágenes reales y de este modo consiguen efectos especiales llenos de fantasía y originalidad. Los estudiosos del cine de animación, en nuestra opinión con muy buen criterio, no han dudado en integrarlas dentro de él y por ello también las hemos incluido en esta muestra.

1937 - *Blancanieves y los siete enanitos*. USA. David Hand. (Walt Disney)

- 1939 - *Los viajes de Gulliver*. USA. Dave Fleischer
- 1940 - *Fantasía*. USA. (Walt Disney)
- *Pinocho*. USA. Hamilton Luske y Ben Sharpsteen. (Walt Disney)
- 1941 - *Dumbo*. USA. Ben Sharpsteen. (Walt Disney)
- 1942 - *Bambi*. USA. David Hand. (Walt Disney)
- *Saludos amigos*. USA. (Walt Disney)
- 1943 - *Tiempo de melodía*. USA (Walt Disney)
- 1945 - *Garbancito de La Mancha*. España. Arturo Moreno y José M^a Blay
- *Los tres caballeros*. USA. (Walt Disney)
- 1946 - *Dalí y Destiny*. USA. (Walt Disney)
- *Make Mine Music*. USA. (Walt Disney)
- 1947 - *Canción del Sur*. USA. (Walt Disney)
- *El año checo*. Checoslovaquia. Jiri Trnka
- 1948 - *Alegres vacaciones*. España. Arturo Moreno
- *Danny*. USA. Harold Schuster y Hamilton Luske
- *El ruiseñor del emperador*. Checoslovaquia. Jiri Trnka
- 1950 - *El príncipe Bajaja*. Checoslovaquia. Jiri Trnka
- *La cenicienta*. USA. Hamilton Luske, Clyde Geronimi y Wilfred Jackson.
(Walt Disney)
- 1951 - *Alicia en el país de las maravillas*. USA. Hamilton Luske, Clyde Geronimi y Wilfred Jackson. (Walt Disney)
- 1953 - *Peter Pan*. USA. Hamilton Luke, Clyde Geronimi y Wilfred Jackson. (Walt Disney)
- *Viejas leyendas checas*. Checoslovaquia. Jiri Trnka
- 1954 - *20 000 Leguas de viaje submarino*. USA. (Walt Disney)
- 1955 - *La dama y el vagabundo*. USA. Hamilton Luske, Clyde Geronimi y Wilfred Jackson. (Walt Disney)
- *Rob Roy, el gran rebelde*. USA. (Walt Disney)
- 1957 - *Fiel amigo*. USA. Robert Stevenson. (Walt Disney)
- 1959 - *La Bella durmiente*. USA. Hamilton Luske, Clyde Geronimi y Wilfred Jackson. (Walt Disney)
- 1960 - *Los robinsones de los mares del sur*. USA. (Walt Disney)
- *Pollyanna*. USA. (Walt Disney)

- 1961 - *101 Dálmatas*. USA. Hamilton Luske, Clyde Geronimi y Wilfred Jackson.
(Walt Disney)
- *Tú a Boston y yo a California*. USA. David Swift. (Walt Disney)
- *Un sabio en las nubes*. USA. (Walt Disney)
- 1963 - *Merlín el encantador*. USA. Wolfgang Reitherman. (Walt Disney)
- 1964 - *Mary Poppins*. USA. Robert Stevenson
- *Una estrella en el circo*. USA. William Hanna
- 1966 - *El mago de los sueños*. España. Francisco Macián
- *El osito Winnie*. USA. (Walt Disney)
- 1967 - *Astérix el galo*. Francia-Bélgica. René Goscinny y Albert Uderzo
- *El libro de la selva*. USA. Wolfgang Reitherman. (Walt Disney)
- 1968 - *Mi amigo el fantasma*. USA. Robert Stevenson. (Walt Disney)
- 1969 - *Tintín en el templo del sol*. Francia-Bélgica. José Dutilleu
- *Un niño llamado Charlie Brown*. USA. Bill Melendez
- 1970 - *Los aristógatos*. USA. Wolfgang Reitherman (Walt Disney)
- 1971 - *La bruja novata*. USA. Robert Stevenson
- *Lucky Luke, el intrépido*. USA. Francia-Bélgica, Morris y Goscinny
- 1973 - *Robin Hood*. USA. Wolfgang Reitherman. (Walt Disney)
- 1974 - *Mágica aventura*. España. Cruz Delgado.
- 1976 - *Las doce pruebas de Astérix*. USA. Henry Gruel
- *La flauta de los pitufos*. Francia. Eddie Lateste y Peyo
- 1977 - *El desván de la fantasía*. España. José Ramón Sánchez.
- *Los rescatadores*. USA. Wolfgang Reitherman. (Walt Disney)
- 1978 - *El Señor de los anillos*. USA. Ralph Bakshi
- *Los sueños del Señor Rossi*. Italia. Bruno Bozzetto
- *Orejas largas*. USA. Martín Rosen
- *Pedro y el dragón Elliot*. USA. Don Chaffey. (Walt Disney)
- 1979 - *El abismo negro*. USA. Gary Nelson. (Walt Disney)
- *El gato que vino del espacio*. USA. Norman Tokar. (Walt Disney)
- 1980 - *El castillo de Cagliostro*. Japón. Hayao Miyazaki
- 1981 - *Tod y Toby*. USA. Art Stevens, Ted Berman, Richard Rich. (Walt Disney)
- 1982 - *Nimh, el mundo secreto de la Sra. Brisby*. USA. Don Bluth

- 1983 - *El pequeño vagabundo*. España. Manuel Rodríguez Jara
 - *Katy*. España-México. José Luis Moro y Santiago Moro
 - *Los lobos no lloran*. USA. Carroll Ballard. (Walt Disney)
 - *Los viajes de Gulliver*. España. Cruz Delgado
- 1984 - *Mafalda y sus amigos*. Argentina. Carlos D. Márquez
- 1985 - *La calabaza mágica*. España. Juan Bautista Berastegui
- 1986 - *Basil, el ratón superdetective*. USA. John Musker, Dave Michener, Ron Clements Burny Mattinson. (Walt Disney)
 - *Fievel y el nuevo mundo*. USA. Don Bluth
- 1987 - *Katy, Kiki y Koko*. España-México. Santiago Moro.
 - *La tostadora valiente*. USA- China-Japón. Jerry Rees. (Walt Disney)
 - *Pinocho y el emperador de la noche*. USA. Hal Sutherland
 - *Royal Space Force*. Japón. Hiroyuki Yamaga
- 1988 - *En busca del valle encantado*. USA. Don Bluth
 - *Los cuatro músicos de Bremen*. España. Cruz Delgado.
 - *Mi vecino Totoro*. Japón. Hayao Miyazaki
 - *Oliver y su pandilla*. USA. George Scribner. (Walt Disney)
 - *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* USA. Robert Zemeckis
- 1989 - *Babar en la Selva*. Canadá/Francia. Alan Bounce
 - *La Sirenita*. USA. Ron Clements y John Musker. (Walt Disney)
 - *Todos los perros van al cielo*. USA. Don Bluth
- 1990 - *Despertaferro, el grito del fuego..* España. Jordi Amorós
 - *En busca del Rey del sol*. USA. Don Bluth
 - *Los rescatadores en Cangurolandia*. USA. Hendel Butoy y Mike Gabriel. (Walt Disney)
 - *Patoaventuras: la película*. USA. Bob Hathcock. (Walt Disney)
- 1991 - *En busca del rey del sol*. USA. Don Bluth
 - *Fievel va al Oeste*. USA. Phil Nibbelink y Simon Wells
 - *La Bella y la Bestia*. USA. Gary Trousdale y Kirk Wise. (Walt Disney)
 - *La leyenda del Viento del Norte*. España. Carlos Varela y Maite Ruiz de Austri
 - *Querer volar*. Italia. Maurizio Nichetti y Guido Manuli
 - *Rover Dangerfield, nuestro amigo favorito*. USA. Jim George y Bob Seeley
- 1992 - *Aladino y la lámpara maravillosa*. USA. Ron Clements y John Musker. (Walt Disney)
 - *El pequeño Nemo*. Japón-USA. Masami Hata y William Hurtz
 - *FernGully. Las aventuras de Zack y Crysta*. USA. Bill Kroyer
 - *Freddie, agente 007*. Gran Bretaña. Jon Acevski
 - *Tom y Jerry. La película*. USA. Phil Roman
- 1993 - *El ladrón de Bagdad, el zapatero y la princesa*. USA. Richard Williams

- *El regreso del viento del norte*. España. Maite Ruiz de Austri
- *Pesadilla antes de Navidad*. USA. Henry Selick. (Walt Disney)
- *Pulgarcita*. USA. Don Bluth y Gary Goldman

- 1994 - *Astérix en América*. Alemania. Gerhard Hah
- *El guardián de las palabras*. USA. Joe Johnston
- *El jardín mágico de Stanley*. USA. Don Bluth y Gary Golman
- *El Rey León*. USA. Roger Allers y Rob Minkoff. (Walt Disney)
- *La princesa cisne*. USA. Richard Rich

- 1995 - *Balto, la leyenda del perro esquimal*. USA. Simon Wells
- *David y el gigante de piedra*. Alemania- Hungría- Francia. Albert Hanan Kaminski. USA. (Walt Disney)
- *Goofy e hijo*. USA. Kevin Lima. (Walt Disney)
- *Hubi, el pingüino*. USA. Don Bluth
- *Pocahontas*. USA. Mike Gabriel y Eric Goldberg. (Walt Disney)
- *Todos los perros van al cielo 2*. USA. Paul Sabella y Larry Leker
- *Toy Story (Juguetes)*. USA. John Lasseter. (Walt Disney-Pixar)

- 1996 - *El Jorobado de Notre Dame*. USA. Gary Trousdale y Kirk Wise. (Walt Disney)
- *James y el melocotón gigante*. USA. Henry Selick
- *Space Jam*. USA. Joe Pytka

- 1997 - *Hércules*. USA. (Walt Disney)
- *Los Megasónicos*. España. Javier González de la Fuente y José Martínez

- 1998 - *Ahmed, príncipe de La Alambra*. España. Juan Bautista Berastegui
- *Anastasia*. USA. (Walt Disney)
- *Antz. Hormigaz*. USA. Eric Darnell y Tim Jonson
- *Bichos. Una aventura en miniatura*. USA. John Lasseter y Andrew Stanton. (Walt Disney-Pixar)
- *El príncipe de Egipto*. USA. Brendan Chapman y Simon Wells. (Walt Disney)
- *Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar*. Italia. Enzo Dalo
- *Juego de niños*. España. Pablo Llorens
- *Kirikú y la bruja*. Bélgica-Francia- Luxemburgo. Michael Ocelot
- *La espada mágica. En busca de Camelot*. USA. Frederick Du Chau
- *Martina y los ratones*. Dinamarca. Janick Hastrup
- *Mulán*. USA. Tony Bancroft y Barry Cook. (Walt Disney)
- *Pokémon. La película*. Japón-USA. K. Yuyama.
- *¡Qué vecinos tan animales!* España. Maite Ruiz de Austri
- *Rugrats: la película*. USA. Igor Kovalyov y Norton Virgien
- *Sonny, Lambert y el caso de la cola de zorro*. Noruega. Nille Tystad

- 1999 - *Digimon: la película*. Japón-USA. Mamoru Hosoda, Minoru Hosoda y Shigeyasu Yamauchi
- *El ladrón de sueños*. España. Ángel Alonso García
- *El gigante de hierro*. USA. Brad Bird
- *10+2 (El gran secreto)*. España. Miquel Pujol Lozano
- *El Rey y yo*. USA. Richard Rich
- *Perfect Blue*. Japón. Satoshi Kon

