



FILMOTECA PER A LES ESCOLES

2020-2021

FilmoTeca
de Catalunya



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

Material didàctic del programa
"ZIBILA I EL PODER DE LES RATLLES"
elaborat per:

MODiband
Projectes culturals

#FilmotecaEscoles

SUMARI

1. Presentació	3
2. Continguts curriculars	4
3. Objectius pedagògics	5
4. Continguts de treball	6
3.1 Definició de cinema	6
3.2 Els gèneres cinematogràfics	6
3.3 El cinema d'animació	7
5. Programa audiovisual de "Zibila i el poder de les ratlles".....	8
Zibila	9
Fondant de xocolata	12
El cocodril no em fa por	14
Per damunt de tot	17
6. Proposta d'activitats	19

FILMOTECA PER A LES ESCOLES

Material didàctic del programa "ZIBILA I EL PODER DE LES RATLLES"

P5 I CICLE INICIAL

1. Presentació

Aquesta guia didàctica acompanya la sessió de cinema per a P5 i Cicle inicial *Zibila i el poder de les ratlles*, la qual forma part del programa Filmoteca per a les escoles 2020-2021.

La guia està adreçada al professorat de P5 i Cicle Inicial. Els nivells de desenvolupament de les nenes i els nens en aquests cursos poden variar força. És possible, doncs, que alguns dels conceptes, les propostes de reflexió i les activitats que es proposen en aquesta guia s'hagin d'adaptar i adequar al curs amb el qual es treballi.

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

- **Un primer apartat introductori sobre els continguts curriculars de la guia i el cinema i l'animació i sobre els continguts curriculars**, en el qual es proposa una definició de cinema i dels gèneres cinematogràfics, així com una presentació del que és el cinema d'animació i les seves diferents tipologies.
- **Un segon apartat informatiu sobre la selecció de films del programa**, que aprofundeix en els aspectes tècnics dels curtmétratges presentats, en els seus continguts temàtics i els valors que promouen. En aquest apartat també s'inclouen algunes propostes de reflexió per a treballar a l'aula.
- **Un darrer apartat d'activitats per fer a l'aula**, que inclou exercicis relacionats amb el mitjà cinematogràfic i amb els curtmétratges presentats. El primer és un exercici sobre la Filmoteca que recomanem fer a l'escola amb anterioritat a la sessió a la Filmoteca. Els altres exercicis estan pensats per a que es facin també a l'escola, però després de l'activitat.

2. Objectius pedagògics

Els objectius pedagògics de la sessió *Zibila i el poder de les ratlles* i d'aquesta guia pedagògica que l'acompanya són:

- Descobrir el cinema com a eina per a construir històries i per explicar i difondre idees, emocions i valors. En concret, aquest programa permet abordar temes i qüestions diverses, com ara el valor de la diversitat, el perill dels prejudicis, la conveniència de conèixer els altres abans de jutjar-los, i també la importància de conèixer-se a un mateix.
- Potenciar l'educació i la cultura cinematogràfica de l'alumnat per a què sigui capaç de comprendre i analitzar críticament els missatges audiovisuals.
- Fomentar l'aprenentatge del llenguatge cinematogràfic, la identificació dels seus codis i la comprensió del seu valor expressiu.
- Donar a conèixer a les nenes i els nens diferents formes i estils d'animació a través de curtsmetratges animats senzills.

3. Continguts curriculars

Els continguts curriculars que es treballen amb aquesta activitat, els quals inclouen l'assistència a la Filmoteca de Catalunya i les activitats proposades en aquesta guia didàctica són els següents (val a dir que el grau de desenvolupament d'aquests continguts variarà en funció del curs escolar):

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

4. Continguts de treball

4.1 Definició de cinema

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

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

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

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

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

4.2 Els gèneres cinematogràfics

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

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

4.3 El cinema d'animació

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

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

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

- el **tradicional**, en el qual cada un dels fotogrames es desenvolupa manualment o de manera mecànica.
- i el desenvolupat per **ordinador**, en el qual s'usen recursos que permeten automatitzar l'animació o, si més no, gran part d'aquesta.

