



FILMOTECA PER A LES ESCOLES

2020-2021

FilmoTeca
de Catalunya



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

Material didàctic del programa "Dibuixos, trucs i màgia del primer cinema"
elaborat per:

MODiband
Projectes culturals

#FilmotecaEscoles

SUMARI

1. Presentació	3
2. Continguts curriculars	4
3. Continguts de treball	5
2.1 Definició de cinema.....	5
2.2 Els gèneres cinematogràfics	5
2.3 El cinema d'animació	6
2.4 Aspectes bàsics del llenguatge cinematogràfic	7
4. Proposta d'activitat.....	8
5. Programa audiovisual de "Dibuixos, trucs i màgia del primer cinema".....	12

FILMOTECA PER A LES ESCOLES

Material didàctic del programa "DIBUIXOS TRUCS I MÀGIA"

P5 i Cicle Inicial

1. Presentació

Aquesta guia didàctica acompanya la sessió de cinema "Dibuixos, trucs i màgia del primer cinema", dirigida a alumnes de P5 i Cicle Inicial de Primària, la qual forma part del programa Filmoteca per a les escoles 2020-21.

La guia conté els següents apartats:

- **Un primer bloc informatiu**, en el qual es proposa una **definició de cinema** i un **repàs històric** sobre aquest art i mitjà, així com una presentació del que és el cinema d'animació, els seus orígens i les seves diferents tipologies.
- **Un bloc d'activitats**, on es proposen una sèrie d'exercicis i dinàmiques per fer a l'aula, relacionades amb el mitjà cinematogràfic i amb el programa que es presenta.
- **Un darrer bloc de treball**, amb sinopsis dels 8 curtmetratges que conformen el programa audiovisual "Dibuixos, trucs i màgia del primer cinema", i en el qual s'apunten també possibles punts de reflexió i anàlisi relacionats amb els aspectes formals i els continguts dels films. Aquest bloc us servirà sobretot per aprofundir en els continguts després d'assistir a la Filmoteca.

El programa "Dibuixos, trucs i màgia del primer cinema" i aquesta guia pedagògica que l'acompanya tenen la vocació de servir per:

- Despertar la sensibilitat visual dels alumnes i estimular la creativitat i la imaginació.
- Fomentar l'aprenentatge del llenguatge cinematogràfic, la identificació dels seus codis i la comprensió del seu valor expressiu.
- Fomentar la capacitat de comprensió i d'analitzar críticament els missatges audiovisuals.
- Apropar els i les alumnes al cinema d'animació clàssic i a les tècniques d'animació que s'hi utilitzaven.
- Entendre la transició del cinema mut i en blanc i negre al cinema amb so i en color.

1. CONTINGUTS CURRICULARS

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

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

2. CONTINGUTS DE TREBALL

2.1 Definició de cinema

La paraula cinema és una abreviatura del terme **cinematografia**, format a partir de dues paraules gregues:

- *kiné*, que significa **moviment**.
- i *grafos*, que vol dir **grafia**.

La paraula **CINEMATOGRAFIA** i, per extensió, el terme cinema, remetent al concepte de grafia (o, en aquest cas, imatge) en moviment.

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

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

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

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

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

2.2 Els gèneres cinematogràfics

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

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

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

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

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

2.3 El cinema d'animació

El cinema es realitza generalment a partir de la filmació de la realitat, de persones, coses i llocs que existeixen. El cinema d'animació, no obstant, no es fa a partir de l'enregistrament de la realitat, sinó d'imatges de personatges, coses, llocs i accions imaginats, i creats mitjançant processos i tècniques diversos, com ara el dibuix, el modelatge, la pintura o el disseny per ordinador, entre d'altres.

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

En termes generals podem parlar de **dos grans tipus de cinema d'animació**:

- el **tradicional**, en el qual cada un dels fotogrames es desenvolupa manualment o de manera mecànica.

- i el desenvolupat per **ordinador**, en el qual s'usen recursos que permeten automatitzar l'animació, o si més no, gran part d'aquesta.