- *Pokémon 2. El poder de uno.* Japón-USA. Michael Haignev
 - *Tarzán.* USA. (Walt Disney)
 - *Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga.* USA. Ash Brannon y John Lasseter. (Walt Disney-Pixar)
- 2000
- *Daraemon y las mil y una aventuras.* Japón. Tsutomu Shibayama
 - *Chicken Run. Evasión en la granja.* Gran Bretaña. Peter Lord y Nick Park
 - *Dinosaurio (Walt Disney).* USA. Eric Leighton. (Walt Disney-Pixar)
 - *El cisne mudito.* USA. Richard Rich
 - *Fantasia 2000.* USA. (Walt Disney)
 - *La isla del cangrejo.* España. Joxan Muñoz, Txabi Basterretxea e Inazio Mujika
 - *Las navidades de Casper.* USA. Owen Hurley
 - *Las nuevas aventuras de Winnie The Pooh.* USA. Jun Falkenstein
 - *Manuelita.* Argentina. Manuel García Ferré
 - *Marco Antonio, rescate en Hong Kong.* España. Carlos Varela y Manuel J. García
 - *Ruta hacia el Dorado.* USA. Eric Bergeron
 - *Titán A. E.* USA. Don Bluth y Gary Goldman
- 2001
- *Atlantis. El imperio perdido.* USA. Gary Trousdale y Kirk Wise. (Walt Disney)
 - *Barbie. El cascanueces.* USA. Owen Hurley
 - *Cuento de Navidad.* Gran Bretaña. Jimmy Murakami
 - *El bosque animado.* España. Ángel de la Cruz y Manuel Gómez
 - *El emperador y sus locuras.* USA. Mark Dindal. (Walt Disney)
 - *El viaje de Chihiro.* Japón. Hayao Miyazaki
 - *Jimmy Neutrón, el niño inventor.* USA. John A. Davis
 - *Metrópolis.* Japón. Rin Taró
 - *Momo: una aventura contrarreloj.* Italia. Enzo D'Alo
 - *Monstruos. S.A.* USA. Lee Unkrich. Peter Docter y David Silverman. (Walt Disney-Pixar)
 - *Osmosis Jones.* USA. Bobby Farrell y Peter Farrelly
 - *Peter Pan en el regreso al País de Nunca Jamás.* USA. R. Wood y D.Cook (Walt Disney)
 - *Shrek.* USA. Andrew Adamson y Vicky Jenson
- 2002
- *Barbie en princesa Rapunzel.* USA. Owen Hurley
 - *El planeta del tesoro.* USA. (Walt Disney)
 - *Ice Age. La edad del hielo.* USA. Carlos Saldanha y Chris Wedge
 - *Las supernenas: La película.* USA. Craig McCracken
 - *Lilo & Stitch.* USA. Dean De Blois y Chris Sanders
 - *Spirit, el corcel indomable.* USA. Kelly Asbury y Lorna Cook
 - *El niño que quería ser un oso.* Dinamarca-Francia. Jannik Hastrup
- 2003
- *Barbie. El Lago de los Cisnes.* USA. Owen Hurley
 - *Buscando a Nemo.* USA. Andrew Stanton y Lee Unkrich. (Walt Disney-Pixar)
 - *El Cid, la leyenda.* España. José Pozo
 - *Hermano Oso.* USA. Aarón Blaise y Bob Walker. (Walt Disney)
 - *Los Reyes Magos.* España. Antonio Navarro
 - *Simbad: la leyenda de los siete mares.* USA. Patrick Gilmore y Tim Jonson

- 2004 - *Feliz cumpleaños Donald*. USA. (Walt Disney)
 - *P3K. Pinocho 3000*. España. Daniel Robichaud
 - *Shrek 2*. USA. Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon
 - *Zafarrancho en el Rancho*. USA. Will Finn y John Sanford. (Walt Disney)
 - *Garfield. La película*. USA. Peter Hewit.
 - *Los increíbles, USA*. Brad Bird
 - *El espantatiburones*. USA. Bibo Bergeron y Vicky Jenson
- 2005 - *Madagascar*. USA. Eric Darnell
 - *La maldición de las verduras*. Gran Bretaña. Esteve Box
 - *El sueño de una noche de San Juan*. España. Miguel Anxo Prado. Drygafilms
 - *Robots*. USA. Chris Wedge y Carlos Saldahna
 - *Charlie y la fábrica de chocolate*. USA. Tim Burton. Warner Bross
 - *La novia cadáver*. Gran Bretaña. Tim Burton y Mike Jonson. Warner Bross

C. Glosario cinematográfico básico

Con este *Glosario cinematográfico*⁸¹ pretendemos ayudar a *leer activamente el cine* gracias al conocimiento de su lenguaje. Ciertamente cualquier persona puede lograr una comprensión primaria y básica de una película a través de su mera visión. Pero el cine es un *lenguaje* y por lo tanto se basa en unos códigos con los que organiza su mensaje. Como todos sabemos, las personas a través del lenguaje, y en concreto de los mensajes, no sólo transmitimos información sino que también podemos tratar de influir en otras personas, de convencerles para que asuman unas ideas, de presentarles como atractivas o repulsivas determinadas actitudes o conductas, de mostrarles como dignos de ser asumidos o rechazados unos valores. Por eso, si toda persona para crecer, para madurar, para desarrollarse necesita estar abierta a los demás y entrar en comunicación con ellos, también es importante que no se sitúe pasivamente ante sus influencias. De hecho, alcanzará un desarrollo tanto mayor de su personalidad cuanto más capaz sea de tener una actitud activa ante esas influencias, cuanto más capacitada esté para juzgarlas personalmente en lugar de aceptarlas de una forma acrítica por no estar preparada para interpretar las intenciones y por hallarse inerte frente a las habilidades y hasta manipulaciones de un eficaz comunicador.

Por eso, cuando vemos una película, no debemos olvidar que el director de cine es también un *comunicador* que aprovecha todos los recursos que le ofrecen las imágenes en movimiento, -a las que además se añaden todas las posibilidades que ofrece el sonido-, para enviar al espectador unas ideas, una visión de la realidad, unas actitudes, unos valores. Y conocer los elementos y la organización del lenguaje que utiliza el director nos permite no sólo comprender más plenamente su mensaje sino también nos da la oportunidad de adoptar una postura activa, una actitud personal y crítica ante todo lo que nos brinda una película.

⁸¹ Para la elaboración de este punto del Apéndice, se ha consultado una amplia gama de fondos documentales sobre el tema y que aparecen referenciados en el apartado bibliográfico de este libro.

Nuestro interés porque aparezca en este Apéndice este *Glosario cinematográfico* no es simplemente por favorecer un mejor conocimiento del cine sino también porque está vinculado a nuestro compromiso con la educación. Cuando enseñamos a nuestros hijos o alumnos a comprender los efectos de un encuadre, o cómo influye en nuestros sentimientos el encadenamiento de unas imágenes, por ejemplo, no sólo les estamos aumentando su cultura cinematográfica, sino que estamos favoreciendo su desarrollo personal pues estamos incrementando su capacidad para leer críticamente el lenguaje audiovisual. Y, teniendo en cuenta que vivimos en un mundo audiovisual, no sólo aumentamos su capacidad para interpretar y valorar el cine, sino cuantos mensajes le llegan a través del lenguaje de la imagen, entre ellos los de la televisión y la publicidad.

EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

1- LA IMAGEN FIJA

1.1- Elementos expresivos

- **Cuadro.** Se designa así a los bordes de la imagen delimitada, enmarcada. Coincide con los límites de la pantalla.
- **Fuera del cuadro.** En oposición a *cuadro*, es lo que queda fuera del contorno de la imagen.
- **Campo.** Lo que abarca la mirada del espacio filmado: un paisaje, un rostro...
- **Fuera de campo.** Es la *prolongación imaginaria* de lo que se ve en la imagen, lo que continuaría del paisaje o del cuerpo del personaje que está en la imagen.
- **Contracampo.** En una misma escena, se puede pasar de un encuadre al opuesto o complementario. Suele ser *dual* y es muy frecuente en los diálogos.

1.2-El encuadre-Los ángulos

- **Encuadre.** Se trata de la *organización o composición de la imagen* que finalmente decide el director del film o el operador de cámara.
- **Angulación de cámara.** Se refiere a la orientación o posición de la cámara en relación a la persona o al objeto que se filma o fotografía. Se pretende con ello lograr que el espectador lo vea de acuerdo con esa orientación. De este modo se persigue que la persona u objeto aparezca ante el espectador de forma normal, positiva o peyorativa, realzada o ridiculizada. El espectador quedará condicionado por la angulación de la cámara y adoptará el enfoque, la caracterización del personaje u objeto que el director o el cámara han pretendido.
- **Enfoque.** Consiste en adaptar la lente a la distancia y la luz a fin de que la imagen tenga la máxima nitidez y claridad.

- **Frontal.** Se llama así a la posición de la cámara cuando está situada a la altura de los ojos del personaje filmado. Con ello se pretende una visión *normal*, sin ninguna connotación determinada.
- **Picado.** Se filma al objeto o personaje *desde arriba*. El resultado es una visión *empequeñecida*, en la que disminuye su importancia y valor. A diferencia del *frontal*, el picado añade una perspectiva psicológica o un cierto simbolismo. Con el picado se le incita al espectador a ver al objeto o personaje sin poder, sometido, dominado. Es el punto de vista de las personas con ascendiente sobre las que no lo tienen.
- **Contrapicado.** Como su nombre indica, es lo contrario al picado y también persigue una finalidad opuesta. Ahora la cámara se orienta hacia arriba. Sirve para caracterizar como grandioso (monumentos) o superior (grandes personajes). En un proceso de intensificación del contrapicado se llega al *nádir* (contrapicado absoluto), *cenital* (máximo) o *aberrante* (extremo).
- **Zoom.** Se trata de un dispositivo óptico que permite la aproximación o el alejamiento de lo filmado sin necesidad de mover la cámara.

1.3-Los planos. Se denomina así a la parte de la película impresionada que corresponde con una toma sin interrupción. Se puede optar por planos largos, prolongados o, por el contrario, cortos, breves.

- **Planificación.** Es una de las tareas que se llevan a cabo antes de filmar. A partir del guión y de acuerdo con la intención expresiva del director, se eligen los encuadres y a través de ellos se selecciona el modo como se recortará la imagen. Supone una intencionalidad por parte del director que delimita el espacio y cuantos elementos se encuentran dentro de él. Además de los encuadres, hay que decidir los *planos* o duración de las tomas sin interrupción de la cámara. De acuerdo con la forma de representar el cuerpo de una persona se ha denominado a los planos de distinta forma.
- **Corte.** Se trata del tránsito de un plano a otro y sería lo contrario a una transición gradual.
- **Plano-secuencia.** Se trata de una agrupación de planos, normalmente entre diez y veinte, dotados de unidad, que responden a una intención comunicativa del director. Para llevar a cabo una secuencia se recurre a un *travelling* que realice el recorrido de la cámara o una *dolly* o grúa que facilite la toma de imágenes.
- **Gran plano general.** En él la cámara abarca un gran espacio y por lo tanto las dimensiones de las personas resultan reducidas, mínimas, como sin importancia. Sirve para que el espectador contemple el lugar o el ambiente en el que se va a desarrollar la acción. Puede ser la naturaleza o, por el contrario, una zona urbana.
- **Plano general.** Sin llegar a las dimensiones del *gran plano general*, ofrece el escenario o el paisaje en el que se va a desarrollar la acción y, en cierto modo, va a caracterizar al personaje o a destacar el ambiente en que se moverá. Se nos puede mostrar unas dimensiones proporcionadas, asequibles a la acción humana o, por el contrario, desproporcionadas con lo que la persona aparecerá débil, perdida en ese ambiente.