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

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

5. PROGRAMA AUDIOVISUAL DE "ZIBILA I EL PODER DE LES RATLLES"

Durada del programa: 1 hora i 30 minuts



ZIBILA I EL PODER DE LES RATLLES és un programa audiovisual que té com a peça principal el film homònim que dóna títol a la sessió, un migmetratge protagonitzat per la Zibila, una petita zebra que va ser adoptada per un cavall i una egua quan era una cria, i que quan es muda de casa ha de fer front a la discriminació dels seus nous companys d'escola i dels seus nous veïns, que la rebutgen pel fet de tenir un pelatge diferent. Aquest film s'acompanya de tres altres curtmetratges, tots ells protagonitzats per personatges animals divertits i entranyables, que també ens expliquen històries relacionades amb els prejudicis, amb la por i el rebuig a la diferència, i amb la importància de conèixer-se i de ser un mateix. Els curts estan fets amb tècniques d'animació diferents i tenen un estil i una estètica també molt variats. En conjunt, el programa constitueix una bona aproximació a l'animació europea contemporània dirigida al públic familiar.

ZIBILA

Isabelle Favez, França, 2019

Color, so, diàlegs doblats al català, 26'

Dibuixos animats 2D



Sinopsi

La Zibila és una petita zebra que viu amb el seu pare i la seva mare, un cavall i una egua que la van adoptar quan era petita, després que la seva família biològica morís en un accident marítim. És feliç, alegre i determinada, i sempre va arreu amb el seu petit lleó de peluix. Quan es muda de casa amb la seva família i va a una nova escola, la Zibila patirà la discriminació de les seves companyes i companys de classe, que la rebutgen i se'n burlen d'ella simplement perquè és una zebra, mentre que ells són tots cavalls i egües. Fins i tot en Carino, el seu veí que inicialment havia volgut jugar amb ella, comença també a rebutjar-la quan els seus pares li prohibeixen que s'hi apropi. Un dia, a l'escola, alguns dels companys de classe llencen al carrer el seu lleó de peluix, que acaba dins la gàbia d'un lleó del circ. La Zibila i en Carino -qui, tot i la prohibició dels seus pares, decideix ajudar la seva companya- s'escapen de l'escola i salten al tren del circ per poder recuperar el peluix. Això els du a descobrir que el lleó del circ és en realitat un cavall anomenat Salvador que es veu forçat a disfressar-se i fer de lleó perquè el de veritat va escapar-se. La Zibila l'ajuda a trobar el lleó fugitiu, però en comptes de retornar-lo al circ, tots tres decideixen alliberar-lo fent-lo salpar en un vaixell en direcció a la sabana africana. Un altre dia, la classe de la Zibila fa una sortida sorpresa al circ, i ella i en Carino es retroben amb el Salvador, a qui ajuden de nou, donant-li una molt bona idea pel seu número de circ. Totes aquestes aventures fan que la Zibila recuperi la seva confiança, i també la duen a descobrir que ella és capaç de rugir tan fort com un lleó per defensar-se. I així ho fa quan alguns dels seus companys es tornen a burlar d'ella, deixant-los ben espantats, i guanyant-se el respecte de tota la classe.

Punts de reflexió i anàlisi

- Valors: discriminació i rebuig de la diferència

Les companyes i els companys de classe de la Zibila i també els seus nous veïns la rebutgen sense conèixer-la, tan sols pel fet que el seu pelatge és diferent del d'ells. Del fet de rebutjar o menystenir algú perquè és diferent d'hom se'n diu "discriminar". La directora del curtmetratge, Isabelle Favez, va fer aquest film amb el desig que les nenes i els nens que el veiessin aprenguessin a respectar més les diferències dels altres, i a conviure millor amb les seves pròpies diferències. Com us heu sentit veient el curtmetratge? Penseu que està bé el que els companys fan a la Zibila? Algun cop us heu sentit discriminades o discriminats per la vostra aparença o per alguna qualitat o característica vostra? I vosaltres, algun cop heu rebutjat algú per la seva aparença o perquè tenia alguna característica diferent?

La discriminació que pateix la Zibila pel fet de ser diferent dels éssers del seu entorn també la pateixen moltes persones pel fet de tenir una aparença diferent de la d'una majoria. En el nostre entorn humà, qui podria ser una Zibila? * Potser podeu parlar a classe de situacions històriques en què s'ha discriminat a certs grups de persones pel color de la seva pell, pel seu origen o per les seves creences.

- Valors: celebració de la diversitat i la diferència

Així com a l'escola els petits cavalls i egües menystenen la Zibila perquè és diferent, al circ, en canvi, les diferències dels animals que hi viuen i treballen són viscudes de manera positiva, ja que és gràcies a aquesta diversitat que el circ pot oferir un espectacle ric i variat, amb números molt diferents. La història del Salvador, el cavall disfressat de lleó, també ens ensenya que cada ésser és insubstituïble, que un cavall no pot actuar com un lleó ni viceversa, i que el millor és acceptar-se a un mateix com és.