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

En els dibuixos animats cada fotograma és dibuixat i posteriorment filmat. L'aparició del paper d'acetat i de l'animació per cel·les permeten agilitzar aquest procés, ja que possibiliten copiar alguns dels dibuixos o part d'aquests, i no haver de fer-los cada cop des de l'inici. La tècnica del **stop motion** es basa en la filmació d'elements reals (ninots, objectes, personatges modelats amb plastilina, etc.) però reproduceix moviments i accions imaginats, que són simulats mitjançant la utilització de la pausa en la filmació, fet que permet enregistrar només una part de les accions, donant lloc a una seqüència de moviments que no es correspon amb l'efectuada en realitat. Hi ha variants específiques del **stop motion**, com per exemple l'**animació de siluetes**, en la qual els elements animats són retalls fets en cartró, paper, làmines fines de plom o altres materials, o els anomenats **pupertoons** o **titelles animats**, on els personatges són titelles filmats també amb la tècnica del **stop motion**. L'**animació en 3D**, realitzada també per ordinador, simula les tres dimensions. Mitjançant un procés anomenat renderització, l'ordinador interpreta una escena tridimensional i la plasma en una imatge en dues dimensions.

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

Què és el cinema d'animació?

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

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

2.4. Aspectes bàsics del llenguatge cinematogràfic

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

- **EL COLOR I LA FORMA:** Els colors i tons de les imatges que s'utilitzen en el cinema (igual que en les arts plàstiques) ajuden a configurar una determinada atmosfera i transmetre unes sensacions o unes altres. L'ús de la il·luminació, els tons i les textures d'un film són factors decisius en la transmissió de la història cap a l'espectador/a. També ho són les formes geomètriques que s'utilitzen i el traç dels dibuixos. Els curtmetratges que conformen el programa que veuran els nens i nenes ens ensenyen propostes cromàtiques i plàstiques ben diferents, que transmeten estats d'ànim i sensacions diverses.

- **EL SO I LA MÚSICA:** El so és un recurs que, igual que el color, ha estat subjecte a notables avenços tecnològics des dels inicis del cinema. Amb la música i els efectes sonors es generen missatges, viatges a estats emocionals que, junt amb la resta de components del film, el converteixen en un art i forma d'expressió molt potent. Els curtmetratges que veuran els alumnes a la Filmoteca són tots sense diàlegs, cosa que fa que els aspectes sonors i musicals tinguin molt més protagonisme i potencial comunicador.

- **L'ARGUMENT:** El guió en el cinema és l'argument en el llenguatge literari, en definitiva, la història i el missatge que ens transmet una pel·lícula. Identificar i ajudar a entendre aquestes històries, com els nens i les nenes les perceben i les interpreten és una bona manera d'estimular l'atenció i la capacitat d'anàlisi i reflexió dels més petits.

