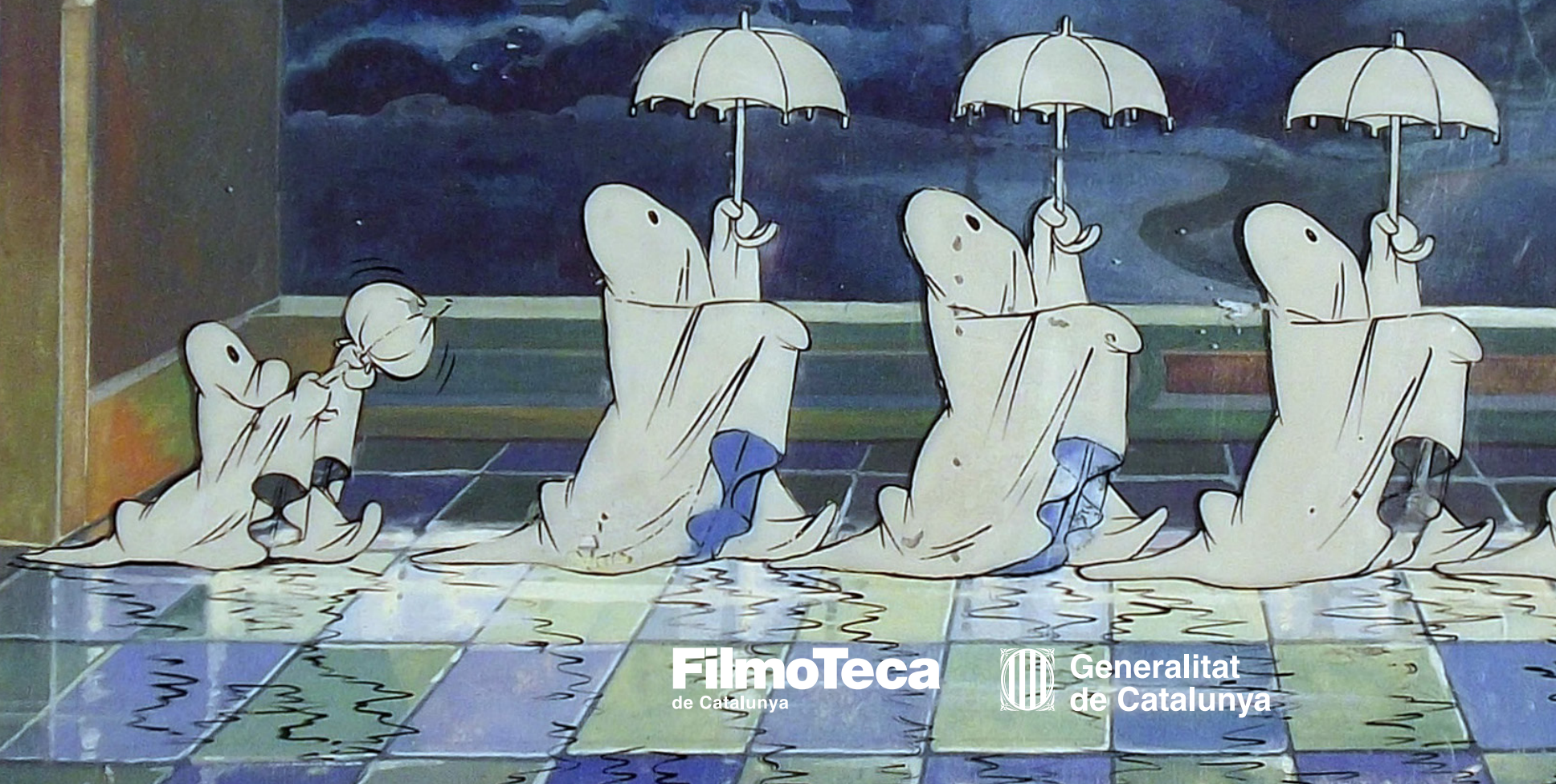


MEDIACIÓ I EDUCACIÓ

2025-26

Érase una vez...



FilmoTeca
de Catalunya



Generalitat
de Catalunya

MEDIACIÓ I EDUCACIÓ

2025-26

FilmoTeca
de Catalunya



Érase una vez...

1. Introducció

2. Fitxa tècnica

3. Objectius de la sessió

4. Competències que es desenvoluparan

5. Història d'una recreació

6. El procés d'animació d'una pel·lícula

7. La Ventafochs, un conte clàssic d'origen incert

8. Rastres i viatges en el temps: per què és important recuperar-les, revisar-les i valorar-les?

9. Activitats

10. Glossari

11. Bibliografia

12. Filmografia

13. Annexos

2. FITXA TÈCNICA

Direcció: Josep Escobar i Alexandre Cirici Pellicer

Direcció artística: Alexandre Cirici i Pellicer

Any: 1950

Duració: 69 minuts

Producció: Catalunya

Idioma original: castellà

Sinopsi

Un comte i la seva filla viuen al castell d'Aubanel. La jove comtessa és pretesa per tots els seus vassalls i maltractada per la seva madrastra i germanastra. Un dels seus patges l'alliberarà de l'esclavitud amb l'ajuda d'un mag i del seu gat Ulisses. Es tracta d'una adaptació lliure del conte de la Ventafoes, de Charles Perrault.

Aquest dossier s'ha creat pensant en contextos educatius (en concret, per a professorat de primària i secundària). Tot i això, es tracta d'una guia prou àmplia i flexible que permet l'ús fora del context de l'educació formal. Encoratgem a tothom que la llegeixi a fer-se-la seva i a adaptar-la a les seves necessitats. El dossier inclou apunts teòrics, reflexions i activitats que busquen acompanyar el professorat en la preparació de la sessió a la Filmoteca de Catalunya.

3. OBJECTIUS DE LA SESSIÓ

- Descobrir el paper de les filmoteques en la conservació i restauració filmiques.
- Apreciar les nocions bàsiques de les tècniques d'animació d'una pel·lícula.
- Permetre potenciar l'expressió artística a través de tècniques mixtes.
- Aplicar una mirada crítica sobre les imatges que es reben i desenvolupar la capacitat d'observació.
- Analitzar els imaginaris i referents que es vinculen a les adaptacions cinematogràfiques.
- Revisar des de l'actualitat els contes tradicionals per tal de qüestionar el relat dominant, tot explorant i potenciant les seves alternatives.



4. COMPETÈNCIES QUE ES DESENVOLUPARAN

A continuació, es presenten les competències clau comunes que es poden treballar a través de la pel·lícula i les activitats proposades tant abans com després del visionament, així com les àrees de treball més destacades de la proposta d'activitats.

