PRINCESSE DRAGON



VENTANA CINÉFILA

VENTANA CINÉFILA
GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESORADO

FICHA TÉCNICA/ARTÍSTICA

Dirección / **Anthony Roux, Jean-Jacques Denis**
Guion / **Anthony Roux, Jean-Jacques Denis**
Fotografía / **Animación**
Montaje / **Stéphanie Jans**
Música / **Pierre-Jean Beaudoin**
Reparto / **Animación**
Producción / **Fréderic Puech**
Compañía Productora / **Ankama Animations, France 3 Cinéma**
Compañía Distribuidora / **Pulsar**



Recomendada a partir de 7 años

SINOPSIS

Pelusa es una de las hijas de Dragón y se ha criado con sus hermanos dragones. Respira fuego, es tan fuerte como los humanos, y puede cambiar de color según la estación. Pero una disputa familiar la arroja a una tristeza infinita y la obliga a huir de la cueva familiar. Entonces Pelusa se embarca en un viaje para descubrir el mundo de los humanos. Veremos cómo aprende el significado de la amistad, la solidaridad... y la codicia, que parece carcomer los corazones de las personas



ANTHONY ROUX

Roux es director creativo y presidente de la productora multimedia Ankama. Denis ha realizado los storyboard de numerosas producciones. Ambos debutaron con el largo *Dofus - Livre 1: Julith*, presentado en Sitges en 2016.

Anthony Rox nació el 9 de marzo de 1977 en Francia (Montreuil). Es escritor de historietas de cine y de series de televisión. Además, es productor de cine, director, diseñador de juegos y autor de juegos franceses. Dirige la empresa Ankama y es notablemente conocido por haberla fundado, así como por el videojuego Dofus. Posteriormente, diversificó su trabajo, especialmente en la animación y la escritura.



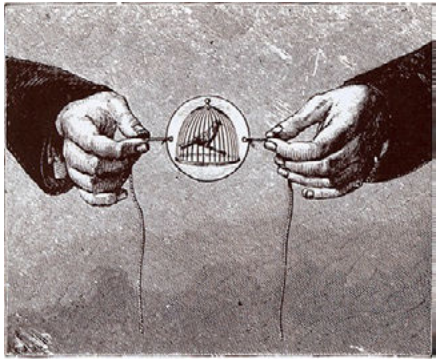
DATOS DE INTERÉS

Princesse Dragon es la segunda película firmada por Jean-Jacques Denis y Anthony Roux. Anteriormente, crearon otro film de animación, *Dofus - Libro 1: Julith*, a partir del mundo desarrollado en un videojuego del 2004 llamado también Dofus. Los directores decidieron cambiar de estilo y temática para hacer esta película, aunque siguieron trabajando con los mismos roles: Royx se encargó de la producción y la narrativa de la historia, mientras que Denis se centró en hacer el primer diseño gráfico del proyecto. Principalmente, se desarrolló en Francia, de la mano de la productora Ankama, aunque también contó con el soporte de un equipo de Canadá.

PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO

Hoy en día, vivimos envueltos de una gran cantidad de imágenes, y muchos niños y niñas crecen con dibujos animados y películas de animación. Pero, ¿sabemos cuál es su origen? La respuesta la encontramos en el siglo XIX, lejos de los ordenadores y las creaciones digitales. Las primeras imágenes en movimiento eran artilugios mecánicos que funcionaban a partir de efectos ópticos.

Desde la creación del taumátropo, en 1824, con tan solo un papel dibujado por los dos lados, se ha ido avanzando tecnológicamente hasta grandes producciones audiovisuales creadas con potentes ordenadores.



VOLVER A LAS ILUSTRACIONES EN 2D

Si hacemos una búsqueda rápida de las últimas películas de animación infantiles, podemos ver que la mayoría de títulos están creados con animación 3D. Este estilo empezó en 1995 con el estreno de Toy Story (1995), considerada la primera película de animación digital en tres dimensiones. Desde entonces, las ilustraciones en 2D han ido perdiendo terreno hasta día de hoy, donde gran parte del cine infantil comercial se caracteriza por tener referencias de la cultura pop, canciones de éxito y unos efectos visuales muy estimulantes.