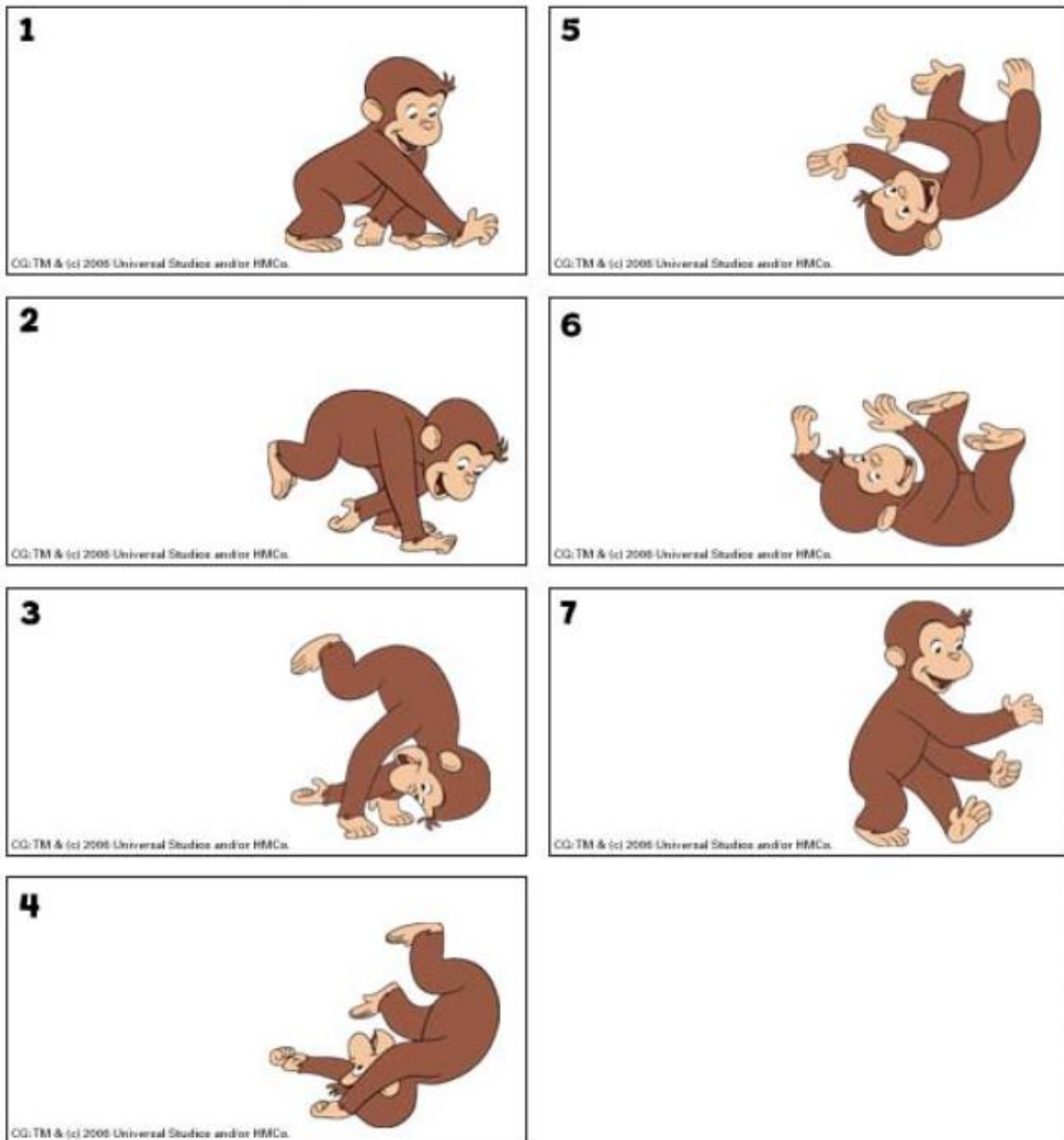
- **LES EMOCIONS:** El cinema, com totes les expressions artístiques, és un mitjà de transmissió d'emocions i sentiments. És doncs una bona excusa per treballar les emocions amb els infants: identificar-les, entendre-les, compartir-les... La capacitat d'emocionar del cinema és fruit de la combinació dels diferents elements mencionats anteriorment (color, so, música, argument...).

3. PROPOSTA D'ACTIVITATS

Activitat # 1 – Flipbooks.

Per entendre com es produex la il·lusió del moviment en el cinema d'animació (i també en el cinema en general) pot ser interessant fer **flipbooks** a classe. El *flipbook* és una joguina òptica en forma de llibreta petita que presenta una seqüència d'imatges correlatives.

Repartiu a cada nen un full amb aquests dibuixos que trobareu a sota, demaneu-los que els retallin i els col·loquin un darrera l'altre ordenats. Després grapeu-los per un lateral i tindreu un flipbook.



Curious George is a production of Imagine Entertainment, WGBH Boston and Universal Studios Family Productions. Curious George and related characters, created by Margret and H.A. Rey, are copyrighted and trademarked by Houghton Mifflin Company and used under license. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP, © 2006, Universal Studios. All Rights Reserved.

Què passa quan passeu ràpid els fulls? Les imatges estàtiques esdevenen imatges en moviment! Expliqueu als alumnes com moltes pel·lícules d'animació de dibuixos animats reproduïen aquest mecanisme.

Activitat # 2 - Què és una filmoteca.

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

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

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

Activitat # 3 - Cinema mut i en blanc i negre.

Algunes de les pel·lícules del programa *Dibuixos, trucs i màgia del primer cinema* no tenen so, ja que van ser fetes fa molts anys, quan el cinema era mut i en blanc i negre.

Això és un fotograma de la pel·lícula que es va projectar en la primera sessió de cinema de la història. Demaneu als alumnes que el pintin i l'acoleixin.



*L'arribada del tren. Germans Lumière. 1895.