Les competències específiques i els criteris d'avaluació s'han d'ajustar en funció del nivell educatiu amb el qual es treballi. Es recomana que cada docent faci aquesta vinculació, tenint en compte el seu context, per optimitzar l'activitat i adaptar-la al màxim a l'alumnat i als seus processos d'aprenentatge.

Competència ciutadana

- CC1. Identificar els fets històrics i socials més rellevants relatius a la seva pròpia identitat i cultura, reflexionar sobre les normes de convivència i aplicar-les de manera constructiva, dialogant i inclusiva en qualsevol context.
- CC3. Reflexionar i dialogar sobre valors i problemes ètics d'actualitat, comprenent la necessitat de respectar diferents cultures i creences, cuidar l'entorn, rebutjar prejudicis i estereotips, i oposar-se a qualsevol forma de discriminació i violència —incloent-hi la violència masclista, LGTBI-fòbica, racista o capacitista— o fonamentalisme ideològic.

Competència emprenedora

- CE1. Reconèixer necessitats i reptes a afrontar i elaborar idees originals utilitzant destreses creatives i prenent consciència de les conseqüències i efectes que les idees puguin provocar en l'entorn per proposar solucions valuoses que responguin a les necessitats detectades.
- CE3. Crear idees i solucions originals, planificar tasques i cooperar amb altres i en equip, valorant el procés realitzat i el resultat obtingut, per dur a terme una iniciativa emprenedora, considerant l'experiència com una oportunitat per aprendre.

Competència personal, social, i d'aprendre a aprendre (CPSAA)

- CPSAA 3. Reconèixer i respectar les emocions i experiències dels altres, participar activament en el treball en grup, assumir les responsabilitats individuals assignades i utilitzar estratègies cooperatives dirigides a la consecució d'objectius compartits.
- CPSAA 4. Reconèixer el valor de l'esforç i la dedicació personal per a la millora de l'aprenentatge i adoptar posicions crítiques quan es produeixen processos de reflexió guiats.

Àrea d'educació artística

- CE2. Investigar i analitzar diferents manifestacions culturals i artístiques i els seus contextos emprant diversos canals i mitjans d'accés a la informació, per desenvolupar el pensament propi, la identitat cultural i l'esperit crític.



Àrea de coneixement del medi natural, social i cultural

- CE7. Observar, detectar, comprendre i interpretar canvis i continuïtats del medi natural, social i cultural, analitzant relacions de causalitat, simultaneïtat i successió, per explicar i valorar les relacions entre diferents elements i esdeveniments que permeten entendre el present i imaginar futurs possibles.
- CE8. Reconèixer, valorar i defensar la diversitat i la igualtat de gènere reflexionant sobre qüestions ètiques i mostrant empatia i respecte, per tal de construir una societat diversa i equitativa i contribuir al benestar individual i col·lectiu i a la consecució dels valors dels drets humans.

5. HISTÒRIA D'UNA RECREACIÓ

5.1. Una pel·lícula deteriorada arriba a la Filmoteca

L'any 2014, va arribar a la Filmoteca la pel·lícula *Érase una vez...*, el segon llargmetratge d'animació del cinema espanyol realitzat a Catalunya. Es tracta d'una versió del popular conte de la Ventafocs, de Charles Perrault. El film, però, estava en molt males condicions i fet un trencaclosques. Amb l'aparició d'alguns fotogrames de 35 mm amb els colors originals, es va emprendre la restauració de la imatge i el so, i en paral·lel, la reintroducció del color. Aquest laboriós projecte va durar vuit anys, i es va finalitzar el 2022.

5.2. Història d'un film de gran interès

Érase una vez... és una pel·lícula de gran importància dins de la història del cinema espanyol i català, ja que és el segon llargmetratge d'animació espanyol, una rèplica al *Garbancito de la Mancha* (1945), també realitzat a Barcelona uns anys abans, però de signe ideològic contrari. *Érase una vez...* no és una pel·lícula política, però sí un film sorgit d'un moviment nacional català que li aporta un aire concret i un contrapunt estètic i ideològic al que va ser el primer llargmetratge animat.

El projecte d'*Érase una vez...* va ser iniciat per Jaume Bagunyà, que, el desembre de l'any 1948, va sol·licitar el permís de rodatge del film amb un

“Érase una vez...” és una pel·lícula de gran importància dins de la història del cinema espanyol i català, ja que és el segon llargmetratge d'animació espanyol, una rèplica al “Garbancito de la Mancha” (1945), també realitzat a Barcelona uns anys abans, però de signe ideològic contrari.

pressupost estimat de quatre milions de pessetes i un equip de treball d'aproximadament 100 persones. Dins d'aquest primer equip, ja contemplava la col·laboració d'artistes com Josep Escobar —molt reconegut pels personatges dels seus còmics, com ara els germans Zipi i Zape—, al capdavant de la direcció d'animació.

El pressupost inicial aportat per Bagunyà es va esgotar. Va ser en aquest moment que va aparèixer l'empresari i mecenes Fèlix Millet i Maristany, que, juntament amb Acció Catòlica, van implicar Jordi Tusell perquè es fes càrrec de la producció del film. També hi va participar Estela Films, la productora cinematogràfica en actiu més antiga d'Espanya.

Amb aquests nous canvis, es van incorporar nous col·laboradors al procés de treball del llargmetratge i es van introduir noves mirades, com ara la d'Alexandre Cirici i Pellicer, que va aportar un rerefons pictòric inspirat en la pintura i l'arquitectura del Renaixement, amb abundants referències catalanes. També va destacar la mirada de Rafael Ferrer i Fitó, com a compositor de la música, que va incorporar dues escenes de ball amb personatges reals interpretades per l'Esbart Verdaguer de Manel Cubelles, intervingudes amb la tècnica de la rotoscòpia analògica. Finalment, és important mencionar la presència de dones il·lustradores de gran renom a l'època, com ara Encarnita Paz, Constanza Armengol, Isabel Rasal i María Alegría Serra.

Fitxa artística

Direcció d'animació: Josep Escobar

Direcció artística: Alexandre Cirici i Pellicer

Adaptació i guió: Josep Maria Aragay, A.

González Álvarez, Alexandre Cirici i Pellicer, Rafael Ferrer i Fitó, Flora Monteys, Josep Escobar

Direcció de presa directa: Jaime de Ferrater

Direcció musical: Rafael Ferrer i Fitó

Cap de producció: Josep Maria Aragay

Animació: Joan Ferrándiz, Francisco Tur, Guillem Fresquet, Federico Sevillano, "Dibán"

Assistents d'animació: José Amat, Constanza

Armengol, Edit Frank, José G. Espluga, Manuel G.

Arnalot, Francisco Jordà, Encarna Paz, Francisco

Pérez, José Radalga, Isabel Rasal, J. Luis Sagasti, A.

Diego Sánchez, Carlos Sanches, María Alegría Serra.