- **Plano medio.** Frente al plano general, lo que pretende es resaltar al personaje en relación con su entorno. Lo que quiere el director es que el espectador se fije en un personaje que se va a incorporar a la trama o que va a iniciar una actuación y que lo vea dentro de su ambiente o contexto pero subrayando ya la importancia del personaje.
- **Plano americano.** Es el plano más frecuente cuando se filman conversaciones. El personaje no aparece con su cuerpo completo pero sí lo más importante del mismo, aproximadamente desde las rodillas hacia arriba.
- **Plano cercano.** Se pretende que el espectador se fije en la forma de ser del personaje, en sus aspectos morales o psicológicos. Para ello la cámara se aproxima a él y se ve de cintura hacia arriba.
- **Primer plano.** Es un plano muy próximo a fin de que el espectador sienta atracción o rechazo hacia el personaje. Presenta el rostro del personaje con el fin de facilitar la captación por el espectador de sus sentimientos o intenciones.
- **Plano detalle.** La cámara se centra en un objeto excluyendo de la mirada del espectador todo lo demás a fin de que fije su atención en él.
- **Primerísimo plano.** La cámara sólo ofrece la contemplación de un pequeño elemento por la especial significación expresiva que se le concede a fin de que toda la atención del espectador se concentre en él.
- **Profundidad de campo.** El campo visual que se ofrece al espectador, delimitado por un mismo encuadre, puede tener una mayor o menor profundidad, es decir, puede haber una distancia mayor o menor entre el plano más próximo y más lejano.
- **Secuencia.** Es la serie de planos o escenas que se refieren a una misma parte del argumento y que no necesariamente se desarrollan en un mismo lugar. Normalmente las películas tienen entre cincuenta y cien secuencias.
- **Toma.** Comprende todo el material filmado desde que la cámara empieza a funcionar hasta que se detiene. Se corresponde con un plano. Vendría a ser como la frase en el lenguaje verbal.
- **Flash.** Se denomina así a un plano de duración muy breve y que sirve para que el espectador se fije en un detalle al que se le quiere conceder una importancia especial.

1.3.1-La duración de un plano. En el cine hay un doble tiempo: el tiempo de la acción que se cuenta y el tiempo que dura el film que la narra. Difícilmente coincidirán pues mientras el primero abarcará desde un día, por lo menos, hasta meses, años..., el segundo comprenderá, como mucho, unas horas.

La duración de los planos hay que comprenderla dentro de este planteamiento general y prestando atención a algunos aspectos como las dimensiones espaciales del plano, el carácter de la acción y el ritmo dramático.

El tamaño espacial del plano. El espectador necesita que el plano dure más o menos según su contenido, según la variedad y cantidad de lo que abarca. Por eso la duración de un plano de detalle será mucho más breve que la de un plano general, por ejemplo.

La acción. Es factor determinante de la duración del plano pues el de una figura en movimiento tendrá, por lo general, una duración mayor que el de una figura quieta, parada o en reposo.

El ritmo dramático. El director elige el ritmo más adecuado (más pausado o más rápido) a las sensaciones que quiere transmitir. Los planos serán más largos y sus enlaces más suaves si lo que se quiere es ofrecer una sensación de calma, de tranquilidad, de placidez. Por el contrario, los planos serán cortos y se sucederán con rapidez y hasta brusquedad si se quiere plasmar inquietud, tensión, frenesí, violencia.

2.- LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

Al cine lo define el *movimiento* hasta el punto de que eso es lo que significa la misma palabra “cine”. En un primer momento la cámara, sin moverse ella, filmaba el movimiento de personajes y objetos. Pero pronto los directores quisieron poder incorporar a los planos en los que la cámara había filmado todo sin desplazarse de un punto y con el mismo ángulo, otros en los que también la cámara variaba su posición o angulación. Los nombres de los diferentes movimientos de la cámara son los siguientes:

2.1-Panorámica. Se trata de que la cámara ofrezca todo lo que vería un espectador si girase en torno a un eje, ya fuese un giro *horizontal, vertical u oblicuo*.

- **Barridos.** Es una variedad del movimiento *panorámico* pero que se realiza fugazmente por lo que la percepción de la imagen puede ser menos nítida. Normalmente la cámara no se desplaza en este tipo de giro y pretende que el espectador no se recree en la visión sino que la contemple con rapidez.
- **Horizontal.** El movimiento de la cámara se mantiene a la misma altura y lo capta todo girando de izquierda a derecha o al revés.
- **Vertical.** La cámara gira de arriba abajo o al revés.
- **Oblicua.** Se trata de una combinación de los dos anteriores.

2.2-Travelling. Este término se aplica al *desplazamiento* físico de la cámara sobre un soporte de ruedas o similar pero también el desplazamiento puede ser meramente *óptico* gracias al uso de un zoom. Con este movimiento de la cámara se pretende conseguir efectos descriptivos o dramáticos. Con el paso del tiempo, la palabra ha servido no sólo para referirse al movimiento de la cámara sino también al conjunto de imágenes filmadas de este modo.

- **Circular.** El movimiento de la cámara es de 360 grados pues gira en torno a un personaje u objeto.
- **Dolly.** Es un pequeño vehículo en el que se sitúa el operador y la cámara.
- **Grúas.** Se utilizan para desplazar al operador y la cámara por el aire a fin de que se pueda ofrecer al espectador una visión desde arriba.
- **Horizontal.** La cámara se desplaza a la misma altura sobre raíles o en un vehículo.
- **Travelling de alejamiento.** La cámara se distancia por lo que también se le aleja al espectador del personaje u objeto o se induce a verlos en su contexto.
- **Travelling de aproximación.** Es el movimiento inverso al anterior. La cámara lo que hace, al moverse, es acercarse al objeto o personaje pasando de un plano lejano y general hacia otro más cercano y detallado. Permite una mayor implicación del espectador en relación al personaje u objeto.
- **Vertical.** Es el movimiento de la cámara de arriba abajo gracias, por ejemplo, a un elevador.
- **Otros movimientos.** El director puede utilizar otros movimientos de la cámara o cambios de ritmo: mayor o menor velocidad y duración de las tomas, marcha hacia atrás, detención o puesta en movimiento de imágenes...

2.3-Enlace y separación de planos y secuencias. En el cine, las imágenes adquieren su sentido a partir de la continuidad o de la proximidad que tienen con otras. La unidad narrativa no es una imagen sino que está constituida por un conjunto de imágenes que forman una *secuencia* que está dotada de unidad por el lugar y la acción a la que está referida.

Unas secuencias se enlazan con otras a través de diferentes modos que se seleccionan según la intencionalidad expresiva que se pretende.

-Fundido en negro. El paso de una secuencia a otra se hace oscureciendo por completo la escena.

-Fundido en blanco, u otro color. De la misma forma que el anterior fundido pero con otro color en lugar de con la oscuridad.

-Fundido encadenado. En lugar de un “*corte*” o separación radical entre una escena y otra, la imagen siguiente se va superponiendo progresivamente a la anterior.

-Fundido por cortina. En lugar de ser un color o la oscuridad la que hace que la nueva imagen sustituya a la anterior, la nueva imagen aparece como si se fuese abriendo una cortina o visillo.

-Noche americana. Es una serie de recursos técnicos con los que se consigue dar la sensación de que la acción sucede a plena luz del día. Muy usado en el cine americano. Con la entrada de las nuevas tecnologías hacen inútil este sistema.

2.4-Montaje

Es una de las labores fundamentales del director pues supone organizar el relato de la forma más eficaz y atractiva. Para ello, de todo el material filmado, seleccionará el que le parezca más interesante y lo organizará para que adquiera el mayor sentido y la mayor fuerza expresiva. Puede ser:

- **Alternativo.** Se trata de presentar continuas acciones que se están produciendo a la vez.
- **De corte.** Supone que las imágenes de diferentes planos van unas a continuación de otras sin que exista ningún proceso intermedio ofreciendo una sensación de rapidez, de brusquedad.
- **Elipsis.** Supone eliminar una serie de elementos que se habrán producido pero que el espectador los puede sobreentender. Con ello se consigue dar mayor agilidad al relato y no distraer la atención del espectador de lo fundamental.
- **Flash back.** Es como una “*mirada al pasado*”, como traer a la visión del espectador algo que ya sucedió, a fin de que le permita comprender mejor algo que está sucediendo en el presente.
- **Lineal.** Supone organizar el relato cinematográfico siguiendo su orden cronológico.
- **Paralelo.** Es una presentación de forma contigua de hechos o acciones que corresponden a tiempos o lugares diferentes de forma que los sigamos en su transcurso independientemente, a la vez.

3.- EL SONIDO

En los fotogramas (cada una de las fotografías que componen un film) de las películas sonoras, hay una pequeña franja de estilo óptico donde va grabado el sonido. En esta franja pueden ir los siguientes tipos de sonido:

- **Banda de efectos.** Se trata de una parte de la banda sonora que recoge todos los sonidos que no son ni música ni lenguaje y que están sincronizados con las imágenes. Una vez realizada, se integrará con las palabras y música.
- **Banda de sonido.** Se refiere a una parte estrecha de la película situada a lo largo de los límites de los fotogramas. En ella está recogida y mezclada toda la parte sonora del film.
- **Música.** En la mayoría de las películas, es un complemento de las imágenes y sirve para aumentar su fuerza expresiva o contribuir a crear el ambiente que desea transmitir el director. En las películas musicales, o en las biografías de grandes compositores o intérpretes, cobra una relevancia específica.

La música puede tener múltiples funciones como la sustitución del sonido real, la prolongación o insistencia de un ruido natural o de un grito, como forma de expresión de las vivencias o situaciones psicológicas de los personajes, como elemento que contribuye, por su repetición, a dar continuidad, a resaltar algún aspecto del relato (*leit motiv*), como un medio de crear ambiente...

- **Ruidos.** Se trata de los sonidos no musicales que acompañan a las imágenes, ya sea porque la acción va asociada a los mismos, ya sea como un elemento expresivo añadido.
- **Silencio.** Cuando no se escucha ningún sonido, debido a su carácter inusual, se puede crear una sensación muy adecuada para una situación dramática y así reforzar la sensación de miedo, inquietud, angustia.
- **Sound track.** Es la parte de la banda en la que se integran todas las bandas sonoras a excepción de los diálogos.
- **Voz en off y palabra.** Se refiere a las palabras que escucha el espectador pero que no son pronunciadas por nadie a quien el espectador esté viendo. El director de esta forma proporciona al espectador una información, una reflexión, un comentario adicionales. También se utiliza para los monólogos. Se expresan en tercera persona y sin la presencia en la imagen de quien las pronuncia. Ofrece al espectador información sobre algo que desconoce o sobre aspectos internos del personaje (pensamientos, sentimientos...).

4- LA ILUMINACIÓN

La iluminación tiene una importancia excepcional en el cine, tanto desde el punto de vista técnico como expresivo pues no hay que olvidar que se trata de un arte visual y es la luz la que permite y caracteriza la visión. El director, o más concretamente el director de fotografía, no se plantea sólo que exista luz suficiente para grabar o para ver las imágenes, sino que aprovecha las formas y técnicas de iluminación para que las imágenes sean iluminadas de forma que al espectador le llegue el clima, la atmósfera de la que se quiere dotar al filme.

4.1-Modos

Hay fundamentalmente tres tipos de luz que *modulan* el ambiente y transmiten sentimientos o climas (calor, cordialidad, frialdad, afecto, ternura, rigor, dureza...).