Després poden buscar en aquesta biblioteca de sons un so o soroll que li pugui anar bé:

<http://www.xtec.cat/web/recursos/media/radio/biblioteca/efectes/transports>

Aprofiteu l'exercici per parlar de l'efecte diferent que ens produeix veure una pel·lícula sense so, a veure'n una amb música i efectes sonors, o de les diferències entre les imatges en color i les imatges en blanc i negre.

Activitat # 4 – Anàlisi objectiva i subjectiva del contingut d'una escena i/o seqüència.

A fi d'ajudar els alumnes a identificar els elements bàsics d'una pel·lícula i a reforçar la interpretació dels missatges audiovisuals, demaneu-los que pensin en una escena d'un film que hagin vist (pot ser algun dels d'aquest programa), i plantegeu-los aquestes preguntes:

1 - Què passa a l'escena?

2 - Quins personatges hi surten? Qui n'és el protagonista ?

3 - On té lloc l'escena?

4 - En quin moment del dia? En quin moment de l'any? Té lloc en una època contemporània (qualcom que podria ser el present) o anterior a la nostra? O en un suposat temps futur?

5 - Com ens fa sentir aquesta escena? Ens provoca tristesa, por, riure?

Activitat # 5 - Rodatge d'una escena d'animació amb persones fent ús de la tècnica d'stop motion.

A la pel·lícula *Symphonie bizarre*, hi ha una escena en què els músics de l'orquestra que protagonitza el film es fiquen tots dins del tambor. Com és possible que vuit persones càpiguen dins un tambor? Filmeu a classe una escena similar utilitzant una caixa de cartró en comptes d'un tambor musical.

1. Situeu la càmera sobre el trespeus en un punt fix, i col·loqueu al davant la caixa de cartró oberta per la part de dalt o per un dels costats.

2. Comenceu a filmar la caixa.

3. Un alumne apareix a escena es fica dins la caixa i espera dos segons.

4. Just després d'aquests dos segons aturem la filmació.

5. L'alumne surt de la caixa.

6. Comencem de nou a filmar, i apareix un nou alumne, que repeteix la mateixa acció. Nosaltres fem servir la càmera de la mateixa manera que hem fet la vegada anterior.

7. L'acció es repeteix amb la resta d'alumnes de la classe, de manera que tots facin d'actors, per torns.

En film resultant mostrarà només els alumnes entrant un darrera l'altre a la caixa, amb la qual cosa es generarà una situació d'inversemblança, en tant que no és possible que en una caixa d'aquesta dimensió hi càpiga tanta gent.

Cal que els alumnes compreguin que el truc ha consistit únicament a eliminar un temps de gravació, a no filmar tota l'acció sinó només una part.

Activitat # 6 – Objectes reals i objectes dibuixats.

Al film *Vacances* hi ha algunes escenes on se'ns mostra un objecte o una persona filmats del natural i seguidament apareix aquest mateix objecte o persona dibuixat. Demaneu als alumnes que escullin un objecte de la classe i el dibuixin. Després compareu l'objecte real i la seva representació. Quines diferències hi ha? Parleu de com els objectes reals tenen volum i en canvi els dibuixos són només en dues dimensions.



Activitat # 7 – Combinació d'elements reals i dibuixats.

A les pel·lícules *L'ogre i la mongeta* i *Vacances*, totes dues incloses en aquest programa, s'hi combinen escenaris, personatges i objectes reals amb d'altres de dibuixats. A classe podem fer un exercici que emula aquesta superposició de realitat i ficció dibuixada.

Demaneu als alumnes que dibuixin un personatge i el retallin. Després poden colocar aquesta silueta en algun lloc de la classe (recolzada a la paret, damunt d'un estant, etcètera). Amb una càmera fotogràfica digital, feu fotos dels diferents personatges en el seu context. Hi ha també la possibilitat que feu tres o quatre fotografies i entre l'una i la següent mogueu una mica el personatge. D'aquesta manera, quan després mireu les fotografies en una pantalla, si les passeu ràpidament semblarà que el personatge estigui animat.