Durant la producció d'*Érase una vez...* es va emprar el sistema Cinefotocolor, una millora tècnica en el camp del cinema en color desenvolupada l'any 1948 pel català Daniel Aragonès. Aquest procediment va ser ideat com una alternativa més econòmica i accessible al sistema nord-americà Technicolor. Amb tot, malgrat que tenia un cost més reduït, requeria un procés tècnic molt laboriós que en dificultava l'elaboració i la difusió.

Notes

5.3. Un contratemps inesperat: Walt Disney

Els anys de producció del film van coincidir amb l'aparició de la pel·lícula *La Ventafocs*, de Walt Disney. Aquesta empresa va registrar el títol en exclusiva i es va negar a establir negociacions i acords amb la productora espanyola. És per aquesta raó que el llargmetratge d'Estela Films va haver de fer un canvi de nom i va escollir *Érase una vez...*

Des d'un primer moment, els responsables de la pel·lícula van tenir clar que no era possible fer competència a una producció tan gran com era —i és— la de Walt Disney, tot i que tampoc va ser un dels seus objectius principals. Amb tot, quan es va estrenar *Érase una vez...*, el públic inevitablement la va comparar amb la versió nord-americana, fet que va provocar una recaptació a taquilla molt inferior del que s'havia esperat.

Poc abans de l'estrena, el desembre del 1950, *Érase una vez...* va ser seleccionada per participar en el Festival Internacional de Cinema de Venècia, i va obtenir molt bones crítiques i una menció especial. Els encarregats de la producció, juntament amb la Direcció General de Cinematografia, la van declarar d'interès nacional. Com a resultat, es va atorgar un augment de la subvenció per poder fer 10 còpies més en 35 mm a color per a l'estrena als cinemes.

Tenint en compte la bona acollida i les crítiques positives que havia rebut el film a Venècia, ningú no s'esperava la freda recepció que va obtenir en

l'estrena comercial. Aquest fet, unit a l'aturada de projecció de llargmetratges en suport de nitrat de cel·lulosa, va condemnar la Ventafocs a l'aïllament i l'oblit, i va posar en risc el següent projecte de la productora.

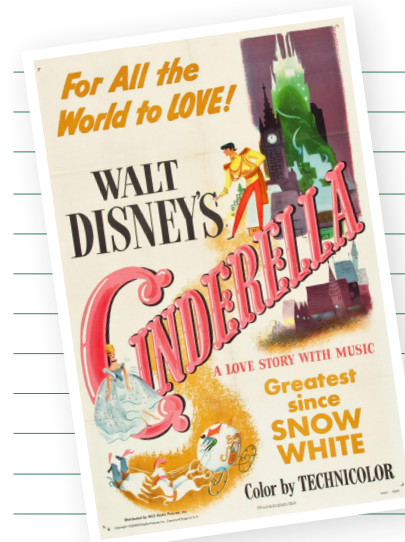
Aproximadament 10 anys després, es va autoritzar el tiratge d'algunes còpies de 16 mm en blanc i negre perquè les escoles i les parròquies les poguessin fer servir. Aquestes reduccions en blanc i negre són les que van sobreviure al pas dels anys, tot i que en una qualitat molt pobre i molt desgastades a causa de l'ús.

5.4. Una pèrdua i una troballa

La restauració d'*Érase una vez...* va ser impulsada per la Filmoteca de Catalunya. Conscients de la significació històrica i de l'interès de la pel·lícula dins del patrimoni cultural, la institució va emprendre el projecte amb l'objectiu de retornar al públic aquest material gairebé oblidat.

La conservadora del Centre de Conservació i Restauració de la Filmoteca Rosa Cardona va dirigir el projecte de restauració, amb les aportacions d'Enric Giné en la recuperació del so, i Luciano Berriatua i Isabel Benavides en la reintroducció digital del color.

Finalment, Félix Tusell —net de Jordi Tusell, fundador i primer director d'Estela Films—, actual responsable de la productora d'Estela Films, es va encarregar de la difusió i comercialització del film, una baula clau per acabar amb èxit el procés de restauració de la pel·lícula.



Cartell de la Ventafocs
(C. Geronimi, W. Jackson
i H. Luske, 1950)

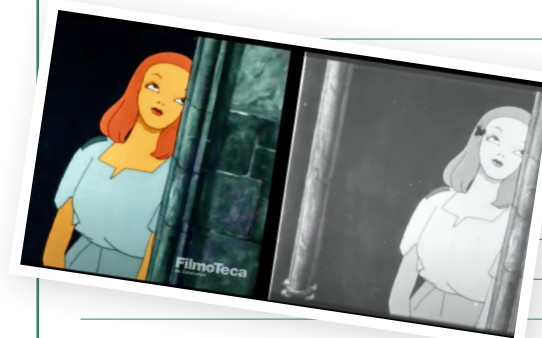
5.5. Restauració o recreació?

Quan es parla de restauració, en general, es fa referència al fet de tornar alguna cosa deteriorada pel pas del temps al seu estat inicial. Per exemple, restaurar una casa significa tornar a deixar la casa com estava just després d'acabar-la de construir, i restaurar un llibre implica deixar-lo en l'estat adequat per poder-lo llegir de la mateixa manera que es feia quan va ser imprès per primer cop. Aquesta referència també és la que s'utilitza per a les pel·lícules (en aquest cas, d'animació). L'objectiu és deixar-les en les millors condicions possibles —i en l'estat més semblant a l'original—, a fi de poder-les projectar de nou.

En el cas de la pel·lícula *Érase una vez...*, es parla de manera més encertada d'un procés de recreació, és a dir, es tracta d'una reconstrucció com més fidel millor a la pel·lícula original, però sense arribar a ser-ne una còpia exacta. Aquest terme es va adoptar perquè, inicialment, el projecte disposava de molt poc material original. Un conjunt de factors diversos —com ara els múltiples incendis als laboratoris; problemes i prohibicions fisicoquímiques dels suports en nitrat de cel·lulosa, que és el suport emprat en les còpies de 35 mm en color d'*Érase una vez...*; els complexos processos de coloració de les còpies; el desinterès per part de l'Administració i la poca consideració social, entre altres causes— van abocar la pel·lícula a la pèrdua de gairebé tots els materials i fotogrames en color.

Per poder dur a terme la recreació, es van recopilar materials diversos a fi de tenir constància dels colors originals. Es van recopilar pel·lícules molt deteriorades en blanc i negre en un format més petit (16 mm), així com materials disponibles tant a la Filmoteca Espanyola com a la Filmoteca de Catalunya, alguns fotogrames en color de col·leccionistes, materials cedits pels familiars dels creadors, documents, cartells, esbossos, àlbums de cromos, escenografies, etc. Tots aquests materials van anar donant a conèixer l'estructura original del llargmetratge. És per aquesta raó que el resultat final del procés dut a terme al Centre de Conservació i Restauració és molt fidel a la pel·lícula original, però no es pot concebre com una restauració en el sentit estricte de la paraula.