Frente a esto, Princesse Dragon propone un estilo opuesto: recupera la animación 2D, dibujando líneas finas y pintando escenarios de tonos suaves. El tipo de dibujo nos traslada inevitablemente al Disney



clásico, con películas como *Fantasía* (1940), *Peter Pan* (1953) o *101 dálmatas* (1961), como también a las creaciones de Hayao Miyazaky para Studio Ghibli. En este caso, Jean-Jacques Denis y Anthony Roux, los creadores de la película, no solo tomaron de referencia el estilo visual de los Studio Ghibli, sino que también comparten algunos elementos temáticos, como la relación de la humanidad con la naturaleza: *El castillo en el cielo* (1986) sigue las aventuras de Pazu y Sheeta, dos jóvenes que intentarán evitar que una antigua piedra mágica caiga en manos de un grupo de militares, y *El viaje de Chihiro* (2001) cuenta la historia de una niña de diez años, quien se ve atrapada en un mundo mágico y sobrenatural, teniendo como misión buscar su libertad y la de sus padres, y así poder regresar a su mundo.

Además de partir de estas referencias audiovisuales, Princesse Dragon, también se inspira en libros ilustrados. "Para hacer los dibujos, volvimos a imágenes clásicas, grabados e ilustraciones de cuentos antiguos: Gustave Doré, Arthur Rackham... Sobre todo para refrescar nuestras ideas y porque resultaba estimulante, para volver a algo un poco más natural. Al final, el resultado dista bastante de los referentes, pero estas inspiraciones han alimentado la película de alguna manera", afirma Denis. De este modo, los directores se nutren de más de una fuente de inspiración, construyendo su propio estilo a través de diversas influencias.

TEMAS DESARROLLADOS

¿Qué pasa si un niño o niña no cumple con las expectativas de su familia? Esta pregunta es el punto de unión entre las dos protagonistas, Pelusa y Princesa. El

padre de Pelusa, un dragón que odia a los humanos, rechaza a su hija por el hecho de ser medio humana y medio dragón. Por otro lado, el padre de Princesa, espera que ella se comporte como él cree que debe ser una dama: que se case y obedezca, que no cuestione el poder. Contrarias a las expectativas de sus padres, Pelusa y Princesa, siguen luchando contra los roles impuestos y, aunque a veces les duela ese rechazo, siguen siendo quienes son.

Frente a la tristeza que les provoca el rechazo, Pelusa y Princesa, encuentran en su amistad el motor para seguir adelante. Igual que los cuentos tradicionales, que tienen una enseñanza final, Jean-Jacques Denis y Anthony Roux quisieron hablar de la codicia humana.

Otro tema tratado es la naturaleza. La película permite pararnos en diferentes escenarios donde tenemos el bosque de fondo. Además, el trabajo sonoro ayuda a recalcar esta intención. Los directores decidieron grabar sonidos reales de la naturaleza para que el espectador se adentrara más en la escena.

HEROÍNAS QUE ROMPEN ESTEREOTIPOS

Las protagonistas de Princesse Dragon son empáticas, valientes, sensibles, fuertes, listas y luchadoras. Son niñas que rompen estereotipos. Aunque sea una historia ambientada en los cuentos de príncipes y princesas, esta película no reproduce los arquetipos que normalmente vemos en este tipo de historias. Lejos del imaginario donde las princesas están encerradas en un castillo esperando que las salven, Pelusa y Princesa son niñas que afrontan sus miedos a la vez que se preocupan de cuidar a los demás.