4. PROGRAMA AUDIOVISUAL "DIBUIXOS, TRUCS I MÀGIA DEL PRIMER CINEMA"

Aquest programa reuneix un conjunt de pel·lícules realitzades entre els anys 1901 i 1936 que exemplifiquen molts dels trucs i els efectes especials que s'utilitzaven en els films d'animació de la primera etapa del cinema. Gairebé totes les pel·lícules són en blanc i negre, i moltes van ser filmades originàriament sense so, per això la música té una importància cabdal en moltes d'elles. Algunes són pel·lícules íntegrament de dibuixos animats, altres combinen escenaris i personatges reals amb d'altres de dibuixats, i alguns films han estat rodats amb actors reals i en escenaris de veritat però incorporen efectes d'animació. La selecció ens apropa a un tipus de pel·lícules amb una estètica i una tècnica molt allunyades de les que actualment podem trobar a les sales de cinema comercials, i ens proporciona un ric ventall d'emocions, que van del riure al patiment o de l'expectació a la sorpresa.

Dislocació misteriosa, Georges Méliès, 1901, França, 1'50"

Animació d'objectes.



El protagonista d'aquest curtmetratge és un *Pierrot* que pot desprendre's de diferents parts del seu cos i fer que aquestes, totes soles, es moguin. D'aquesta manera, un dels seus braços s'allunyarà del tronc del *Pierrot* per agafar una ampolla, el seu cap es desplaçarà tot sol per poder encendre una pipa que el *Pierrot* té a la boca, un altre braç agafarà un got, etcètera. El *Pierrot* haurà de procurar que totes les parts del seu cos tornin després al seu lloc.

Punts de reflexió i anàlisi

- **Història del cinema: Méliès, referent del cinema d'animació.**

George Méliès és un dels cineastes més importants de la història del cinema, i el principal referent del cinema d'animació. Va dirigir més de cinc-centes pel·lícules, i en elles va fer ús de multitud de trucs i efectes especials innovadors i imaginatius que van influir en el cinema de molts altres cineastes posteriors. Molts dels trucs cinematogràfics que ell incloïa en els seus films recorden els dels mags. De fet, Méliès treballava com a prestidigitador, i tenia a París un petit teatre en el qual feia espectacles de màgia. Quan va començar a fer cinema, Méliès va incorporar a les seves pel·lícules molts dels trucs d'aquests espectacles. La seva pel·lícula més famosa és *Viatge a la lluna*, feta l'any 1902.



- **Relació del primer cinema amb el teatre.**

Indiqueu als nens que es fixin en l'escenari en què té lloc la pel·lícula. És una cova de veritat? Si miren amb atenció s'adonaran que es tracta d'un decorat, com el que trobem en algunes obres de teatre.

D'altra banda, així com en les pel·lícules actuals generalment apareixen molts escenaris diferents i molts personatges, a *Dislocació misteriosa* hi ha un sol actor i tot succeeix a un mateix lloc, com sovint passa amb les obres teatrals. Podeu comentar com algunes de les primeres pel·lícules de cinema sovint ens recorden més les obres teatrals que no pas les pel·lícules d'avui dia.

- **Importància de la música en el cinema mut.**

Com totes les pel·lícules que es feren durant la primera etapa del cinema, *Dislocació misteriosa* és originàriament un film mut, sense so ni diàlegs. La música que sentim va ser introduïda a la pel·lícula posteriorment. Quan es projectaven pel·lícules mudes, una orquestra situada dins el cinema tocava en directe la música que havia d'acompanyar el film.

En la imatge següent podeu veure una orquestra tocant en directe durant la projecció d'una pel·lícula muda.



La gallina meravellosa, Ferdinand Zecca, França, 1904, 2'

Cinema amb actors reals i dibuixos animats.



Un il·lusionista fa un espectacle de màgia amb una gallina. Aquesta pon un ou darrera l'altre, i el mag converteix aquests ous en pollets. Finalment, l'il·lusionista fa que els pollets tornin a entrar dins dels ous, i fica de nou els ous dins la gallina.

Punts de reflexió i anàlisi

- **Moviment de la càmera i teatralitat.**

Aquesta pel·lícula va ser rodada situant la càmera en un sol punt fix, per això no hi ha moviment de la càmera, sinó que el moviment és només el que fa el personatge. Això fa que la pel·lícula sigui molt teatral, que ens recordi més una obra escènica que no pas, per exemple, un film d'acció actual.