- **Luz clave, principal o natural.** Es la luz del día y supone la iluminación básica. Se la considera *normal*, natural o habitual.
- **Luz artificial.** Al contrario de la natural, es la proporcionada por los focos y reflectores.
- **Luz directa.** Es la que se proyecta sobre un objeto o personaje de forma que destaque y produzca zonas iluminadas y sombras.

- **Luz de relleno.** Se utiliza para lograr la ambientación que se le quiere dar a la escena. Permite retocar, modificar las partes iluminadas y las sombras. Con ella se transmiten sensaciones de apertura, fusión o nitidez y precisión.
- **Luz trasera o contraluz.** En ocasiones se pretende que destaquen claramente los objetos o personajes y para ello se les ilumina desde atrás con lo que se obtienen fuertes contrastes.

4.2-El color y sus significados

Como en la pintura, en el cine los colores son fundamentales para conseguir determinadas ambientaciones. Los colores cálidos (predominio de los rojos y dorados) dan sensación de proximidad, afecto, vida, mientras que los colores fríos (predominio de los verdes y azules) producen las sensaciones opuestas.

Los efectos de los colores se pueden potenciar a partir de la intensidad de los tonos. Así, si están iluminados con fuerza, transmiten grandiosidad por lo que las personas o los seres vivos pierden importancia y el ambiente parece vacío. Por el contrario, una iluminación de intensidad menor puede favorecer la aproximación, puede crear una sensación de intimidad, de proximidad.

- **Color histórico.** Busca que el espectador se sienta en otra época a base de buscar un colorido que asociamos a ella.
- **Color pictórico.** En el cine se puede conseguir una aproximación al uso que la pintura hace del color y plantearse la organización y composición de los colores de forma similar a como hacen los pintores en los cuadros.
- **Color psicológico.** Los colores pueden inducir a experimentar sentimientos o estados de ánimo. La gama de colores fríos transmiten decaimiento de espíritu mientras que los cálidos trasladan entusiasmo y aliento.

5-EL RODAJE DE UNA PELÍCULA

5.1-La Labor de los componentes del equipo

Para producir una película es necesario reunir a un numeroso equipo formado por diferentes tipos de profesionales.

Dirección artística. Su función es conseguir el ambiente más adecuado a la trama y a la estructura dramática del filme.

Director. Su objetivo es convertir en película lo que sólo era un guión, en traducir en imágenes, en lenguaje visual lo que era un texto escrito. Ha de decidir y supervisar todo: qué actores intervendrán, cómo interpretarán, decorados y ambientación, planos, trabajo de los actores y técnicos... Para ello cuenta con diversos ayudantes y un secretario personal.

Director artístico. Es la persona que se ha de preocupar por los decorados así como por el conjunto de elementos necesarios para la representación de las acciones que desarrollan el guión (*atrezzo*). Cuenta para ello con albañiles, pintores, carpinteros...

Equipo artístico. Es el conjunto de actores que, a las órdenes del director, representan ante la cámara lo narrado en el guión.

En este equipo también se integran los *especialistas* que llevan a cabo determinadas acciones de mayor dificultad o riesgo y también los *figurantes* o extras que no tienen que hacer ninguna tarea especial en la representación, sino formar parte del grupo de personas anónimas que pueden ser necesarias en algunas escenas.

Guionista. Es quien redacta el argumento o guión que podrá dar lugar a una película. Una vez aceptado su guión, normalmente seguirá colaborando con el director y el productor.

Productor. Es el que posibilita la realización del filme aportando la financiación necesaria. Directamente, o a través de algún consejero, reconoce la validez de un guión, escrito por un autor, para, a partir de él, hacer una película. Además de seleccionar al guión y al productor ejecutivo, elige al director y, de acuerdo con él, a los actores.

Productor ejecutivo. Controla los aspectos económicos inherentes a la realización de la película. Cuenta con un equipo de producción y vigila los gastos y administra el presupuesto.

5.2-Equipo de cámara

Auxiliar. Su trabajo es mover la cámara.

Director de fotografía. *Dirige* todo lo relacionado con la luz y la fotografía y trata de que contribuyan a lograr los objetivos y la ambientación que desea el director. Coordina el trabajo del equipo de operadores y su función no solo tiene un carácter técnico sino también expresivo y artístico.

Foquista. Tiene como misión manejar el foco de la cámara.

Operador o cámara (*cameraman*). Su trabajo es *filmar* cuanto le dice el director a fin de que luego pueda *montar* la película con todo lo filmado. Trabaja, por lo tanto, a las órdenes del director y a su vez cuenta con la ayuda del *foquista* y del auxiliar.

5.3- Otros profesionales

Foto-fija. Es la persona encargada de realizar fotografías a lo largo del rodaje.

Perchista o *jirafista*. Es el responsable de manejar un instrumento (*jirafa*) que lleva en su parte final un micrófono. La *jirafa* es larga y articulada a fin de poder situar al micrófono en el lugar más adecuado.

Técnico de sonido. Organiza la grabación de todo lo relacionado con el sonido. Colaboran con él técnicos de sonido y auxiliares. Uno de ellos, el jirafista, sitúa al micrófono (mediante un mecanismo llamado *jirafa*) en el lugar más adecuado para que grabe pero sin aparecer en las imágenes.

Script. Es la persona que, a las órdenes del director, se preocupa de coordinar y supervisar todos los detalles relacionados con el rodaje.

Y también: el **figurista** (vestuario), el **maquillador/a**, el **peluquero/a**, **electricistas**, **maquinistas**, **mecánicos**, **chóferes**, **los efectos especiales**, etc.

5.4-Personas que intervienen después del rodaje

Una vez que se ha filmado toda la película queda una tarea fundamental: el *montaje*. Consiste en seleccionar, organizar y mezclar de todo lo que se considera más oportuno de todo lo filmado.

Otras labores a realizar son las relacionadas con la publicidad de la película (especialmente el *cartel* publicitario), la *promoción* y la *distribución*. Para ellas se cuenta con *montadores*, *directores de doblaje*, *jefes de publicidad* y *asesores especiales*.

5.5-El coste de la película.

Es una parte básica en la realización de la película. El cine puede tener una función artística pero para producir una película hace falta tal cantidad de dinero que es necesario atender a los aspectos económicos para que ésta llegue a ser una realidad. Toda esta tarea es responsabilidad del director ejecutivo.

6.-Otros conceptos de interés sobre cine

- **Adaptación.** La elaboración de una película tiene su punto de partida en un *guión*, una novela, un cuento, un drama... Pero es necesario *adaptarlo*, llevar a cabo modificaciones a fin de que el texto ofrezca las mejores condiciones para convertirse en una película.
- **Ambientación.** Es la organización de un conjunto de elementos (vestuario, música, maquillaje, decoración, fotografía, color, interpretación...) con el objeto de lograr el clima, la atmósfera más adecuada para darle verosimilitud a la película, para conseguir los objetivos artísticos y expresivos que pretende el director.
- **Animación.** Es un proceso técnico por el que se logra que den la sensación de movimiento una serie de imágenes fijas que han sido tomadas o producidas una a una. Se puede tratar de muñecos, objetos, dibujos, recortables... De la animación deriva el nombre (*dibujos animados*) y se intenta dar al espectador la sensación de que tienen vida.

- **Atmósfera.** Para transmitir al espectador cuanto quiere el director es necesario coordinar gran número de elementos que configuren un *ambiente, una atmósfera* que facilite esta transmisión. Se trata de lograr que sonidos, música, iluminación, decorados, puesta en escena, movimientos de cámara, ritmo, decorados... aporten su contribución a esa finalidad.
- **Banda de imagen.** Se denomina así a la parte de la película en la que está grabado lo que se verá.
- **Cartón.** Esta palabra inglesa, que originariamente significa *cartón* y también *dibujo*, se utiliza también para denominar a una película de dibujos animados.
- **Cine de arte y ensayo.** Es un tipo de cine dotado de innovación y experimentación formal.
- **Cine dogma.** (Dogma 1995). Con este modo de hacer cine se intenta su pureza y realidad, para ello se respeta un decálogo por iniciativa de un grupo de directores cinematográficos europeos.
- **Cine independiente.** Constituyó una línea de cine en EE.UU. a partir de 1960 formada por un grupo de directores más vanguardistas, al margen del estilo de cine de Hollywood.
- **Cine manga.** Resulta de la mezcla del cómic y del cine de animación japonés, se fusiona la acción con la ciencia. Término reconocido a partir del año 1970.
- **Cine underground** (cine-subterráneo). Se cataloga con esta denominación, desde la prensa, a un tipo de cine marginal y anticomercial.
- **Cinema verité** (en Francia) o **free cinema** (en Gran Bretaña). De tendencia documentalista, con necesidad de filmar la realidad, dentro de una estética contestataria y de crítica social.
- **Cinemascope.** Se trata de una técnica que consigue que una imagen abarque el doble o más del espacio que ocuparía si se tomase con objetivos normales. Su proyección, por lo tanto, requiere pantallas cuya anchura sea el doble que su altura. Con esta técnica se lograba una mayor espectacularidad pero a costa de una pequeña deformación óptica.
- **Cinerama.** Es una técnica de proyección que utiliza una gran pantalla, tres proyectores y tres películas logrando un amplio efecto envolvente. Supone un amplio coste tanto su producción como el equipamiento de las salas.
- **Claqueta.** Es una pequeña pizarra donde se anota el número de la secuencia, del plano y de la toma de forma que facilita su archivo y organización. Antes, por medio de una bisagra, se cerraba una parte móvil de la misma con lo que producía un pequeño golpe que servía para identificar su comienzo pero en la actualidad se emite una señal digital.

- **Clímax.** Se denomina así al momento o situación en la que el conflicto que se desarrolla en el filme llega a su punto de máxima intensidad.
- **Copión.** Es una copia de cuanto se ha filmado que se emplea para trabajar durante el montaje.
- **Cortometraje.** Se llama así al filme cuya duración es inferior a los treinta minutos.
- **Crédito.** Es el conjunto de títulos que proporciona información completa sobre la película: título, director, técnicos, intérpretes, música, reconocimientos, agradecimientos... Va al principio o al final del filme.
- **Doblaje.** Se realiza durante el montaje y es la configuración de la banda sonora definitiva. Para ello se copian todas las diferentes grabaciones sonoras de la película y se funden.
- **Efectos especiales (FX).** El cine utiliza toda clase de procedimientos (mecánicos, físicos, químicos...) en orden a lograr la ambientación adecuada o simulaciones por medio de lo que se denomina *efectos especiales*. Se simula con el máximo verismo la sangre, las heridas, la lluvia, la nieve, el viento, el fuego...
- **Efectos espectaculares e informáticos.** Constituyen nuevos lenguajes gracias a los avances tecnológicos, se mezclan las imágenes reales con las sintéticas y cada vez se utilizan con más asiduidad.
- **Escena.** Como en el teatro, es la parte del filme que transcurre en el mismo escenario y en la que intervienen las mismas personas. Una escena puede comprender uno o varios planos.
- **Escenario.** Se denomina así al *espacio* en el que se lleva a cabo la acción que se filma.
- **Filmografía.** Se utiliza este término para referirse a todas las películas en las que ha trabajado una persona, ya sea como director, intérprete, guionista...
- **Filtros.** De modo similar a las máquinas fotográficas, las cámaras de cine utilizan lentes que se acoplan al objetivo a fin de lograr efectos especiales, determinadas modulaciones de color o evitar reflejos inconvenientes.
- **Flou.** Se denomina así a la imagen que aparece como nublada gracias a la aplicación de un filtro sobre el objetivo. Sirve para expresar que las imágenes se refieren al pasado o que *no son tan reales como el resto*, que son imaginadas, pensadas o soñadas.
- **Fotograma.** Es cada una de las fotografías que componen una película. Para una visión normal, en el cine sonoro han de pasar 24 fotogramas por segundo.
- **Gag.** Es un recurso cómico con el que, por lo general, se sorprende al espectador.