- Interpretació de situacions: el rebuig del Carino

Quan veu per primer cop la Zibila, en Carino se sorprèn de què ella tingui ratlles, però en parlen de manera clara, i de seguida es fan amics. L'endemà, però, en Carino rebutja la Zibila, i posa la seva cartera a la cadira buida que hi ha just al

seu costat per evitar que la petita zebra s'hi assegui. Per què es comporta d'una manera tan diferent? Què és el que el du a actuar així?

Més tard, però, en Carino decideix tornar a ser amic de la Zibila malgrat que els seus pares li ho han prohibit. Creieu que actua bé, desobeint els seus pares? Per què? Què faríeu vosaltres si estiguéssiu en la situació d'en Carino?



- Valors: el dret dels animals a ser lliures

La Zibila, en Carino i el Salvador decideixen alliberar el lleó i ajudar-lo a viatjar fins a la sabana africana, on podrà viure amb llibertat. Creieu que els animals salvatges són feliços al circ? On creieu que s'ho passarien millor, al circ o vivint al seu hàbitat en llibertat? I els animals del zoo, penseu que són feliços vivint en un espai tan limitat? Si poguessin triar, creieu que es quedarien al zoo o que voldrien ser lliures? I vosaltres, preferiríeu que els animals fossin lliures, encara que això impliqués que als cirks no es fessin espectacles amb animals i que els zoos desapareguessin? O penseu que està bé que alguns animals estiguin al zoo i al circ perquè els poguem conèixer?



- Tècnica d'animació: animació amb ordinador

Aquest és un curtmetratge d'animació 2D realitzat amb ordinador, però a partir de dissenys i dibuixos preliminars fets en paper. Les siluetes dels personatges i d'alguns objectes destaquen per sobre del fons, com si estiguessin retallades. Els colors són vius, i s'apliquen de manera clara i nítida, sense gradacions.

2. EL FONDANT DE XOCOLATA

Benoît Chié, França, 2019

Color, so, diàlegs doblats al català, 11'



Sinopsi

L'Anna, un ratolí de camp que no hi veu massa bé, és dirigeix a casa del seu amic conill per portar-li el pastís de xocolata que li ha preparat pel seu aniversari. Fa fred i ha de travessar tot el bosc fins a arribar a casa del seu amic. Una aranya anomenada Lulú l'alerta de què hi ha un monstre enorme molt perillós, que ha fet desaparèixer gairebé tots els animals del bosc. L'Anna no s'atimoreix, i segueix endavant acompanyada de l'aranya, que decideix ajudar-la a creuar el bosc. Els dos animals topen amb el monstre, que resulta ser més enorme i temerós del que s'imaginaven, i quan aquest els agafa amb dos dits i se'ls apropa al rostre entren en pànic, creient que els devorà. El monstre, però, no fa altra cosa que introduir-los dins la seva frondosa i espessa barba, a fi de mantenir-los calents i ajudar-los a creuar el bosc fins la casa de l'amic de l'Anna. Dins la barba, que és com un bosc on no fa fred, l'Anna i en Lulú hi troben un munt d'animals que s'hi han quedat a passar l'hivern. Allà dins juguen a cartes, ballen, toquen música i s'ho passen d'allò més bé. Quan finalment el monstre gegant deixa els dos animalets a casa del conill, l'Anna li regala a ell el pastís.

- Tècnica d'animació: animació *stop-motion* amb objectes



Aquest és un curtmetratge fet, d'una banda, amb objectes animats mitjançant la tècnica *stop-motion*, que consisteix a fer fotografies consecutives d'un objecte o personatge, fent que entre una fotografia i la següent es produeixin petits canvis i moviments. En unir aquestes imatges en seqüències i projectar-les ràpidament, sembla que l'objecte o personatge fotografiat es mogui o canviï sol, com si fos animat, és a dir, com si tingués vida pròpia. En aquest curtmetratge, els dos personatges protagonistes, el monstre gegant i també els altres animals són tots ninots articulats als quals se'ls poden moure les diferents parts del cos, o bé intercanviar-los-les per altres amb diferents posicions i expressions. Al curtmetratge, a banda d'aquests ninots articulats, també hi ha dibuixos fets amb tinta i pintura sobre paper i cartró per representar el bosc i altres paisatges. Heu identificat alguns dels materials amb que estan fets els objectes i els personatges? De quin material és la barba del gegant? I el seu cor? Com està feta l'Anna? Recordeu altres materials que us hagin cridat l'atenció?