Notes



Fotograma d'*“Érase una vez...”* després i abans de la restauració.

6. EL PROCÉS D'ANIMACIÓ D'UNA PEL·LÍCULA

En el cinema, les pel·lícules es creen a partir d'imatges consecutives passades a gran velocitat (l'estàndard són 24 fotogrames per segon). Es tracta d'un sistema senzill i efectiu que aconsegueix que, quan la vista humana veu les imatges en acció, es creï la il·lusió de moviment. Les imatges que s'usen s'anomenen *fotogrames*, es guarden en llaunes cinematogràfiques especials i acostumen a ser reproduïdes amb l'ajuda d'un projector de cinema.

Un exemple d'aquesta il·lusió òptica és el *zoòtrop*, un objecte precinematogràfic creat a finals del segle XIX que consta d'un tambor que gira i que conté petites finestres amb dibuixos diferents a l'interior. Quan es fa girar el tambor, els dibuixos es poden veure a través de les escletxes, i fa la sensació que es moguin. Aquest sistema és molt semblant al que es fa servir en el cinema i l'animació.

El procés d'animació requereix implicació, dedicació i temps, ja que per animar un sol segon de film es necessiten com a mínim 12 fotogrames (segons el format emprat). De fet, en alguns casos —com en les pel·lícules projectades en format 35 mm—, hi ha un total de 24 fotogrames per segon. És per aquest motiu que l'equip de Josep Escobar i Alexandre Cirici i Pellicer va treballar durant més d'un any i mig en el procés d'animació del llargmetratge, que té una durada de 69 minuts. A banda de la feina per dibuixar i animar cada escena, en el cas d'*Érase una vez...* s'hi aplicava

color seguint el Cinefotocolor, una tècnica nova per a l'època, però molt laboriosa. També van haver d'afegir les bandes de so al lateral dels fotogrames. Tot plegat va derivar en un procés lent i difícil.

6.1. Fotogrames i formats

Tal com s'ha esmentat anteriorment, en el cinema les pel·lícules es creen a partir d'imatges en moviment. Cada imatge implicada en aquest procés s'anomena *fotograma* i es considera l'element més petit de la pel·lícula. Si es projecta una cadena de fotogrames a una determinada freqüència, es poden obtenir animacions.

Però quines parts i quins formats podem trobar en una seqüència de fotogrames? Hi ha diferents tipus de formats, en funció de si es tracta d'un suport físic o un suport digital. En el cinema analògic, en què el format es diferencia segons el suport físic (cel·luloide, polièster), ve determinat, entre altres coses, per la mida de la cinta de fotogrames, que li dona el nom. Es classifiquen, a grans trets, en dos grups: el format "professional" o estàndard (de 35 mm i 70 mm) i els formats de "pas estret" o subestàndard, com ara el de 16 mm o el súper-8 (8 mm). Aquesta distinció no és aplicable al cinema digital, que no es basa en la mida física, sinó que segueix altres criteris, com ara la resolució, el tipus de fitxer i altres paràmetres tècnics.

La pel·lícula *Érase una vez...* va ser produïda en un suport de cel·luloide de 35 mm. Com bé indica el nom, la cinta i el fotograma fan 35 mm d'amplada,

Notes



Suports analògics.

incloent-hi la zona d'imatge, les bandes de so i les perforacions laterals, que serveixen per arrossegar la pel·lícula dins el projector, a fi de crear la cadena de fotogrames que produeixen el moviment.

Més tard es van produir algunes còpies en format 16 mm (és a dir, la meitat de l'original). Aquesta modificació implicava una reducció de les imatges en comparació amb les originals, unes bandes de so més modestes i unes perforacions laterals més menudes i seguides.

6.2. Tècniques de l'animació: la rotoscòpia.

Les tècniques d'animació són diverses i variades (2D, 3D, stop-motion, rotoscòpia, etc).

La rotoscòpia que s'utilitza a *Érase una vez...* es tracta d'una de les tècniques més antigues de l'animació, i consisteix a dibuixar, calcar o ficcionar sobre una pel·lícula filmada ja existent per integrar animació i acció real, i també per donar una altra mirada o significació al film —o, simplement, canviar o compondre un context visualment diferent de l'original.

Actualment, la tècnica de la rotoscòpia es pot aplicar amb eines digitals, però antigament es recorria a la rotoscòpia analògica: els fotogrames es pintaven manualment un a un. Es tracta d'una tècnica laboriosa, però atractiva visualment.

7. LA VENTAFocs, UN CONTE CLÀSSIC D'ORIGEN INCERT

Tal com s'ha anunciat més amunt, Walt Disney va registrar el títol de *La Ventafocs* en exclusiva, de manera que cap altra productora pogués fer ús del famós encapçalament del conte de Charles Perrault. Tot i això, aquest títol ja s'havia emprat en innumbrables ocasions, ja que es tracta d'una història molt antiga dins de la cultura popular de diversos indrets.

L'escriptora anglesa Marian Roalfe Cox va ser la primera a fer un estudi complet sobre aquest conte, i en va recollir 345 variants.¹ Malgrat això, l'origen de la història no és clar. Es troben els primers rastres de la narració en el temps de l'antic Egipte i de l'antiga Roma, així com a la Xina —amb el conte de Ye Xian, una nena de peus molt petits, símbol de bellesa. Les essències d'aquestes històries són molt similars a la versió que Perrault va redactar, per bé que en va canviar alguns detalls: en tractar-se de temps, cultures i públics diferents, les característiques dels personatges i els ambients canviaven per ajustar-se millor al públic receptor. D'això se'n diu *adaptacions*, i van lligades a imaginaris i referents comuns en funció de l'època.

7.1. Els imaginaris i la mirada crítica

La cultura visual —és a dir, tot el que es consumeix a través d'imatges, com ara cinema, televisió, xarxes socials, etc.— té un paper fonamental en



Fotograma d'«Érase una vez...» en rotoscòpia de l'Esbart Verdaguer.

¹Auséns, J. S. (2014).

la construcció de les nostres identitats. A través de pràctiques culturals i socials i d'experiències compartides, interioritzem valors, rols i maneres de veure el món que passen a formar part del nostre imaginari col·lectiu.

En el cas de les pel·lícules, especialment les adreçades a públic infantil i juvenil, creen expectatives de realitat: formes d'actuar, de ser, d'estimar, de compartir, etc. Sovint, aquests models són molt concrets i repetitius. El visionat d'aquests films genera contribucions crucials als discursos del "jo" i a la manera com els infants es perceben i interactuen amb el context més proper.²

En una societat cada cop més mediatitzada, cal dotar els infants i joves d'eines per llegir els continguts audiovisuals des d'una mirada crítica, activa i responsable, allunyant-los de la recepció automatitzada d'imatges.