- **Géneros cinematográficos.** Son categorías temáticas establecidas a lo largo de los años e inteligibles desde los espectadores para caracterizar los temas y componentes narrativos que relacionan a una película con otras de su misma índole. Así existen géneros de cine cómico, comedia, cine del oeste, cine negro, cine musical, cine de terror, cine de ciencia-ficción, melodrama, cine de aventuras, cine de animación.
- **Guión.** Es un texto en el que se desarrolla el argumento y se ponen cuantos detalles se consideran necesarios para realizar un filme.
- **Guión literario.** Es el escrito en su contenido argumental y que incluye los aspectos fundamentales de la narración.
- **Guión técnico.** Es el texto que contiene todos los aspectos técnicos a fin de que se puedan planificar y tener en cuenta detalladamente de forma que se logrará la ambientación adecuada.
- **Holograma.** Se trata de una imagen virtual que se proyecta en tres dimensiones.
- **Largometraje.** En contraposición a cortometraje, es el filme con una duración mayor de sesenta minutos.
- **Lay-out.** Proceso utilizado en el cine de animación, cuando los personajes se colocan en escenarios a partir del storyboard y se decide el tipo de plano y el ángulo de la cámara.
- **Merchandising.** En los filmes en los que se ha hecho una inversión económica importante, se organiza la producción de diversos objetos relacionados con el filme o sus personajes: libros, muñecos, cromos, cómics... Su finalidad puede ser la de promocionar el filme o también la de incrementar los ingresos. Con frecuencias sus ventas pueden ser tan importantes o más que los ingresos directos del filme.
- **Moviola.** Durante mucho tiempo, en el montaje, se ha usado un aparato que servía para ver las cuatro bandas de un filme (copión, diálogos, efectos y música). Hoy en día ha sido sustituido por el montaje digital.
- **Película.** Es el soporte en el que se halla grabado cuanto se proyectará. En la actualidad son de triacetato aunque hasta hace poco eran de celuloide. Existen diversos formatos de películas: 35, 16, 9,5 y Super 8 milímetros. Actualmente el formato más utilizado en el rodaje de películas es de 35 milímetros.
- **Plan de rodaje.** Se trata de la expresión escrita donde aparece detallada la organización de la filmación. En él se señala quiénes han de participar cada día y los elementos o aspectos técnicos que deberán ser tenidos en cuenta.
- **Producción.** Es la fase de la realización de un filme en el que se ruedan las secuencias, planos, tomas...
- **Raccord.** Es la parte del guión que contiene escrito, con todos los detalles, el relato (escena por escena) y los diálogos. Cuando nos referimos al rodaje, se trata de la búsqueda de la máxima coherencia entre un plano y los siguientes, la sincronía de los

planos en los que aparece el movimiento de una persona o de un objeto, la coherencia de lo que se nos muestra como lo visto por la mirada de una persona, el enlace adecuado de la parte sonora...

- **Remake.** Es un filme que repite argumento, personajes y hasta diálogos de otro filme anterior.
- **Render o renderizado.** Es el producto final de aplicar todas las texturas y de iluminar una figura.
- **Ritmo.** Es el orden o carácter con el que se dota el movimiento, la sucesión de imágenes de una película. Para lograrlo se tienen en cuenta la duración de los planos, los sonidos, los aspectos visuales y expresivos. Los tipos de ritmo más característicos son el *lento* (planos prolongados) y el *rápido* (planos de corta duración y numerosos). Normalmente, para lograr un ritmo determinado, se utilizan, además de los diferentes tipos de planos y su forma de enlazarlos, los elementos sonoros, en especial la música.
- **Rostrum.** Es una cámara de película o vídeo, que se fija en una base de cierta complejidad, y que le facilita movimiento a la cámara y a la mesa donde se exponen los dibujos.
- **Rush.** Se da este nombre a los fragmentos de cada toma.
- **Seadycam.** Es un aparato que sirve para poder mover la cámara (por ejemplo bajando una escalera) de forma que no se produzcan alteraciones o brusquedades en la grabación.
- **Secuela.** Se define así a la continuación o segunda parte que se hace de una película que ha logrado éxito.
- **Set-up.** Es el proceso que pasan los modelos tridimensionales, en una película de animación, una vez rematadas las partes móviles y el tipo de movimiento para cada uno de ellos.
- **Sketch.** Se trata de cada uno de los diferentes episodios cortos que guardando cierta coherencia pueden formar un filme.
- **Sinopsis.** Es una información breve que nos da resumido lo fundamental del argumento del filme.
- **Storyboard.** Antes de filmar, se dibujan, con el máximo detalle, las secuencias y los planos a fin de realizar las tomas de la forma más precisa. Es como un complemento visual del guión de gran utilidad para el rodaje.
- **Technicolor.** La introducción del color supuso una revolución en el cine y logró una representación más próxima a la realidad, que es en color. En un primer momento se consiguió a base de incorporar el azul a los colores verde y rojo.

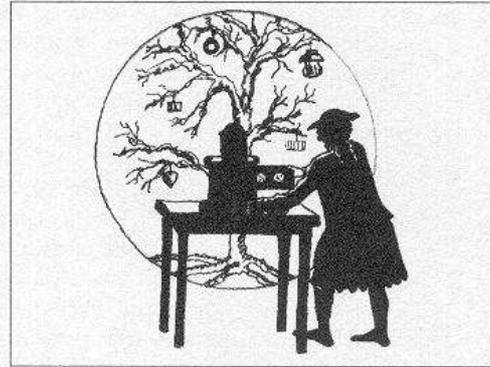
- **Tráiler.** Es una selección de planos de una película que se montan pensando en su presentación publicitaria.
- **Trash.** El significado del término inglés es basura, desechable y se aplica al cine de escasa calidad.
- **Virgen de negativo.** Es la película que contiene invertidos colores en relación a lo que se verá. De ella se hacen las copias.
- **Visor.** Es el elemento que se añade a la cámara para realizar los encuadres.

D. Gráficos sobre el cine

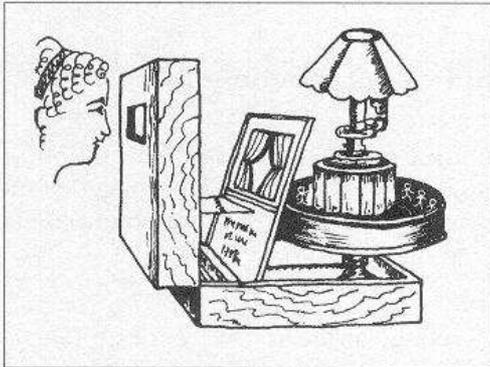
• Orígenes del cine⁸²



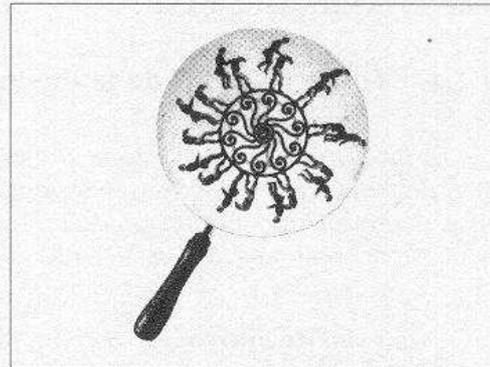
Las sombras chinescas de una mano en movimiento o de figuras de cartón, son la prehistoria del cine.



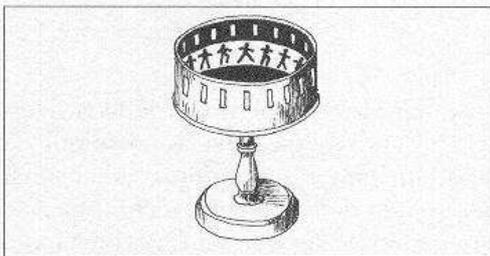
La linterna mágica. Consistía en una lente y una vela como fuente de luz que proyectaba sobre una pantalla blanca unas placas de vidrio con dibujos pintados a mano.



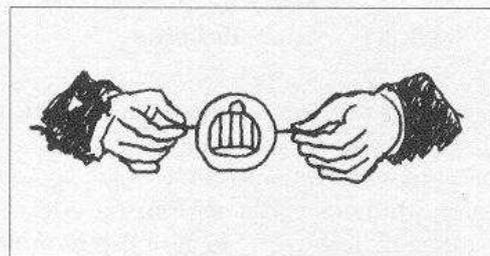
El Praxinoscopio. Es un tambor que cuando se gira con la mano los personajes del interior cobran vida al reflejarse en los espejos.



El Fenakitiscopio. Es un disco con imágenes fijas prácticamente idénticas.



El zootropo. Este cilindro-tambor con diversas ventanillas, produce la sensación de movimiento de los personajes cuando se hace girar al mismo.



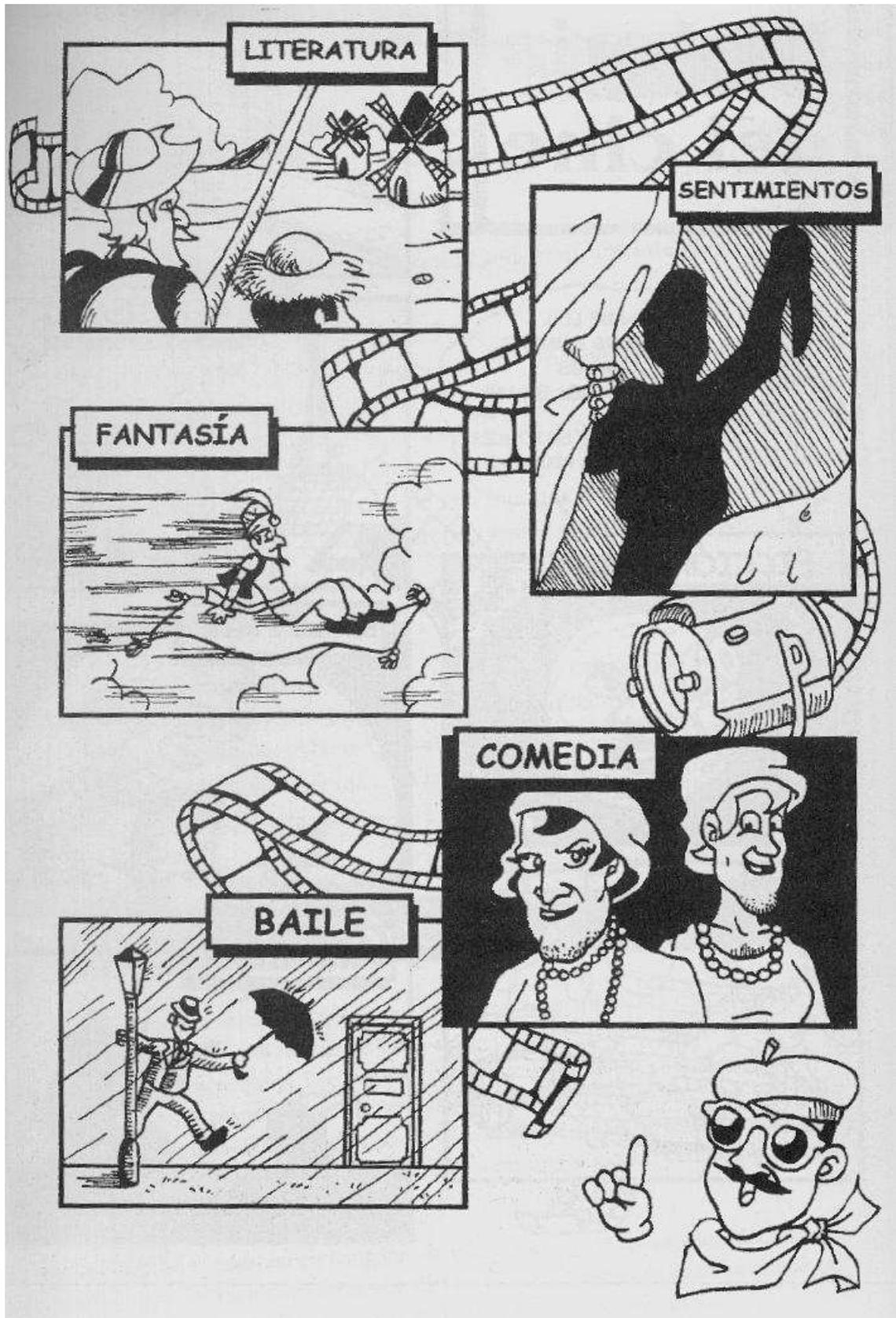
El disco mágico. El rápido giro de un pequeño círculo en uno de cuyos lados se pinta un pájaro y en el otro una jaula, nos muestra al pájaro metido en una jaula.