- **Filmat del dret, reproduït del revés.**

Com aconseguim el protagonista que els ous tornin dins de la gallina, o que els pollets pugin cap a l'ou? Aquest efecte s'aconsegueix reproduint al revés una seqüència filmada de manera normal. Un altre efecte aconseguit de la mateixa manera és el de fer que un personatge avanci marxa enrera.

- **Filmació fotograma a fotograma.**

Alguns dels efectes d'animació s'han realitzat fent ús de la tècnica de substitució d'un element per un altre, i mitjançant la filmació fotograma a fotograma. La seqüència en què el personatge parteix els ous i d'aquests en cauen pollets s'ha rodat mitjançant aquest trucatge. Reviseu amb els alumnes com es rodaria aquesta escena, punt per punt:

1. Filmem amb la càmera com el personatge parteix un ou, però aturem la càmera just abans que l'ou caigui a la taula.
2. Després netegem l'ou que ha caigut i posem damunt la taula un pollet.
3. Tornem a filmar.

La filmació ens mostrarà el personatge partint un ou i just després veurem damunt la taula un pollet. A nosaltres ens farà l'efecte que de l'ou partit n'ha sortit l'animalet.

Symphonie Bizarre, Segundo de Chomón, França, 1909, 10'

Animació d'objectes amb la tècnica de *stop motion* i altres trucs d'animació cinematogràfica.



A *Symphonie Bizarre*, una orquestra estrafolària formada per vuit músics grans i petits desfila pel carrer tocant i ballant una animada cançó. En el seu deambular, els músics protagonitzen escenes sorprenents que semblen pròpies d'un espectacle de màgia: un darrere l'altre desapareixen dins del tambor de l'orquestra, per tornar a fer acte de presència tots alhora; després es faran invisibles sota els seus paraigües, els quals protagonitzaran una dansa tots sols, com si tinguessin vida pròpia; i fins i tot, en un moment donat, tots els paraigües es convertiran en un de gran, que donarà aixopluc als músics mentre mengen.

Punts de reflexió i anàlisi

- **El color als films en blanc i negre.**

Symphonie Bizarre és una pel·lícula en blanc i negre, però hi ha algunes escenes del film que tenen uns colors pàl·lids. Tot i que la realització de pel·lícules en color no es va consolidar fins la dècada de 1930, a vegades les pel·lícules en blanc i negre s'acolorien manualment, pintant directament el cel·luloide. La imatge següent mostra un exemple d'aquesta tècnica.



- **Filmació fotograma a fotograma.**

Com al film *La gallina meravellosa*, per aconseguir certs efectes d'animació, bona part d'aquesta pel·lícula es va rodar fotograma a fotograma, aturant la càmera per

canviar de posició els objectes o per donar temps als actors de sortir de pla, i reemplant de nou la filmació un cop les coses i els personatges eren al lloc desitjat. Demaneu als alumnes que identifiquin alguna seqüència on aquest tipus de filmació permet crear efectes especials. Exemple: la dansa dels paraigües; el moment en què tots els músics entren dins del tambor; el moment en què els paraigües individuals desapareixen i n'apareix un de gran, etcètera.

- **Comparació amb el vídeo-clip.**

El film *Symphonie Bizarre* és una peça cinematogràfica en què la música és molt important. El tema musical no és un mer acompanyament de les imatges, sinó que és la música que l'orquestra toca. Això permet establir connexions amb un tipus d'audiovisual contemporani, el vídeo-clip, que és un vídeo musical o un curtmetratge amb música. Podeu veure un vídeo-clip a classe i demanar als alumnes que comentin diferències i similituds amb el film.

L'ogre i la mongeta, Walter Lantz, EUA, 1924, 8'05

Cinema amb actors i dibuixos animats.



Un il·lustrador que viu acompanyat de dos dels seus dibuixos animats veurà com a l'ampit de la finestra del seu pis hi creix una mongetera altíssima que arriba fins al cel. Els dos personatges dibuixats que viuen amb ell s'hi enfilen i descobreixen que al final de la planta hi ha una casa on hi viu un gran ogre, del qual s'hauran d'amagar perquè no se'ls cruspèixi. Els dos personatges s'enduran una gallina i una guitarra màgiques que l'ogre té a casa seva, i els portaran a l'il·lustrador. Però l'ogre els perseguirà mongetera avall, i s'enfrontarà a ells per recuperar les seves pertinències. Podrà l'il·lustrador vèncer l'enorme ogre?