Això implica qüestionar des d'una perspectiva de gènere els personatges de ficció i promoure una revisió constant, així com preguntar-se quins són i han estat els models seguits tradicionalment i quines característiques tenen aquests models.

Les princeses dels contes tradicionals, per exemple, responen a una sèrie d'imposicions i prejudicis perniciosos procedents del context social i històric i, per tant, representen un ideal de dona que encaixava amb

la realitat d'una societat tradicional heteropatriarcal. Són un clar exemple, -igual que l'estereotip del *príncep blau* que rescata la princesa – de personatges que cal analitzar i desmuntar col·lectivament per reptar els imaginaris masclistes implícits o explícits de l'audiovisual, tot obrint espais de reflexió on generar mirades més diverses, realistes i inclusives.

7.2. Referents i adaptacions

Fins fa pocs anys, la versió de la Ventafocs de Disney era la més present dins de l'imaginari col·lectiu de la població occidental. Amb tot, els temps canvien, i en el segle XXI, amb les noves versions, d'aquesta pel·lícula possiblement ja no forma part de l'imaginari compartit d'alguns infants de la nostra aula. És important tenir present aquesta apreciació, ja que en canviar d'imaginari es canvia, alhora, de referents.

Entenem com a *referent* una persona, un missatge o una cosa que, pel fet de destacar per una qualitat o un valor concrets, s'adopta com a model a seguir –de manera conscient o inconscient– i influeix quotidianament en la manera de pensar, actuar, imaginar o fins i tot crear. Els referents que es comparteixen acostumen a formar part de l'imaginari comú, ja que vivim en una societat i una cultura compartides.

Per aquest motiu cal replantejar-nos des d'una perspectiva inclusiva i de gènere el paper dels

Notes

En una societat cada cop més mediatitzada, cal dotar els infants i joves d'eines per llegir els continguts audiovisuals des d'una mirada crítica, activa i responsable, allunyant-los de la recepció automatitzada d'imatges.

Això implica qüestionar des d'una perspectiva de gènere els personatges de ficció i promoure una revisió constant, així com preguntar-se quins són i han estat els models seguits tradicionalment i quines característiques tenen.

²Miller i Rode (1995), citats per Míguez López, M. (2015).



referents que ens guien, amb l'objectiu d'oferir un bon acompanyament als infants, proporcionant-los referents positius i diversos i dotant-los d'estris per qüestionar i desmuntar els que no ho són. Així, les pel·lícules —sobretot les més antigues, i en aquest cas concret, les versions de *La Ventafocs*— poden estar repletes d'estereotips i si ens hi deixéssim guiar, podríem pensar que la majoria de noies desitjarien ser bones, primes, altes i rosses, arribar a la perfecció en tot el que fan, agradar i ajudar a tothom, a més de trobar el seu “príncep blau”. Per contra, els nens haurien de ser valents, competidors, forts, poc emocionals i salvadors de les noies que els envolten. En definitiva, es tracta d'uns ideals que grinyolen per moltes bandes i que perpetuen un sistema patriarcal en què l'home se situa a la cúspide de la piràmide i la dona queda en segon pla.

La solució a aquest fet, potser no consisteix a deixar de veure aquestes pel·lícules (o llegir aquests contes), sinó a fer una feina de revisió i diàleg constant, en què es posi en dubte i es qüestionï el paper de tots els personatges. La finalitat és poder veure aquests films de manera crítica i ser capaços d'analitzar i valorar el que s'ha vist. En aquest sentit, les adaptacions i relectures tenen un paper molt important a l'hora de revisar i dotar de nous camins les històries que ja fa anys que passen amb nosaltres.

Si analitzem què tenen en comú i en què es diferencien el conte de la Ventafocs (Perrault, 1697), la pel·lícula de Walt Disney (1950), el film *Érase una vez...* (1950) i una de les versions registrades més antigues d'aquesta història —el conte de Ye Xian—,³ ens adonarem de dues qüestions. D'una banda, les quatre històries tenen un rerefons i uns elements comuns, com ara l'orfandat de la nena protagonista, la vil madrastra i les seves germanes menyspreables, algun element màgic, la sabateta de vidre i el príncep. D'altra banda, però, la resta de components que envolten totes aquestes històries canvien en funció de la versió: no tots els elements màgics són els mateixos, l'ambientació varia, i hi ha girs de guió diversos. Tots aquests casos es poden concebre com a adaptacions.

Una adaptació ofereix una nova lectura d'un material preexistent. Això vol dir que els imaginaris i els referents també poden canviar: es poden actualitzar, criticar o capgirar, i depenen del context i els referents de cada època.⁴



“La germanastra lletja” (Emilie Blichfeldt, 2025) és la darrera adaptació de la Ventafocs presentada al Festival de Sitges el 2025.

³Joliet Public Schools Distric 86 (s/d). Yeh-Shen.

⁴Ruiz Blanco, G. (2018), citada a Asensio Sarasa, I. (2014).



8. RASTRES I VIATGES EN EL TEMPS: PER QUÈ ÉS IMPORTANT RECUPERAR-LES, REVISAR-LES I VALORAR-LES?

El fet de treballar amb pel·lícules que no són d'estricta actualitat —com ara *Érase una vez...*— ens permet fer memòria, recordar el passat, i establir ponts entre el passat i el present (i també el futur). Són una empremta del que va ser, però que encara té un significat vigent actualment. Si partim de la idea de rastre (*trace*) en el material audiovisual,⁵ podem entendre que aquestes pel·lícules fan present el que aparentment està absent, estableixen posicions i relacions, produeixen significat i exigeixen interpretació. És a dir, ens permeten entendre actituds i costums d'altres èpoques, i ens ajuden a comprendre com s'han transformat i s'han modelat el present i la realitat en què vivim.

Quan veiem aquests films, experimentem un rastre audiovisual: ens transporten al passat i ens connecten amb els esdeveniments, les emocions i les mentalitats d'una època anterior. Aquesta experiència de revisar pel·lícules antigues, lluny de ser simplement una mirada nostàlgica al passat, pot esdevenir una forma d'interpretar i contextualitzar les empremtes que deixen les generacions anteriors a la nostra pròpia època.

Quan aquestes obres es restauren o se'n recrea el contingut a partir de fotogrames originals, el rastre

es reactiva. És una manera de tornar a donar vida a imatges que semblaven oblidades, i de ressignificar-les des del present. Així, en comptes de veure les pel·lícules com a artefactes arcaics, aquesta pràctica ens convida a reflexionar sobre com el cinema pot ser una memòria viva que continua influint en les experiències del present i que, alhora, servirà de model i serà rellevant per a les experiències futures.