⁸² Extraído de MARTÍNEZ, J. (Coord.) (2003): *Películas para usar en el aula*. Madrid. Universidad Nacional de Educación a Distancia. p.40.

• Historia del cine⁸³



⁸³ Extraído de MARTÍNEZ SALANOVA, E. (2002): *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva. Grupo Comunicar. pp. 109-112.

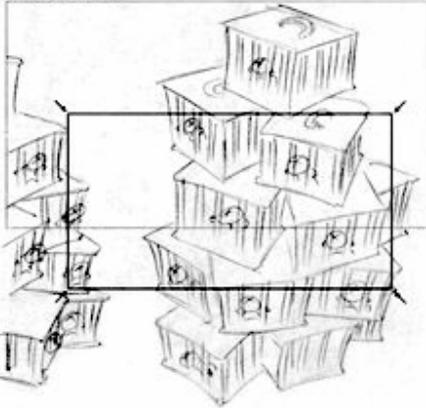






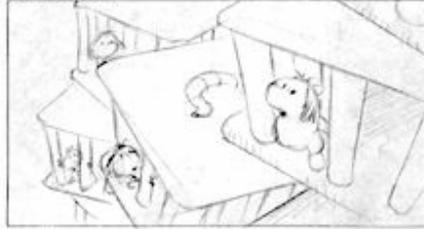
• El storyboard⁸⁴

sc053_pn01_v01



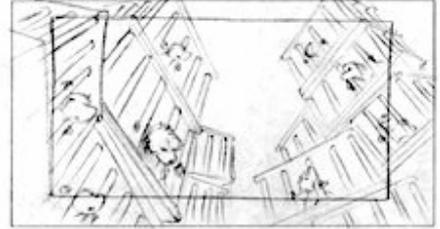
LINDA: Debéis tener confianza ...

sc053_pn02_v01



LINDA: Ya veréis como pronto termina esta pesadilla.

sc053_pn03_v01



TOPO VIEJO: Si, pronto estaremos todos surcando las galerías del paraíso de los topos ...

Linda: No digas eso, vendrán a rescatarnos y ...

sc053_pn04_v01



TOPO VIEJO: ¿Quién? si estamos todos aquí ...

sc053_pn05_v01



LINDA: No, falta Furi

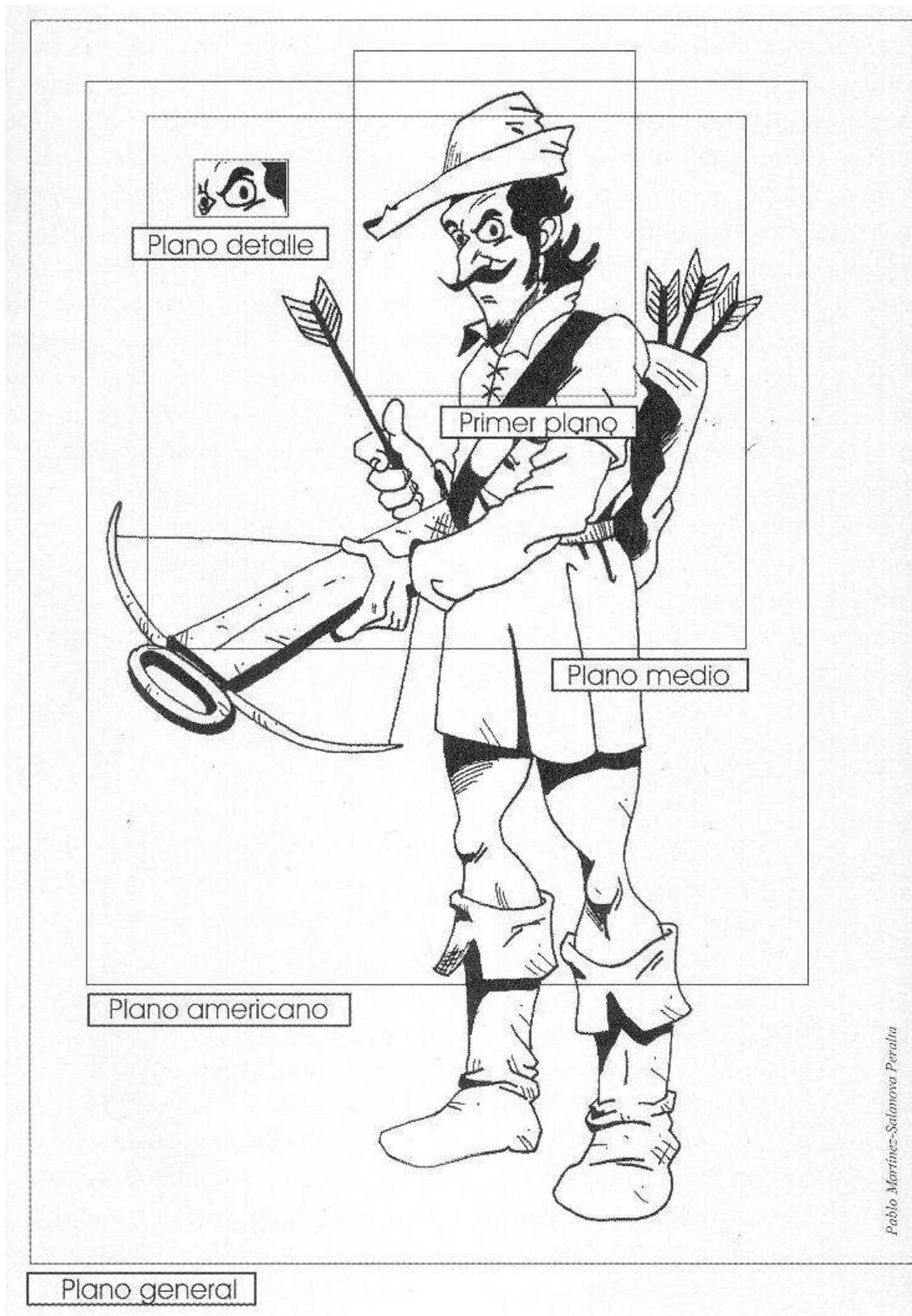
sc053_pn05_v01



TOPO VIEJO: (tristemente) ¿Furacriotes?

⁸⁴ Extraído de BINAQUE y otros (2003): *¡Ánimate! Así se hace una película de animación. El bosque animado*. Material Didáctico y CD-Rom. Galicia. Caixanova-Dygrafilms & Megatrix.

• Tipos de planos⁸⁵

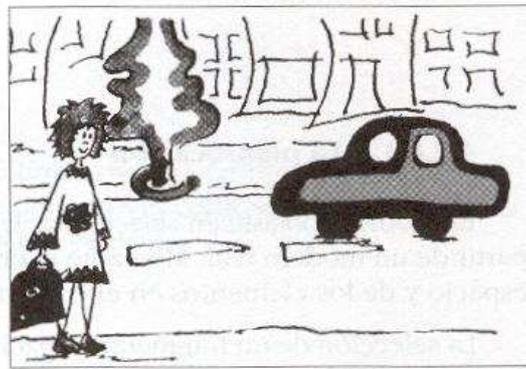


⁸⁵ Extraído de MARTÍNEZ SALANOVA, E. (2002): *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva. Grupo Comunicar. pp. 124.

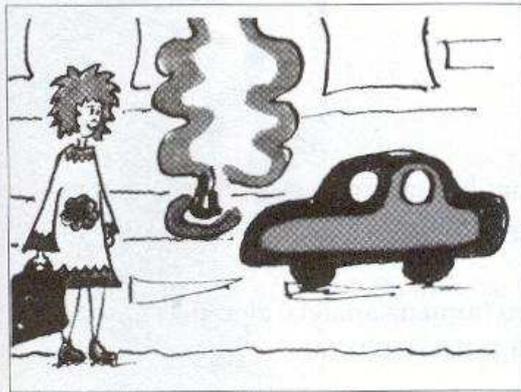
· Tipos de planos⁸⁶



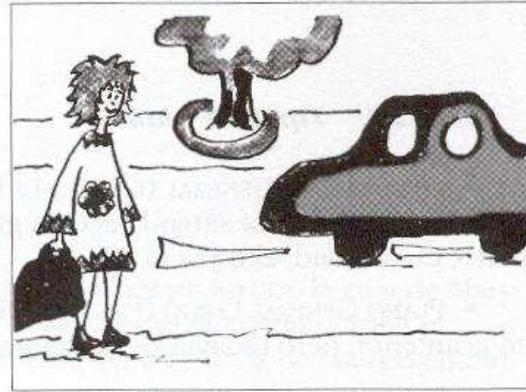
Gran Plano General



Plano General Largo



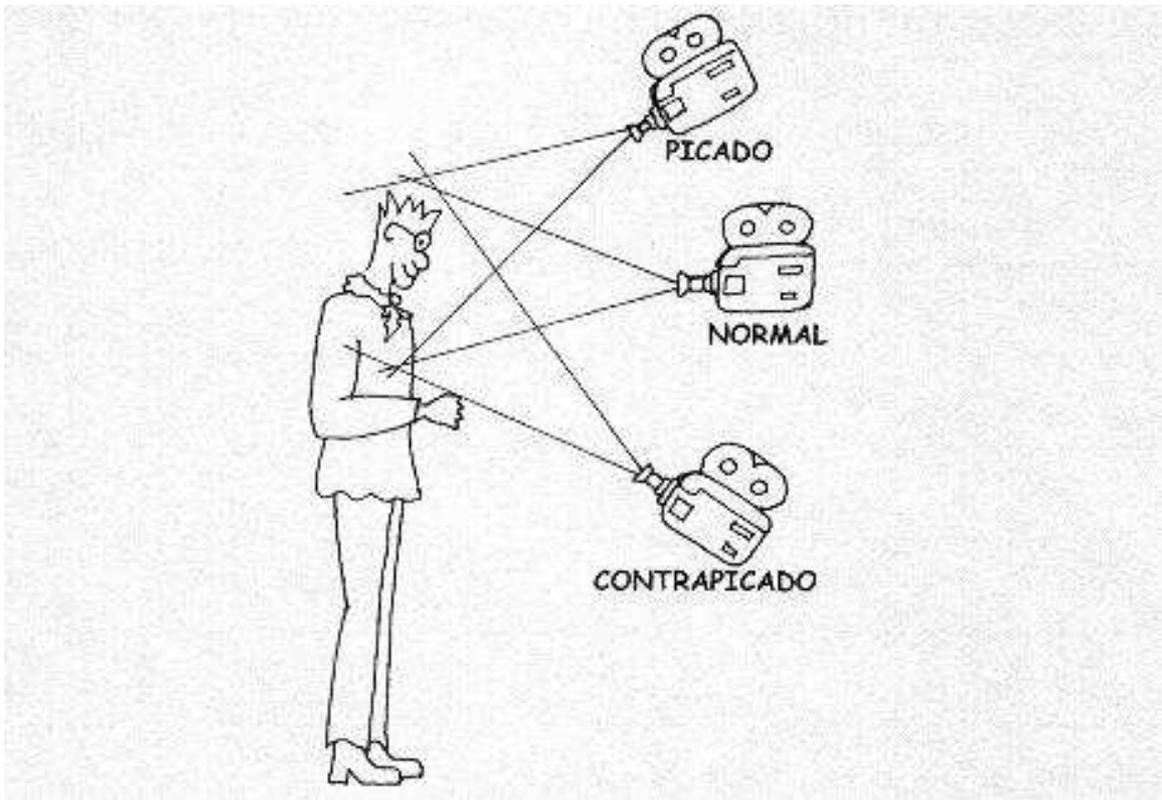
Plano General



Plano General Corto

⁸⁶ Extraído de MARTÍNEZ, J. (Coord.) (2003): *Películas para usar en el aula*. Madrid. Universidad Nacional de Educación a Distancia. p. 58.