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

- Valors: temor al que és desconegut

Des que ha arribat el fred i ha aparegut al bosc el gegant pelut, tots els animals han desaparegut. En Lulú en realitat no sap el motiu d'aquesta desaparició, però està convençut que es deu al fet que el monstre qui se'ls ha menjat, i per això passa l'hivern sol i temerós. Quan topi amb el monstre, descobrirà que estava equivocat, i es divertirà moltíssim fent gresca i compartint jocs amb tots els

animals que passen l'hivern a la barba del gegant. La seva història ens convida a entendre la importància de combatre els prejudicis i de conèixer els altres per poder avaluar si són bons o dolents. També ens fa pensar en totes les coses divertides que a vegades ens perdem a causa de pors injustificades.

Hi ha alguna cosa que us vingui de gust fer però que no us atreviu a fer-la per por? Hi ha alguna cosa o algú que us fes por i que ara ja no us en fa? Què ha fet que deixéssiu de témer aquesta cosa o aquesta persona?

- Referents: el monstre "peus grans"

El monstre d'aquest curtmetratge està inspirat en un ésser llegendari anomenat "Peus grans". Es tractaria d'un animal molt gros, amb un aspecte a mig camí entre el mico i l'ésser humà, i que suposadament viuria a paratges molt freds i nevats. No hi ha, però, proves científiques de que aquest ésser realment existeixi.



3. EL COCODRIL NO EM FA POR

Marc Riba i Anna Solanas, Espanya, 2019
Color, so, diàlegs doblats al català, 4'04"



Sinopsi

En aquest curtmetratge es produeix una discrepància divertida entre el que el cocodril protagonista desitja fer i el que la nena narradora vol que faci. A ell, com a tot cocodril, li agrada caçar, però la nena ho nega, i ella, per assegurar-se de què no es menja els petits aneguets que està seguint, intervé en la història i, introduint la seva mà a l'escena, el treu de l'aigua. La veu de la petita narradora descriu tot de coses que suposadament al cocodril li agrada fer, com ara tocar la flauta, prendre el te i menjar pipes. L'animal, en realitat, no gaudeix fent aquestes coses, i fins i tot es lesiona intentant fer-les. Quan la nena enuncia que el cocodril decideix arrencar-se ell mateix totes les dents, aquest considera que tot plegat ja ha arribat massa lluny. Aleshores s'oposa amb determinació als mandats de la nena i es llença a perseguir l'aneguet que l'ha anat seguint tota l'estona, i que ell tantes ganes té de cruspir-se.

Punts de reflexió i anàlisi

- Tècnica d'animació: animació stop-motion amb objectes

Aquest curtmetratge també està realitzat amb la tècnica *stop-motion*, i els personatges i els elements que hi apareixen estan fets amb paper maixé, una pasta feta amb paper de diari o d'un tipus similar. La pasta de paper s'utilitza sovint per fer titelles, i és també el material amb què estan fetes moltes pinyates tradicionals.

Com hem comentat en un apartat anterior, en la tècnica *stop-motion* l'animació es realitza fotograma a fotograma, movent manualment els objectes i els personatges i fotografiant-los, però en el film final mai veiem com les persones de l'equip de la pel·lícula mouen de lloc els personatges o els canvien l'expressió. La mà de la narradora que intervé en algunes de les escenes ens recorda aquest procés, aquestes "mans invisibles" que animen els personatges.



- Llenguatge cinematogràfic: la veu narradora

A vegades, als films, hi ha la veu d'un narrador o una narradora que explica el que passa, o aporta informació addicional sobre el que estem veient. Normalment, el que explica el narrador concorda amb el que succeeix a la pel·lícula, però en aquest curtmetratge no és així. Com sabem que el cocodril no està conforme amb el que la veu li indica fer? Creieu que s'ho passa bé, prenent te i menjant pipes?

- Valors: el domini de l'instint

Els cocodrils són animals caçadors. El protagonista del film també ho és, però durant bona part del fim es controla per fer el que la narradora li indica, esforçant-se per no actuar d'acord amb els seus instints. En realitat, els animals majoritàriament no poden fer això, no poden reprimir o anar en contra dels seus instints. Els animals humans, en canvi, a través de l'educació i l'aprenentatge aprenen a controlar aquests instints, a dominar els seus impulsos i a esperar per satisfer certs desitjos i necessitats.