Notes

⁵Van Der Tuin, I. i Verhoeff, N., *Trace, tracing* (p. 196).



9. ACTIVITATS

A continuació, es presenten una sèrie d'activitats per treballar abans i després del visionament de la pel·lícula. Tot i que els objectius de les activitats són els mateixos, es mostren adaptacions en funció de dos grups d'edat, que hem englobat en el grup 1 (3r i 4t) i el grup 2 (5è, 6è, 1r i 2n d'ESO). Es tracta d'una guia perquè cada docent pugui decidir quina és la proposta que funciona millor en el seu grup classe i la pugui adaptar en funció de les seves necessitats.

Els objectius generals de les activitats proposades són els següents:

- Descobrir el paper de les filmoteques en la conservació i restauració fílmiques.
- Analitzar els processos de recreació de les pel·lícules animades.
- Apreciar les nocions bàsiques de les tècniques d'animació d'una pel·lícula.
- Potenciar l'expressió artística a través de tècniques mixtes.
- Aplicar una mirada crítica sobre les imatges que es reben i desenvolupar la capacitat d'observació.
- Analitzar els imaginaris i referents que es vinculen a les adaptacions cinematogràfiques.
- Repensar els contes tradicionals des d'una perspectiva inclusiva i de gènere.

9.1. Abans del visionament: les tècniques d'animació i la rotoscòpia analògica

Descripció general: a través de la tècnica de la rotoscòpia analògica, es faran intervencions de diversos fotogrames d'una de les escenes de la pel·lícula *Érase una vez...* Amb aquest procés s'intentarà comprendre el significat i la importància dels colors en una pel·lícula, així com entendre el funcionament bàsic de l'animació.

* És important no mostrar cap imatge o vídeo relacionat amb la pel·lícula *Érase una vez...* abans d'aquesta primera proposta d'activitat, ja que això podria condicionar l'alumnat a l'hora de fer-la.

Durada: 2 hores

Objectius que es treballaran:

- Apreciar la importància del color en la significació històrica d'una pel·lícula.
- Situar les nocions bàsiques d'animació.
- Definir la capacitat d'observació i expressió artística.
- Contrastar les imatges amb una mirada crítica.

Pas 1. Coneixements previs

La proposta d'activitats pot començar amb una sèrie de preguntes per incentivar la reflexió a l'aula i per convidar a pensar sobre la presència del color a les pel·lícules i la importància d'aquest fet. Es poden posar com a exemple alguns personatges que siguin populars entre l'alumnat del grup classe.



- Què passaria si canviéssim els colors de “x” pel·lícula? Què passaria si canviéssim el color dels cabells d’un personatge o el color del vestit que porta?
- Els colors transmeten o expliquen coses (referint-se a emocions, temps o llocs, per exemple)?
- Els colors poden formar part de la identitat d’una pel·lícula?
- La història que explica una pel·lícula varia si li canviem els colors?

Pas 2. Posada en comú

Les respostes d’aquesta reflexió conjunta es poden recopilar en un paper o en un mural en què quedin marcats els coneixements previs a l’inici del procés. D’aquesta manera, un cop acabada la proposta d’activitats prèvia al visionament, es poden recuperar per revisar el que pensava l’alumnat de la presència dels colors en les pel·lícules i el que han après amb les activitats proposades.

Pas 3. Rotoscòpia analògica en una seqüència de fotogrames

Es reparteix a tot l’alumnat dos fotogrames de la pel·lícula *Érase una vez...* (vegeu l’annex 1 al final del dossier). Es pot explicar que veurem aquesta pel·lícula a la Filmoteca. Aquesta seqüència serà sense color, en blanc i negre. Seguint la tècnica de la rotoscòpia analògica, l’objectiu serà intervenir en l’escena que mostren aquests fotogrames.

Variació per nivells:

Grup 1

Per al grup 1, la proposta consisteix a donar color a la seqüència a través de la pintura. S’ha de recordar que, tot i tenir fotogrames diferents —i, per tant, dibuixos diferents però molt similars entre ells—, es tracta d’una animació. Si volen que els personatges mantinguin, per exemple, les sabates sempre del mateix color quan es projecti la imatge en moviment, l’alumnat haurà de pintar sempre les sabates del mateix color.

Grup 2

La proposta per al grup 2 consisteix, a més de pintar, a afegir detalls que no hi eren —símbols, expressions, lletres, etc.— per transformar el sentit —i potser el significat— de la seqüència.

Pas 4. Presentació de les seqüències de fotogrames versionades

Un cop cada alumne hagi interpretat la seva seqüència, es farà la posada en comú dels resultats, ensenyant el conjunt de fotogrames estàtics.

Es pot generar diàleg per comunicar el que expressen aquestes seqüències: si totes transmeten el mateix significat o no —tot i que són la mateixa escena—, com ha estat el procés creatiu de cada persona, per què s’ha escollit cada color, etc. Es tracta de posar en comú els processos de creació i els resultats visibles.



Pas 5. Presentació de la seqüència de fotogrames en el color recreat

A continuació, es presenta la seqüència de la versió amb el color original recreat. Per mostrar-la, es pot decidir ensenyar la versió animada o els dos fotogrames estàtics, en funció de com ho hagin fet anteriorment els infants.

A continuació, es presenten possibles preguntes per seguir la conversa:

- Què us transmet aquesta versió en color?
- S'assembla a les que heu ensenyat vosaltres? Què canvia? Què no canvia?
- Quines diferències i semblances hi trobeu respecte a la que està en blanc i negre? I en comparació amb les vostres?
- Quina us crida més l'atenció? Per què?
- Creieu que totes les versions expressen el mateix? Per què?
- Canvia la història només canviant el color?
- Com ens afecta el que veiem? Ho podem qüestionar?
- Per què creieu que l'equip de restauració de la pel·lícula *Érase una vez...* va considerar que era molt important recrear-la seguint els colors originals?
- Què hauria canviat si els colors fossin diferents? Què hauríeu fet vosaltres si haguéssiu treballat en la restauració? Per què?

Pas 6. Revisió dels coneixements previs: què hem après?

Es recuperen les respostes dels coneixements previs de l'inici i es fa una revisió de les respostes

inicials per veure si han variat un cop duta a terme la proposta d'activitats sobre la rotoscòpia analògica aplicada a la seqüència de fotogrames.

L'objectiu d'aquest tancament és adonar-nos que realment els colors sí que influeixen en la manera com rebem els significats de les pel·lícules, ja que expressen emocions i sentiments concrets i aporten identitats específiques. Aquesta va ser una de les raons per la qual, a l'hora de recrear *Érase una vez...* es van destinar tantes hores i tants esforços a tractar d'aconseguir els colors originals.