• Tipos de angulación⁸⁷



⁸⁷ Extraído de MARTÍNEZ, J. (Coord.) (2003): *Películas para usar en el aula*. Madrid. Universidad Nacional de Educación a Distancia. p. 62.

• Efectos producidos por la dirección de la luz⁸⁸

ILUMINACIÓN
FRONTAL
Elimina las faltas
del rostro.
Le embellece.
Quita relieve y
personalidad a la
figura humana
aplastándola
sobre el fondo.



ILUMINACIÓN
LATERAL
Consigue relieve
en la figura.
Destaca las
líneas del rostro
aunque lo afea.
El personaje
adquiere
personalidad.



LUZ PICADA
Un personaje
iluminado de
esta forma
resulta más
joven, más
espiritual.



LUZ
CONTRAPICADA
Produce un
sentimiento de
inquietud.
Da maldad al
rostro.

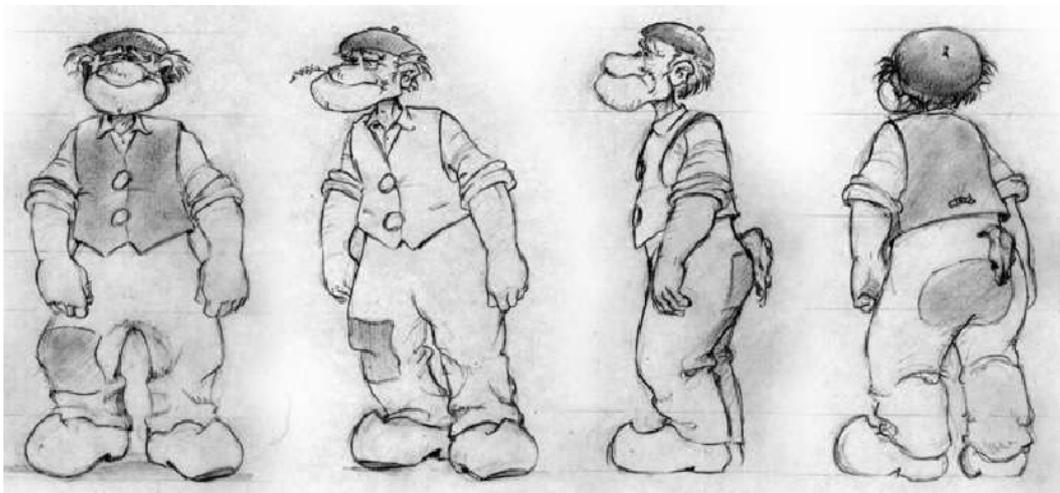


CONTRALUZ
Se destaca su silueta contra
el fondo, pero se borran
completamente sus rasgos
externos.



⁸⁸ Extraído de MARTÍNEZ, J. (Coord.) (2003): *Películas para usar en el aula*. Madrid. Universidad Nacional de Educación a Distancia. p. 65.

- **Personaje de animación visto desde todos sus ángulos**⁸⁹



⁸⁹ Extraído de BINAQUE y otros (2003): *¡Anímate! Así se hace una peli de animación. El bosque animado*. Material Didáctico y CD-Rom. Galicia. Caixanova-Dygrafilms & Megatrix.

8. BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA

- AGUILAR, P. (1996): *Manual del espectador inteligente*. Madrid. Fundamentos.
- ALEGRE, O. M^a (2003): *La discapacidad en el cine*. Barcelona. Octaedro.
- ALFONSO, P. (1998): ¡Nos gusta tanto hacer pedazos el cine! En *Comunicar* (11), 21-25.
- ALONSO, M^a L. y PEREIRA, M^a C. (2000): El cine como medio-recurso para la educación en valores. Un enfoque teórico y tecnológico. En *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*. Monográfico -Educación Social y Medios de Comunicación- (5), 2^a época, 127-147.
- APARICI, R. y GARCÍA-MATILLA, A. (1987): *Lectura de imágenes*. Madrid. Ediciones de La Torre.
- BAZIN, A. (1990): *¿Qué es el cine?* Madrid. Rialp.
- BENDAZZI, G. (2003): *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid. Ocho y Medio. Libros de Cine.
- BENIGNI, R. y CERAMI, V. (1999): *La vida es bella*. Barcelona. Círculo de Lectores.
- BUÑUEL, L. (1973): *Autobiographie*. París. Positif.
- BUÑUEL, L. (1993): *El cine, instrumento de poesía*. Teruel. Turia.
- BUXARRAIS, M^a R.; MARTÍNEZ, M.; PUIG, J. M. y TRILLA, J. (1995): *La educación moral en primaria y secundaria*. Bilbao. Descleé De Brouwer.
- CABRERA INFANTE, G. (1997): *Cine o sardina*. Madrid. Alfaguara.
- CABRERA INFANTE, G. (2000): *Puro humo*. Madrid. Alfaguara.
- CARMONA, R. (1991): *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid. Cátedra.
- CARRIÈRE, J. Cl. (1997): *La película que no se ve*. Barcelona. Paidós.
- CASANOVA, O. (1998): *Ética del silencio*. Madrid, Alauda-Anaya.
- CASTRO, J. L. y PENA, J. J. (Coords.) (2001): *Camilo José Cela en el cine español*. Ourense, 6º festival Internacional de Cine Independiente de Ourense. Rodi Artes Gráficas.
- COLECTIVO DRAC MÁGIC (1995): Aproximación a la cultura cinematográfica. En *Cuadernos de Pedagogía*. -Cine, año 100- Monográfico, (242), 8-9.
- COROMINAS, A. (1999): *Modelos y medios de comunicación de masas. Propuestas educativas en educación en valores*. Bilbao. Desclée De Brouwer.
- CHION, M. (2004): *La voz en el cine*. Madrid. Cátedra.
- DELGADO, P. (2000): *El cine de animación*. Madrid. Ediciones JC.
- DIOS, M. (2001): *Cine para convivir*. Santiago de Compostela. ToxoSoutos.
- ECO, U. (1977): *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona. Lumen.
- ECO, U. (2004): *Historia de la belleza*. Barcelona. Lumen.
- EQUIPO RESEÑA (1987-2003): *Cine para leer*. Bilbao. Mensajero.
- ESCÁMEZ, J. (Coord.) (1996): *Cine y valores*. Madrid. Fundación de Ayuda a la Drogadicción.
- ESPELT, R. (2001): *La educación formal en el cine de ficción 1975-2000*. Barcelona. Alertes.
- ESTEVE, J.M. (1998): *El árbol del bien y del mal*. Granada. Mágina-Octaedro.
- FREEDMAN, K. (2002): Cultura visual e identidad. En *Cuadernos de Pedagogía*, (312), 59-61.
- FURTER, P. (2002): Luis Buñuel, educador e pedagogo. En *Revista Galega Do Ensino*, (35), 69-105.
- GONZÁLEZ LUCINI, F. (1980): *Música, canción y pedagogía*. Barcelona. Edebé.

- GONZÁLEZ MARTEL, J. (1996): *El cine en el universo de la ética. El cine-fórum*. Madrid, Alauda-Anaya.
- GUBERN, R. (1995): *Historia del cine*. Madrid. Cátedra.
- HAUSER, A. (1985): *Historia social de la literatura y del arte*. Barcelona, Labor, 3 vol., 19ª edición, T. III.
- HUESO, A. L. (1983): *Los géneros cinematográficos*. Bilbao. Mensajero.
- INSTITUTO PEDAGÓGICO PADRES Y MAESTROS (2003): *Cine y Transversales. Treinta películas para trabajar en el aula*. Bilbao. Mensajero.
- JARNE, I. (2002): Cine y educación informal. En *Making Of*. (9) 7-14.
- JARNE, N. (2003): “Las 100 mejores películas de animación”. En *Making Of*. Cuadernos de Cine y Educación, 16, (93-98).
- JARNE, I. (2004): Buscando a Nemo. En *Making Of*. (22), 7-17
- LOSCERTALES, F. y NÚÑEZ, T. (2001): *Violencia en las aulas. El cine como espejo social*. Barcelona. Octaedro.
- MARSÉ, J. (2004): *Momentos inolvidables del cine*. Barcelona. Scrinium Editores.
- MARTÍN, J. J.; ARESTÉ, J. M^a; GIL-DELGADO, F.; SÁNCHEZ, J.; ORELLANA, J. y FIJO, A. (2003): *CINE-Fórum 2003*. Madrid. Cie Inversiones. Editoriales Dossat.
- MARTÍNEZ, J. A. (1998): La educación, según Xavier Zubiri. En *El País*, Opinión, 4 de diciembre.
- MARTÍNEZ, J. (Coord.) (2003): *Películas para usar en el aula*. Madrid. Publicaciones UNED.
- MARTÍNEZ, M. y BUJONS, C. (Coords.) (2001): *Un lugar llamado escuela. En la sociedad de la información y de la diversidad*. Barcelona, Ariel.
- MARTÍNEZ SALANOVA, E. (1998): Aprender pasándolo de película. En *Comunicar*, (11), 27-36.
- MARTINEZ SALANOVA, E. (2002): *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva. Grupo Comunicar Ediciones.
- MITRY, J. (1989): *Estética y psicología del cine. I. Las estructuras*. Madrid. Siglo XXI. Cuarta edición en castellano.
- MITRY, J. (1990): *La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)*. Madrid. Akal.
- MOIX, T. (1995): *La gran historia del cine*. Madrid. ABC. Blanco y Negro.
- MOIX, T. (2001a): *Mis inmortales del cine. Hollywood años 40*. Barcelona. Planeta. 5ª edición.
- MOIX, T. (2001b): *Mis inmortales del cine. Hollywood años 50*. Barcelona. Planeta. 3ª edición.
- MOIX, T. (2002): *Mis inmortales del cine. Hollywood años 30*. Barcelona. Planeta. 3ª edición.
- MORIN, E. (1961): *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona. Seix Barral.
- MOSCARDÓ, J. (1997): *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Madrid. Alianza editorial.
- MUÑOZ, J. (Coord.) (1998): *La bolsa de los valores. Materiales para una ética ciudadana*. Barcelona. Ariel.
- ORTIGOSA, S. (2002): La educación en valores a través del cine y las artes. En *Revista Iberoamericana de Educación*, (29), 157-175.
- PEREIRA, M^a C. y MARIN, M^a V. (2001): Respuestas docentes sobre el cine como propuesta pedagógica. Análisis de la situación en educación secundaria. En *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*. Vol. 13, 233-255.
- PLATAS, A. M^a (Coord.) (1994): *Literatura, cine, sociedad*. La Coruña. Tambre.

