

Proyecto de Apoyo a la Programación Nacional en Cine Arte Normandie 2012



Guía didáctica “Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar”.

Título original: “La gabbianella e il gatto”

Director: Enzo D'Alò

País de producción: Italia

Año de producción: 1998

Duración: 75 minutos

Calificación: todo espectador



1.- Sinopsis para la educación:

¿Qué relación puede haber entre la pintura rupestre, Da Vinci, A. Kircher y el praxinoscopio?, la respuesta está vinculada con la “animación”. Tanto las primeras pinturas en las cavernas, como el “hombre de vitrubio” de Leonardo, intentaron plasmar el movimiento como una característica fundamental. El alemán Athanasius Kircher, de quien hubo hace poco una interesante muestra-homenaje en la Biblioteca Nacional de nuestra capital (ver i el link: <http://www.dibam.cl/noticias.asp?id=15287>), inventó el primer proyector de imágenes -la llamada **linterna mágica**- capaz de plasmar diferentes fases consecutivas de movimiento. Más tarde se crea el **praxinoscopio**, uno de los muchos juguetes ópticos de fines del siglo XIX, en el que se utilizaba una técnica pre-cinematográfica de animación. Posteriormente dicha técnica se perfeccionó a partir del “teatro óptico”, que permitía proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla y acompañadas de música y algunos efectos sonoros. En ambos casos la invención estuvo asociada al nombre de Émile Reynaud, padre de la animación.

Desde entonces hasta hoy, la animación se ha convertido en un género cinematográfico capaz de atraer a pequeños y adultos, introduciéndolos en un mundo de fantasía al que se dota de mensajes profundos y valores universales. Es el caso de la producción europea que presentamos en esta guía: *Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar*.

Kenga, una gaviota envenenada por una mancha de petróleo, justo antes de morir, confía su huevo al gato *Zorbas*, obteniendo de él tres compromisos: no comerse el huevo, cuidar de él hasta que se abra y enseñar a volar al recién nacido. La gaviota huérfana es bautizada con el nombre de *Afortunada* por toda la comunidad de los gatos, que se ha visto involucrada por *Zorbas* en la tarea de criar a esta insólita hija. *Afortunada*, deberá aprender a conocerse y comprender que no es un gato antes de poder aprender a volar.

Película animada basada en el texto del escritor chileno Luis Sepúlveda, plantea temas como el cuidado del medio ambiente, la importancia de los compromisos, el valor de la diferencia y el poder de la amistad. Es altamente recomendable para estudiantes de Enseñanza Básica, con énfasis en alumnos y alumnas que cursan de 5° a 8° año básico.

2.- Ejes curriculares sugeridos:

A) Sectores de aprendizaje y niveles en que la película puede incorporarse:

- Lenguaje y Comunicación (LC) 5° Básico

B) Unidades de aprendizajes propuestas:

LC: "Eje lectura" (U1)

C) Aprendizajes esperados (AE):

Los alumnos y alumnas:

LC: "Interpretan textos narrativos comentados en clases, considerando: Principales acciones del relato, características físicas y psicológicas de los personajes, sentimientos de los personajes, espacio, época retratada en el relato, imágenes que acompañan al texto."

3.- Lenguaje visual asociado a la película:

En esta sección definiremos el concepto de animación y luego dejaremos espacio para que dos afamados realizadores de este género, nos entreguen su visión acerca de la construcción de este tipo de producciones. El extracto de entrevistas que hemos seleccionado, sin duda abrirá la conversación en torno a la modalidad de la animación como componente del arte cinematográfico.

Animación: proviene del latín "anima", que se relaciona con el alma, por ende se trata de "dotar de alma" a algo que no lo posee. En rigor es darle sentido a una creación gráfica que no es real. Las dos grandes técnicas para llevar a efecto la animación es la tradicional o "a mano" y la realizada por un ordenador. En el primer caso, que también se denomina "dibujo animado", se realizan dibujos a mano, los que se superponen para generar la ilusión de movimiento. En el caso de la segunda técnica, las creaciones se producen vía computadores y hoy han alcanzado resonancia con el formato tridimensional.