9.2. Projectió a la Filmoteca de Catalunya

La Filmoteca és un espai privilegiat per veure pel·lícules en una sala que té les condicions idònies per gaudir de l'experiència cinematogràfica en sentit ampli. Introduir l'alumnat en el que hi trobarà és una gran oportunitat per explicar, també, la importància d'estar en silenci, de no menjar a la sala de cinema, ni mirar dispositius mòbils per poder gaudir de l'experiència i respectar la resta de persones i centres educatius que compartiran l'espai durant la sessió.

En aquesta activitat hi haurà una persona dinamitzadora i persones expertes en la matèria que convidaran al diàleg i a la participació activa abans i després de veure els films.



9.3. Després del visionament: adaptacions, imaginaris i referents. Redissenem el cartell.

Durada: 2 hores

Objectius que es treballaran:

- Comparar les diferents adaptacions cinematogràfiques de la mateixa història.
- Conèixer i entendre l'espai que ocupen els referents en les nostres vides.
- Analitzar els imaginaris i referents de certes adaptacions cinematogràfiques.
- Interpretar les imatges a partir d'una mirada crítica i ser capaç de repensar-les.
- Elaborar una proposta artística inclusiva que qüestionï estereotips i prejudicis.

Pas 1. Coneixem els referents.

S'introdueix l'activitat plantejant a l'alumnat un seguit de preguntes per tal d'establir uns coneixements base sobre la importància dels referents:

- Què és un referent?
- Quins són els nostres referents?
- On podem trobar els nostres referents?
- Tothom d'aquest grup té els mateixos referents?
- Per a què serveixen els referents? Són sempre positius? O poden ser negatius?
- Com canvien els referents amb el pas del temps?

A continuació, es miraran i es comentaran conjuntament imatges de diverses pel·lícules on apareixen un seguit d'exemples de com un personatge s'ha representat de diferents maneres

en diferents adaptacions al llarg dels anys, la més moderna sent, en alguns casos, una versió més inclusiva i diversa.

Us proposem aquests exemples, tot i que podeu canviar-les i adaptar-les al vostre grup classe ([vegeu l'annex 2 al final del dossier](#)):

- Annie (1982) / Annie (1999) / Annie (2014).
- Willy Wonka (1971) / Willy Wonka (2005) / Willy Wonka (2023)
- Ghostbusters (1984) / Ghostbusters (2016)

Mentre es comenta com han evolucionat aquests personatges, caldria fer les següents preguntes:

- Quines característiques d'aquests personatges han canviat?
- Per què creieu que s'han fet aquests canvis?
- Què ens poden aportar aquestes diferències?
- Per què és important que hi hagi referents diversos i inclusius?

Pas 2. La Ventafochs: anàlisi de les adaptacions.

Havent comparat les adaptacions d'altres audiovisuals, la segona activitat se centrarà en les adaptacions del film vist a la Filmoteca, tot comparant els cartells d'*Érase una vez...* (Estela Films) i *La Ventafochs* (Walt Disney). ([vegeu l'annex 3 al final del dossier](#)). En comparar-los, caldria plantejar i respondre col·lectivament les següents preguntes:

- Què tenen en comú aquests cartells?
- Quines diferències hi trobem?
- Quins estereotips o prejudicis podem detectar en aquests cartells?



- Hi ha alguns estereotips que vam detectar a la pel·lícula que no s'aprecien en aquests cartells?
- Creieu que els cartells representen la pel·lícula que anuncien? Afegiríeu o trauríeu alguna cosa?

Pas 3. Repensem la Ventafocs. Repensem el cartell.

La proposta final de l'activitat porta a la pràctica de manera creativa les reflexions i els aprenentatges generats en els debats anteriors. Es proposarà a l'alumnat redissenyar –en petits grups o individualment- el cartell d'*Érase una vez...* amb gran llibertat tant pel que fa a tècniques com a contingut: poden deixar-hi elements que ja hi són, modificar-los, o elaborar un cartell completament diferent.

La premissa obligatòria, però, és que el cartell esdevingui més incliusiu que els dos anteriors. Així, és important que es percebi un enfocament actual que té en compte la perspectiva de gènere i la inclusió en general, que qüestioni i reпти els estereotips dels cartells originals per fer-ne una versió millorada.

Per tal de plantejar com ho volen fer, l'alumnat pot reflexionar sobre aquestes preguntes:

- Quines coses vull mantenir dels altres cartells?
- Quines no vull que apareguin?
- Quina mirada vull que tingui el meu cartell?
- Què m'agradaria incorporar?
- Què vull destacar?

Quan es finalitzin els cartells es poden exposar a l'aula i/o presentar-los a la classe per tal de compartir tots els projectes.

Conclusions

Aquesta activitat busca posar el focus en els referents i imaginaris que tenim i la seva evolució amb el pas del temps, alhora que ajuda a entendre la importància del fet que existeixin referents diversos, lliures de prejudicis i estereotips. No només això, sinó que vol aportar eines per analitzar i ser persones crítiques amb aquells referents que no són inclusius.

Redissenyar el cartell ajuda a entendre la necessitat d'ajustar-se al context històric i social del moment i dona veu a l'alumnat per tal que pugui fer les seves adaptacions i comprendre que ells i elles també poden versionar i subvertir històries i audiovisuals clàssics.

Si feu aquestes o d'altres activitats a l'aula en relació a la pel·lícula si us plau compartiu-les amb nosaltres a filmoteca.escoles@gencat.cat



10. GLOSSARI

Adaptació

Ajustar o acomodar una cosa a fi de convertir-la en apta per a un nou ús. En les pel·lícules, les adaptacions ofereixen una nova lectura d'una història preexistent i l'ajusten a les característiques, les necessitats i les creences del moment.

Cel·luloide

La majoria de pel·lícules que veiem avui als cinemes s'han rodat i es projecten en suport digital, però això no sempre ha estat així. Des dels inicis de la cinematografia, es va utilitzar la cel·lulosa com a material de suport per fer pel·lícules. La cel·lulosa —el compost orgànic més abundant a la natura i el primer constituent de les parets cel·lulars de les plantes— es va utilitzar, en primer lloc, per obtenir suports fílmics de nitrat de cel·lulosa i, més tard, d'acetat de cel·lulosa. El primer era un suport extremadament inflamable i fràgil, mentre que el segon, ja era més resistent. El suport físic que s'utilitza actualment està fet d'un plàstic derivat del polièster. Es tracta d'un material molt resistent a la tracció i la ruptura, amb un risc molt baix d'inflamació.

Ficcionar

Presentar la realitat —o part de la realitat— a través dels recursos propis de la ficció, com ara la intervenció, l'exageració o la dramatització, sovint amb finalitats artístiques o comunicatives.

Filmoteca

Són equipaments culturals públics, i les seves funcions principals són preservar, conservar, restaurar, catalogar i difondre el patrimoni cultural, audiovisual i fílmic.