- REIMER, B. (1991): Essential and nonessential characteristics of aesthetic education. En *Journal of Aesthetic Education*, 25 (3), 193-214.
- RICHMOND, S. (1991): Three assumptions that influence art education: A description and a critique. En *Journal of Aesthetic Education*, 25 (2), 1-15.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. L. (1977): *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona. Gustavo Gili.
- RODRÍGUEZ NEIRA, T. (1999): *La cultura contra la escuela*. Barcelona. Ariel.
- ROMEÀ, C. (2001): Lectura a cinco bandas: -La lengua de las mariposas-. En *Comunicar*, (17), 71-78.
- SARTORI, G. (1998): *Homo videns, la sociedad teledirigida*. Madrid. Taurus.
- SCORSESE, M. (2000): *Mis placeres de cinéfilo*. Barcelona. Paidós.
- SIMONE, R. (2001) *La tercera fase: formas de saber que estamos perdiendo*. Madrid. Taurus.
- STAHELIN, C. (1976): *El arte del cine*. Valladolid. Heraldo.
- TARKOVSKI, A. (2002): *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid, Rialp, 6ª edición.
- TORRE, S. de la (1996): *Cine formativo. Una estrategia innovadora en la enseñanza*. Barcelona. Octaedro.
- URPÍ, C. (2000 a): El cine como experiencia estética educativa a partir de algunas aportaciones de la teoría fílmica de Jean Mitry (1904-1988). En CARIDE, J. A. (Coord.): *Educación social y políticas culturales*. Santiago de Compostela. Tórculo, 583-592.
- URPÍ, C. (2000 b): *La virtualidad educativa del cine. A partir de la teoría fílmica de Jean Mitry (1904-1988)*. Pamplona. Eunsa.
- URRERO, G. (1995): *Cinefectos, trucajes y sombras*. Barcelona. Royal Books.
- VARIOS AUTORES (1997): *La tolerancia en el cine*. París. UNESCO.
- YÉBENES, P. (2002): *Cine de animación en España*. Barcelona. Ariel.

9. PARA SABER MÁS

- AGUADED, J.L. (1996): *Comunicación audiovisual en una enseñanza renovada*. Huelva. Grupo Comunicar.
- AMEIJEIRAS, B.; PEREIRA, M^a C. y VILLAR, P. (2001): Evaluación y análisis de una propuesta de intervención pedagógica en educación y valores. El Programa Cine y Salud. En NÚÑEZ CUBERO, L. y otros (Eds.): *Evaluación de políticas educativas*. Huelva, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- ARNHEIM, R. (1996): *El cine como arte*. Barcelona. Paidós.
- BALAZS, B. (1981): *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona. La Aurora.
- BAUTISTA, J. M^a y SAN JOSÉ, A. I. (2002): *Cine y creatividad*. Madrid. FERE.
- CARRERA, M^a V. y PEREIRA, M^a C. (2005): Familia y transmisión de valores. Una propuesta de intervención pedagógica con el cine. En *Enseñar a ver, aprender a ser. Nuevas experiencias de educación par la salud a través del cine*. Zaragoza. Gobierno de Aragón. Artes Gráficas Doble Color, S.L. 237-265.
- CARRERAS, Ll. y Otros (1997): *Cómo educar en valores*. Madrid. Narcea. (5ª edc.)
- CEBOLLADA, P.; HUESO, A. L. y otros (1979): *La imagen hoy. Nuevo lenguaje*. Madrid. Dirección General de Cinematografía. Ministerio de Cultura.
- COSTA, A. (1991): *Saber ver cine*. Barcelona. Paidós.
- CHOMSKY, N. y RAMONET, I. (1997): *Cómo nos venden la moto*. Barcelona. Icaria.

- ESTEVE, J. M., FRANCO, S. y VERA, J. (1995): *Los profesores ante el cambio social*. Barcelona. Anthropos.
- DE LA ROSA, E. y VIVAR, H. (1993): *Breve historia del cine de animación en España*. Teruel. Animateruel.
- DE LA TORRE, S. (Coord.) (1999): *Aprender del conflicto en el cine*. Barcelona. PPU.
- DUARTE, R. (2002): *Cinema & Educaçao*. Río de Janeiro. Aténtica Editora.
- FERNÁNDEZ, J. J. y DUASO, M^a S. (1982): *El cine en el aula*. Madrid. Narcea.
- FONTE, J. (2004): *Todo empezó con un ratón. El fantástico mundo de los cortos de Disney*. Madrid. TB Editores.
- GARCÍA FERNÁNDEZ, E. C. (1985): *Historia ilustrada del cine español*. Madrid. Planeta.
- GIROUX, H. A. (2001): *El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia*. Madrid. Colección el Árbol de la Memoria. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- GOLEMAN, D. (1997): *Inteligencia emocional*. Barcelona. Círculo de Lectores.
- GONZÁLEZ LUCINI, F. (1996): *Temas transversales y educación en valores*. Madrid. Alauda.
- HALAS, J. y MANVELL, R. (1980): *La técnica del dibujo animado*. Madrid. M. Ayuso.
- HUESO, A.L. (1998): *El cine y el siglo XX*. Barcelona. Ariel.
- KOBAL, J. (1990): *Las 100 mejores películas*. Madrid. Alianza.
- LACK, R. (1997): *La música en el cine*. Madrid. Cátedra.
- LAYBOURNE, K. (1979): *The animation book. A complete guide to animated filmmaking—from flip-books to sound cartoons*. New York. Crown Publisher, Inc.
- LUMET, S. (1999): *Así se hacen las películas*. Barcelona. Rialp.
- MARINA, J. A. (2000): *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona. Anagrama.
- MONTERDE, J. E. (1986): *Cine, historia y enseñanza*. Barcelona. Laia.
- MORENO, F. (1996): *Cine para leer. Bilbao*. Mensajero.
- ORTEGA, P.; MÍNGUEZ, R. y GIL, R. (1996): *La tolerancia en la escuela*. Barcelona. Ariel.
- PABLOS, J. (1986): *Cine y enseñanza*. Madrid. MEC.
- PEÑA, C. (1992): *Literatura y cine*. Madrid. Cátedra.
- PUIG, J. M^a. y MARTÍNEZ, M. (1989): *Educación moral y democracia*. Barcelona. Laertes.
- RAMONET, I. (2000): *La golosina visual*. Madrid. Debate.
- SEGURA, M y ARCAS, M. (2003): *Educar las emociones y los sentimientos*. Madrid. Narcea.
- TAYLOR, R. (2000): *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona. Acanto.
- THOMAS, F. y Ollie, J. (1981): *Disney animation: the illusion of life*. New York. Abbeville.
- TOURINÁN, J. M. (1997): La racionalidad de la intervención pedagógica: explicación y comprensión. En *Revista de Educación*, (314), 157-186.
- TORRES, A. (1995): *100 años de cine*. Madrid. Alianza.
- TRILLA, J. (1992): *El profesor y los valores controvertidos*. Barcelona. Paidós.
- VARIOS AUTORES (1989): *El cine en el aula. Elementos para una didáctica*. Barcelona. Gustavo Gili.
- VARIOS AUTORES (2001): *Walt Disney. 100 años de magia*. Madrid. El País-Aguilar.
- VILCHES, L. (1984): *Didáctica de la imagen. Educación de la sensibilidad visual*. Bilbao. ICE-Deusto.

9.1. Revistas

CAHIERS DU CINÉMA. Francia.

CINEMANÍA. Madrid. Edita Progresá.

COMUNICAR (1998): El cine en las aulas. Monográfico. Huelva, octubre, número 11

CUADERNOS DE PEDAGOGÍA (1995): Cine año 100. Monográfico. Barcelona, diciembre, número 242.

DIRIGIDO. Barcelona. Edita Dirigido por, S. L.

EL CINÉFILO. Barcelona. Edita Moreno y Delgado Publicaciones.

FOTOGRAMAS. Madrid. Edita Comunicación y Publicaciones.

IMÁGENES. Barcelona. Edita Dirigido por S. L.

MAKING OF (1997-2005): Cuadernos de Cine y Educación. Barcelona. Fin ediciones.

PADRES y MAESTROS (1997-2005): Proyecto Cine y Transversales. La Coruña. Centro Fonseca. (Páginas centrales)

REVISTA GALEGA DE EDUCACIÓN (1999): *Cine e dereitos humanos*. Vigo. Monográfico, número 33.

9.2. Materiales didácticos

AMEIJEIRAS, S. y VILLAR, P. (Coord.) (1995-2004): *Programa Cine e Saúde. Guías Didácticas Cinematográficas*. Ourense-Santiago de Compostela. Concello de Ourense-Xunta de Galicia.

BINAQUE y otros (2003): *¡Anímate! Así se hace una peli de animación. El bosque animado*. Material Didáctico y CD-Rom. Galicia. Caixanova-Dygrafilms & Megatrix.

CENTRO DE COMUNICACIÓN y PEDAGOGÍA (1997-2005): *Guías Didácticas cinematográficas*. Barcelona. Asociación Prensa Juvenil.

ESCÁMEZ, J. (Coord.) (1996): *Cine y valores*. Guías Didácticas. Madrid. Fundación de Ayuda a la Drogadicción.

FUNDACIÓN DE AYUDA A LA DROGADICCIÓN (1997-2005): *Programa Cine y Educación en Valores*. Madrid, F.A.D.

LAMET, P. M. (Coord.) (1991): *Amigos del cine. Material curricular para profesores y alumnos*. Zaragoza. Edelvives.

MARION, CH. y JEUNET, L. (1995): *Érase una vez el cine*. Madrid. S.M. Biblioteca Interactiva Mundo Maravilloso.

PEÑA, I. (Direc.) (1999-2005): *Programa de prevención de drogodependencias. O cinema no ensino*. Bilbao. Irudi Biziak-Santiago de Compostela. Xunta de Galicia.

PROGRAMA CINE Y SALUD (2002-2005). *Guías didácticas cinematográficas*. Gobierno de Aragón. Servicio Aragonés de Salud.

VALDIVIA SANTIAGO, M. (1988): *Se rueda, la Enseñanza del Cine en la Escuela*. Madrid,. UNED. Material de vídeo, 30 minutos.

9.3. Páginas webs

www.animacor.com

www.aulacreativa.org/cineduccion/historiasufer.htm

www.buscacine.com

www.caratulasdecine.com

www.ciberanika.com

www.cinehistoria.com/

www.cinemanía.net

www.cineparaleer.com

www.cineysalud.com

www.comunicacionypedagogia.com

www.contenidos.com/entretenimientos/animación/index.html

www.consortioaudiovisualdegalicia.org

www.disney.es

www.estinga.com

www.fad.es

www.filasiete.com

www.filmoguía.com

www.formatocine.com

www.iris.cnice.mecd.es/media/cine/index/html

www.labutaca.net

www.oscar.com

www.otrocampo.com

www.porlared.com/cinered/

www.users.skynet.be/fralica/refer/theorie/theocom/lecture/lirimage/cinema.htm

www.todocine.com

www.victorian.fortunecity.com/muses/116/cinematografo.html