* Podeu posar exemples de processos de control i domini dels instints que els nens i nenes estan aprenent a fer. Exemples: no córrer o cridar en situacions en què voldrien fer-ho però no està permès, esperar a menjar una cosa que els agrada molt, aprendre a controlar les ganes de pegar o de cridar quan s'enfaden, etc. Podeu preguntar-los també on els fa sentir haver de controlar aquests impulsos, i què creuen que passaria si no ho fessin.

- Llenguatge cinematogràfic: interpretació de l'element gràfic final



Al final del curtmetratge, el cocodril es menja l'aneguet, però aquesta escena no és representada de la mateixa manera que totes les anteriors, amb les figures protagonistes, sinó mitjançant un dibuix i un element gràfic que s'utilitza als còmics per indicar que hi ha una situació de lluita o d'accident. Perquè creieu que els realitzadors han triat aquesta opció? Us impressiona aquest dibuix? Creieu que l'escena representada amb els personatges us impressionaria més?

4. PER DAMUNT DE TOT

Marina Svojková, França i Bèlgica

Color, so, diàlegs doblats al català, 12'44''



Sinopsi

Una petita girafa va de vacances al bosc amb la seva mare i el seu pare, i mentre passegen, la petita girafa es perd. Les cries dels animals l'acullen, juguen amb ella i semblen contentes amb la seva presència, però en canvi els animals adults la rebutgen, l'acusen de malmetre el bosc, de prendre'ls la feina i de causar tota mena de problemes. Alguns fins i tot li diuen amb mala educació que marxi, que se'n torni al seu país. Ella, però, és una girafa molt amable i educada, i sempre està disposada a oferir ajuda a qui ho necessita, fins i tot a qui és més maleducat amb ells. Al final, quan la girafa per fi retroba la seva família, ja ha aconseguit que els animals del bosc la respectin i que valorin l'ajuda que ells els proporciona.

Punts de reflexió i anàlisi

- Valors: rebuig al foraster

Els animals adults del bosc rebutgen la petita girafa, estan convençuts que la presència d'aquesta forastera no els durà res de bo, i l'acusen de malmetre el bosc i de causar problemes. Aquesta reacció contra el foraster que ve de vacances recorda la que a vegades els habitants d'un poble o una ciutat tenen amb relació al turisme. Aquest rebuig del turisme està present a Barcelona, on l'excés de turistes dificulta a vegades la vida a la ciutat. La reacció dels animals del bosc en vers la família de girafes sembla injustificada. Però què passaria si en comptes d'una sola família fossin centenars les girafes que arribessin al bosc? Creieu que això posaria en perill la vida de les plantes i els animals que hi viuen? Tindrien raó els animals del bosc en queixar-se de l'arribada de tantes girafes? Creieu que el bosc és de tothom, o que pertany als animals i les plantes que hi viuen normalment? I en el cas de les ciutats i dels països? Pertanyen als qui hi viuen o són de tots?

- Identificació d'escenes: els danys causats per la girafa

La girafa és molt respectuosa i amable, però és cert que a l'inici, com no coneix el bosc i no sap bé com comportar-se, ocasiona alguns problemes i incomoditats als animals que hi viuen. Sabríeu recordar quins són? Recordeu les ocasions en què, per contra, la girafa ajuda algú, soluciona un problema o fa que passi quelcom bo? Creieu que en conjunt la girafa forastera fa més coses bones o més coses dolentes?

- Valors: rebuig d'una cultura diferent

Els animals del bosc rebutgen les girafes forasteres, però en arribar al destí vacacional, la mare girafa també menysté els costums i la manera de comportar-se dels animals del bosc. Comenta que hagués estat millor anar a la piscina, i també diu que no vol que la seva filla agafi cap dels mals costums dels habitants d'aquest país al qual han viatjat. Què en penseu dels seus comentaris? Què podrien fer per conèixer-se i entendre's millor els uns als altres?

- Tècnica d'animació: dibuixos animats 2D

Aquest és un curtmetratge fet amb animació 2D, en el qual es combinen elements fets de cartolina i dibuixos. L'ús de les cartolines per generar capes i volums s'aprecia sobretot en la construcció dels arbres i arbustos del bosc, tot i que també en les figures dels animals.

6. ACTIVITATS

a) LA FILMOTECA

Aquesta activitat va dirigida a entendre les funcions d'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 de tots dos.