Punts de reflexió i anàlisi

- **Combinació de realitat i animació.**

En aquesta pel·lícula es barregen personatges i escenaris reals amb d'altres que estan dibuixats i animats. Proposeu als nens i nenes de la classe que diguin quins personatges, llocs i objectes d'un i d'un altre tipus recorden, i feu-ne dos llistats a la pissarra.

- **Oposició bé / mal, bons / dolents.**

Com a moltes altres pel·lícules, a *L'ogre i la mongeta* hi ha uns personatges protagonistes amb els quals l'espectador simpatitza, i que identifiquem com als

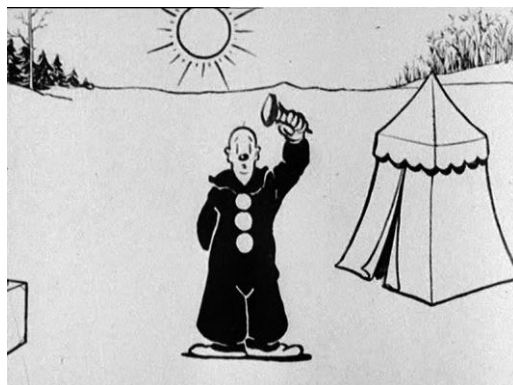
“bons” del film, i n’hi ha un altre de dolent que representa la maldat, i cap al qual ens és difícil sentir afecció.

- **Escena de persecució.**

Com a molts films en què hi ha personatges bons i dolents, a *L’ogre i la mongeta* hi ha una escena de persecució, en què els bons corren per escapar dels dolents. Quan es produeix aquesta escena? Demaneu als nens que la descriguin.

Vacances, Max Fleischer, EUA, 1924, 8’

Cinema amb actors i dibuixos animats.



Combinant cinema convencional amb dibuixos animats, *Vacances* ens presenta les aventures d’un *pierrot* dibuixat i la seva relació amb el cineasta que li ha donat vida. Quan el *pierrot* es nega a anar a dormir, el cineasta li proposa d’enviar-lo a l’espai en un coet. Allà, el *pierrot* toparà amb uns extraterrestres que l’atemoriran, i maldarà per fugir d’ells amb un vehicle espacial. Després descendirà als focs del centre de la terra, i fins i tot quan per fi torni a casa no estarà encara segur, ja que una munió de dimonis armats amb forques perseguirà el nostre protagonista. Després d’aquestes aventures, el *pierrot* estarà ben content de poder anar a dormir a la seva habitació.

Punts de reflexió i anàlisi

- **Combinació de realitat i animació.**

Com en la pel·lícula anterior, en aquest film també es barregen personatges i escenaris reals amb d’altres que estan dibuixats i animats. A *Vacances*, però, trobem un efecte que no vèiem a *L’ogre i la mongeta*, i és el fet que d’un mateix objecte o personatge se’ns presenta sovint la versió filmada del natural i la representació en dibuix animat. Demaneu als nens i nenes si recorden quins són aquests elements. Exemples: el senyor i el nen que apareixen a l’inici, la regadora, el coet espacial, etc.

- **Referències a la tècnica d’animació.**

A la pel·lícula hi ha moltes imatges i situacions que ens recorden el procés i la tècnica de fer dibuixos animats. Demaneu als alumnes si poden identificar algunes d’aquestes situacions. Exemples: a l’inici del film apareix una mà que suca una ploma en un tinter; també cap al començament de la pel·lícula, una sèrie de dibuixos del *pierrot* ens indiquen com es produeix el moviment del personatge; els dimonis que persegueixen el *pierrot* dins la casa surten de fulls de paper, etcètera.

- **Cartel·les amb text.**

Tot i que aquest és un film sense so, de tant en tant apareixen algunes cartel·les de text que reproduïxen allò que diu un personatge en un moment donat. A les pel·lícules mudes, les escenes normalment són entenedores per elles mateixes, i no són necessàries explicacions addicionals. Però hi ha vegades en què és important que l'espectador identifiqui quina frase exacta diu un personatge, i per això en aquests casos s'utilitzen cartel·les com les que hi ha en aquesta pel·lícula.