Selección de entrevista a Hayao Miyazaki (director japonés de *El viaje de Chihiro* y *El castillo andante*) y a John Lasseter (director estadounidense de *Toy Story*).

❖ Entrevista a Hayao Miyasaki (extracto)

-¿Por qué la insistencia en animar con lápiz cuando ya todo el mundo usa ordenador?

Por dos razones muy simples: la primera es que a mi me gusta mucho animar con lápices. La segunda es que no sé cómo usar un ordenador. Eso no quita que se puedan hacer cosas maravillosas con otro tipo de sistemas. Lo que hace Pixar con la animación por ordenador es maravilloso, y para la animación stop motion ya tenemos a Nick Park en Inglaterra. No tenemos necesidad de salir a competir con ellos.

- ¿Cómo ha hecho para poder seguir mirando al mundo con ojos de niño?

Cuando yo estaba criando a mis hijos, estaba tan ocupado con mi trabajo que no vi cada detalle de su niñez. Todavía al día de hoy me siento mal por no haber sido un mejor padre. Al menos ahora en Ghibli tenemos una escuela preescolar para los hijos de los empleados. Poder observar a esos niños es una enorme fuente de inspiración para mí. Sobre todo porque me doy cuenta que para ellos cada segundo que pasa tiene algo de interesante. Todo el tiempo están aprendiendo cosas nuevas y nunca se quedan quietos. Supongo que ahora me doy cuenta de todas esas cosas porque me he puesto viejo. Además, cuando los

observo, me acuerdo de cosas de mi propia niñez, y por eso es que puedo entenderlos ahora como no los podía entender antes.

- **¿Siente una responsabilidad para revitalizar el género siendo la voz mas fuerte surgida en el animé?**

No. Nosotros tenemos nuestra propia pasión y nuestros propios principios y por ellos nos guiamos. Nunca hemos tratado de copiar a nadie. Nuestra empresa, increíblemente, es la que está menos enfocada hacia el aspecto comercial. No hacemos las cosas pensando en cuanto podemos llegar a ganar. Y así y todo, la nuestra es la empresa mas exitosa. Yo conozco a la gente que hace *Pokemon* y los otros dibujos animados que son populares en Japón, pero vivimos en mundos diferentes.

- **John Lasseter siempre dice que usted es uno de sus mentores...**

Nunca me di cuenta de que él fuera uno de mis aprendices. Yo lo veo más bien como a un gran amigo. Cuando yo lo conocí él tenía poco mas de veinte años y no tenía ninguna posibilidad de hacer largometrajes de dibujos animados, algo que se debía en parte a la difícil situación en que estaba la industria del dibujo animado en Estados Unidos en ese momento. Yo conocí a varios animadores norteamericanos en ese entonces y John se destacaba porque estaba trabajando solo, con paciencia y con pasión. Cuando me enteré de que *Toy Story* había sido un gran éxito, me alegré muchísimo por él porque sabía que era algo absolutamente merecido.

- **¿Qué es lo que recuerda de su trabajo en *Heidi*?**

Que viajé especialmente a Suiza para empaparme del mundo que teníamos que retratar. Estuve algún tiempo allí, pero no lo suficiente para poder comprender en toda su totalidad la cultura de ese país. Por eso cuando nos enteramos de que habían comprado la serie y que se iba a exhibir tanto en Europa como en el resto del mundo todos los que participamos en ella nos queríamos meter debajo de nuestros escritorios porque sabíamos que no habíamos logrado retratar cabalmente el mundo de los Alpes suizos...

Fuente: <http://todokawaii.com/entrevista-hayao-miyazaki/>

❖ Entrevista a John Lasseter (extracto)

- **Cuando se estrenó *Toy Story 3*, algunos criticaron que la trilogía, como *Cars*, era muy masculina: todas han sido dirigidas por hombres. ¿Se fijan en esto ustedes, es una crítica que aceptan?**

Pixar es un estudio de directores. Todas nuestras ideas provienen de nuestras vidas. No hacemos películas basadas en los estudios del mercado. Hacemos cintas que sabemos que nuestra audiencia va a disfrutar. A las chicas también les gusta ver nuestras cintas. Hacemos películas para todos. Estamos entusiasmados de que la protagonista de *Brave* [a estrenarse en 2012] sea una chica. No queremos hacer una cinta para un solo mercado.