Format

El format cinematogràfic pot fer referència a dos conceptes diferents, però que van lligats: (1) les proporcions de la imatge filmada i les de la imatge de la pantalla de projecció, o bé (2) la mida i les perforacions de la pel·lícula (és a dir, la cinta, el suport físic) emprada per a la filmació. Aquesta segona accepció només s'aplica als suports físics de cel·luloide o polièster, i no és aplicable al cinema digital. Els formats estan determinats, entre altres coses, per l'amplària, que els dona nom. Es classifiquen, a grans trets, en dos grups: el format “professional” o estàndard (de 35 mm i 70mm), i els formats de “pas estret” o subestàndard, com ara el de 16 mm, 8 mm, 9,5 mm o el súper-8 (8 mm). Cada format té una perforació diferent, de manera que necessita una càmera cinematogràfica i un projector diferents i adequats a les seves especificitats.

Fotograma

En cinema, un fotograma (*frame*) o quadre de pel·lícula és una de les nombroses imatges individuals del film. Es tracta de l'element més petit de la pel·lícula. Si es projecta una cadena de fotogrames

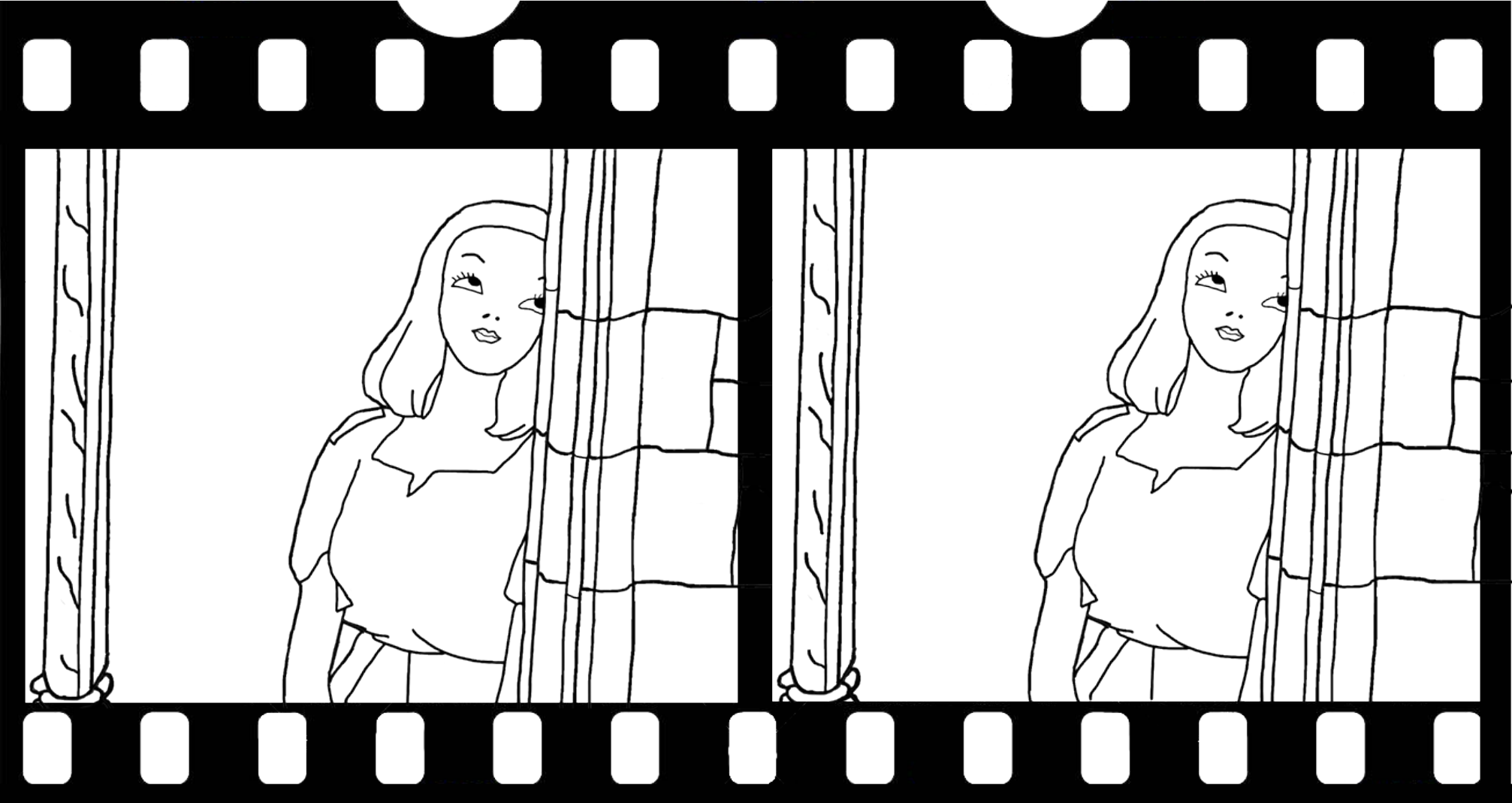


Imaginaris

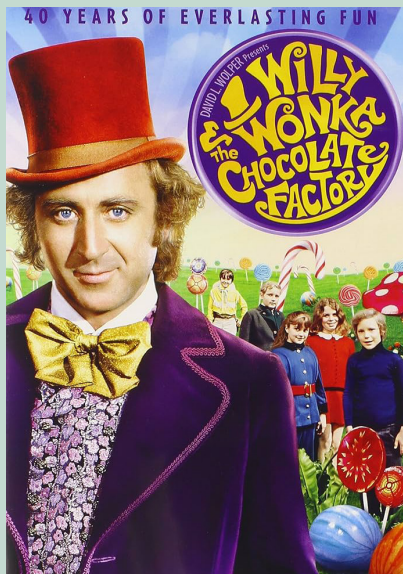
Referents

Restauració

És una de les tècniques més antigues de l'animació. Consisteix a dibuixar, calcar o ficcionar fotograma a fotograma sobre unes imatges d'una pel·lícula filmada ja existent per integrar animació i acció real, a fi de donar una altra mirada o significació al film —o, simplement, canviar o compondre un context visualment diferent de l'original.



ANNEX 2



ANNEX 3



MEDIACIÓ I EDUCACIÓ

2025-26

**Dossier elaborat per Laia Sebastià
amb el suport de l'equip de Mediació i
Educació de la Filmoteca de Catalunya.
Els continguts d'aquest dossier es poden
reproduir lliurement amb finalitats
educatives, citant la font original:
CC BY-NC-ND 4.0**



Imatge portada: ©Filmoteca de Catalunya

filmoteca.escoles@gencat.cat
filmoteca.cat

FilmoTeca
de Catalunya

 **Generalitat
de Catalunya**



Fotogrames militants
© La línia torta