Repasseu els conceptes llistats a la columna de l'esquerra i comenteu amb les nenes i els nens quins són aplicables a un cinema, a una biblioteca i/o a una filmoteca. Podeu reproduir aquesta taula a la pissarra, representant les diferents idees amb paraules o bé amb dibuixos i icones, 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			

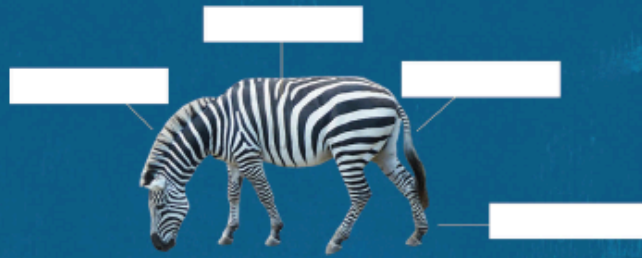
b) PROTAGONISTES ANIMALS

QUINS ANIMALS!

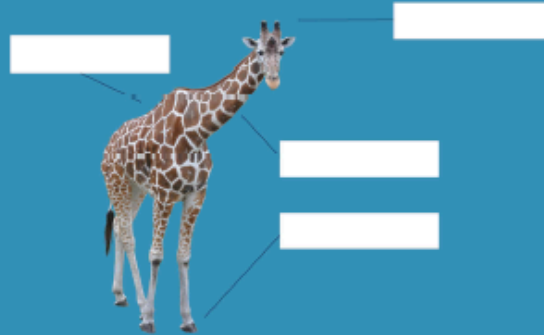
Una zebra, una girafa, un ratolí i un cocodril han estat els protagonistes d'aquest programa de curtsmetratges. Què saps d'aquests animals? Escribeu les característiques de cadascun d'ells a les parts assenyalades.



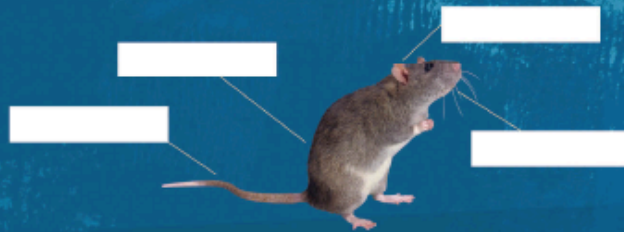
- PELATGE RATLLAT
- CRIN TES
- CUA PRIMA
- PEÜLLES



- PELATGE TACAT
- OSSICONS
- COLL LLARG
- PEÜLLES



- PELATGE CURT
- ORELLES GROSSES
- BIGOTIS
- CUA LLARGA



- ESCATES
- BOCA GROSSA
- DENTS AFILADES
- POTES CURTES



c) PERSONATGES PLANS I PERSONATGES AMB VOLUM

Tots els curtmetratges de la pel·lícula són films animats, però la tècnica d'animació emprada no és la mateixa a tots els films. Dos curtmetratges s'han fet amb *stop-motion* usant objectes i titelles, i els altres dos amb dibuixos animats 2D. En uns, els personatges tenen volum i profunditat, mentre que en uns altres són més plans. Encercleu els fotogrames dels curtmetratges on hi ha volum, i feu una creu als que ens presenten representacions més planes, similars a les dels dibuixos que feu vosaltres o que trobeu als contes:



d) FEU DE PASTISSERES I PASTISSERS!

L'Anna diu que no hi ha res millor que compartir un pastís amb els amics, i en prepara un per a l'aniversari del seu amic Bizert. Acabeu de decorar com més us agradi aquest pastís que està a mig fer, i escriviu amb qui us agradaria compartir-lo.



e) QUÈ POT FER UNA GIRAFA

Al curtmetratge *Per damunt de tot*, els animalons descobreixen que la girafa pot ser un animal que pot ajudar-los en moltes coses i que a més pot tenir usos molt divertits: pot arribar a les branques més altes, té unes potes que poden servir de porteria de futbol, i un coll llarg i un llom que funcionen com un fantàstic tobogan.

Imagineu com us podria ajudar a vosaltres la girafa protagonista, i penseu en altres usos divertits que podria tenir. Dibuixeu-los i escriviu a sota la paraula clau que defineix aquests usos.



The image shows three empty rectangular boxes arranged horizontally, intended for drawing and writing. Below each box is a horizontal line for writing a key word. The background is a light blue and green gradient.

Informació de contacte

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

Filmoteca de Catalunya

Filmoteca per a les escoles

filmoteca.escoles@gencat.cat

T 935 565 195/98

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

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

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

MODIband

Barcelona

Tel: (+34) 93 302 35 53

modiband@modiband.com

www.modiband.com

-----The end-----