- **Koko el pallaso.**

El *pierrot* que protagonitza la pel·lícula és un personatge de dibuixos animats molt famós, que va protagonitzar molts altres films del director de cinema Max Fleischer. El nom d'aquest personatge és *Koko el pallaso*.



Pagan Moon, Rudolf Ising, EUA, 1932, 7'

Dibuixos animats.



Pagan Moon és una pel·lícula musical de dibuixos animats plena de ritme i humor. Té lloc en un paisatge tropical, i està protagonitzada per un jove guitarrista que fa ballar tothom amb les seves cançons, fins i tot els animals del fons de l'oceà. Quan el músic perd la seva guitarra, primer dins la boca d'un cocodril i després al fons del mar, viurà una peripècia darrera l'altra fins a recuperar-la.

Punts de reflexió i anàlisi

- **Llenguatge cinematogràfic - El gag.**

Un gag és un efecte còmic, una representació en clau humorística que ens fa riure. En aquests dibuixos animats hi ha moltes escenes que tot i ser accidents o representar moments perillosos per als personatges, ens fan riure perquè estan construïdes com a gags. Hi ha un tipus de gag que es repeteix algunes vegades al llarg del film, en el qual algun personatge confon un animal per una altra cosa. Demaneu als nens si recorden aquestes situacions i si poden descriure-les.

- **Introducció de sons i paraules.**

En aquests dibuixos, tot i que la música és omnipresent, també hi ha alguns sons i sorolls relacionats amb les situacions que s'hi representen, així com també escenes en què els protagonistes diuen paraules. Demaneu als nens i nenes que enumerin alguns dels sons que apareixen a la pel·lícula i que recordin en quines situacions els personatges diuen coses (encara que siguin cantades!).

- **Dibuixos animats del cinema clàssic i dibuixos animats actuals.**

Pagan Moon és una pel·lícula de dibuixos animats que es va fer fa molts anys. Compareu a classe la tipologia d'aquests dibuixos animats amb alguns altres de contemporanis, per exemple realitzats en color i en 3D. Quines diferències hi ha en la forma com estan representats uns i altres? Quins tenen més detalls? Com són els moviments d'uns i altres?

El petit mecano, Dave Fleischer, 1936, EUA, 7'06''

Dibuixos animats.



El protagonista d'aquesta pel·lícula de dibuixos animats és un nen molt petit que no en té prou amb jugar amb el seu tren de joguina i que el que busca és conduir-ne un de debò. Amb aquest propòsit s'escapa del jardí de casa seva, deixant lligat a un arbre el gos que li fa de cangur, a fi que aquest no el vingui a buscar i el torni a casa. Però un tren gran no és com un tren de joguina, i el nen es trobarà en una situació ben perillosa. Algú l'ajudarà?

Punts de reflexió i anàlisi

- **Personalització de personatges animals i d'objectes.**

Sovint en el cinema d'animació s'atribueixen característiques i actituds humanes a objectes i a animals. A *El petit mecano* això també passa. Quins objectes tenen cares i actituds que recorden una persona? Quines actituds del gos recorden més les d'una persona que no pas les d'un gos de debò?

- **Somni versus realitat.**

La pel·lícula mostra com el nen petit, després de caure del tren, puja a un altre tren, toca els comandaments que hi ha a la cabina de la locomotora, engega la màquina i fa que el tren cada cop avanci més ràpid, fins que xoca amb un altre tren que ve en contra direcció. Això és quelcom que passa de veritat? O és una història que el nen somnia?

- **Compte enrere o contra rellotge.**

A les pel·lícules d'acció sovint hi ha situacions en què el protagonista o algun dels personatges viu una escena de "contra rellotge" o de "compte enrere". Això passa quan el personatge en qüestió té un temps limitat per resoldre una situació complicada, que pot derivar en tragèdia si no es soluciona a temps. Demaneu als nens i nenes que identifiquin en quins moments es produeix una d'aquestes situacions d'actuació a contra rellotge a la pel·lícula *El petit mecano*. Quina sensació els produeixen aquestes escenes? Neguit, angoixa, emoció...?

Informació de contacte

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

Fílmoteca de Catalunya

Fílmoteca per a les escoles

filmoteca.escoles@gencat.cat

T 935 565 195/98

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

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

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

MODIband

Barcelona

Tel: (+34) 93 302 35 53

modiband@modiband.com

www.modiband.com

--- The end ---