- **¿Cuándo te das cuenta de que tienes que hacer la secuela de una película?**

Me gusta hacer secuelas, es un reto. Las historias de Pixar son originales, no son adaptadas de un libro. Para hacer una buena película necesitas tres cosas: Primero, contar una historia conmovedora y no predecible. Segundo: llenar la historia con protagonistas memorables. Y tercero: ponerlo todo en un mundo verosímil, no realista sino creíble dentro de la historia que estás contando. Cuando haces una secuela, dos de esas cosas ya están establecidas: el mundo y los protagonistas; entonces, lo que queda es contar una nueva historia que sea original. Muchas películas repiten el error de contar la misma historia. Esto puede ser negativo para la primera. *El Padrino 2* y *El Imperio Contraataca* son dos películas tan buenas como la original, pero lo suficientemente diferentes como para hacer la primera aún más interesante. Con *Cars 2* quise llevar a los protagonistas por el mundo y añadir el elemento del espionaje.

Además, con las carreras de Fórmula 1 pensé que sería buena idea presentar diferentes carros.

- **¿Cuál es tu juguete favorito?**

De niño eran los *Hot Wheels* y *G.I. Joe*. De hecho, *Buzzlight Year* es del mismo tamaño que los *G.I. Joes* originales. Mi amor por los *Hot Wheels* me llevó a pensar en carros como protagonistas para *Cars*.

Fuente: <http://entretenimiento.univision.com/cine/entrevistas/article/2011-06-26/john-lasseter-entrevista>

4.- Sugerencia de evaluación:

Para esta película sugerimos la aplicación de la técnica de **cine foro**, formato que en nuestra sala se realiza desde los años ochenta. Esta técnica permite que en forma inmediata a la proyección se logre obtener las sensaciones de los espectadores. En este caso los estudiantes pueden opinar con la sola guía de preguntas orientadoras que realiza el o la docente y que luego abre la conversación hacia los propios comentarios que los estudiantes manifiestan. Se trata por tanto de una técnica que requiere de parte del moderador (docente en este caso), un alto grado de asertividad, pues se debe ir complementando lo que se pregunta en forma introductoria, con los comentarios de los estudiantes que intervienen durante el proceso de conversación.

Uno de los grandes aportes del **cine foro** es restituir la importancia y grandeza del **diálogo** como parte del proceso de formación valórica y conceptual que desarrollan los estudiantes. La evaluación obtenida de este tipo de herramientas es más bien de carácter formativo, pero abre la posibilidad de anclar más tarde en el aula, algún “contenido duro”, sobre la base del diálogo desarrollado.

Algunas preguntas que sugerimos para abrir la conversación de un **cine foro** relacionado con la exhibición de la película *Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar*, son las siguientes:

- ¿Cuál es en tu opinión el **gran valor** que rescata la película?
- ¿Qué personaje y por qué, es el que te pareció más importante dentro de la historia relatada?
- ¿Por qué piensas que es un aporte hacer una **animación** de un texto escrito?

Si los estudiantes han leído el texto, consultar:

- ¿Qué escena o personaje habías imaginado similar a lo visto en la **animación**?
- ¿Qué escena o personaje notaste diferente en relación con lo que habías imaginado al leer el texto?
- ¿Qué aspecto del texto crees que queda mejor plasmado en la película?

Independiente que hayan leído o no el texto:

- Seleccionar un par de pasajes del texto, leerlos y pedirles que los comenten en relación con lo exhibido en la película.
- Leer algunos pasajes de las **entrevistas a Hayao Miyazaki y John Lasseter** y solicitarles la opinión a los estudiantes.
- Solicítele a los estudiantes que construyen de manera oral una sinopsis de la película, recatando un valor y un personaje.

Equipo Cine Arte Normandie.