A lo largo de la historia del cine, encontramos diferentes películas donde las protagonistas son heroínas que tienen que salvar el mundo. Como hemos comentado anteriormente, Studio Ghibli fue un referente visual, temático y de creación de personajes. En Nausicaä del valle del viento (1984), vemos una princesa luchadora, ingeniosa e independiente, mientras que La princesa Mononoke (1997) trata de la lucha ecológica de una reina del bosque. Y aunque estas dos películas y muchas más incorporen a heroínas como protagonistas, es cierto que la mayoría están protagonizadas por héroes. ¿Cómo influyen las películas que vemos desde la infancia en nuestra personalidad? ¿Reproducimos los roles de género que vemos en los medios de comunicación?

El mundo audiovisual, al igual que otros espacios de socialización como puede ser la familia o la escuela, contribuye a crear nuestra visión del mundo. Y algunos de los personajes que encontramos en el cine pueden convertirse en referentes para nuestro día a día. De este modo, tanto Princesa como Pelusa son potencialmente un referente para las niñas y los niños que vean la película.

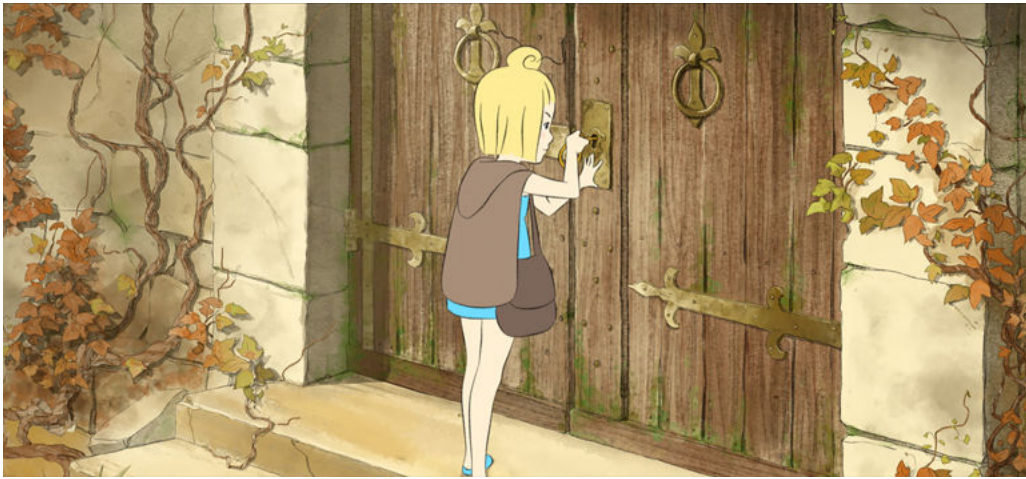
PELÍCULAS CITADAS Y ENLACES

- *Fantasía* (Disney, 1940)
- *Peter Pan* (Disney, 1953)
- *101 dálmatas* (Disney, 1961)
- *El castillo en el cielo* (Studio Ghibli, 1986
- *Madagascar* (Tom McGrath, Eric Darnell, 2005)
- *El cazador de cocodrilos* (John Stainton, Steve Irwin, 1996 -2007)
- *El viaje de Chihiro* (Studio Ghibli, 2001)
- *Nausicaä del valle del viento* (Studio Ghibli, 1984)
- *Mononoke* (Studio Ghibli, 1997)

ACTIVIDADES PREVISIONADO

Esta película está protagonizada por heroínas. ¿Sabemos qué son? ¿Qué características tiene una heroína? ¿Hemos visto alguna película o leído algún cuento donde haya alguna? ¿Os gusta este tipo de personajes? ¿Por qué?

Mientras vemos la película, nos fijamos en qué heroínas encontramos en Princesse Dragon y cómo son.



ACTIVIDADES POSVISIONADO

ACTIVIDAD 1

El sonido es una parte muy importante de las películas, aunque a veces pasa por desapercibido. Princesse Dragon lo cuida en especial, sobre todo en las escenas de la naturaleza. Para poder fijarnos en el trabajo sonoro, ponemos el fragmento del minuto 11:10 al 11:53, en una escena donde Pelusa observa y juega con otros animales.

¿Si cerramos los ojos, qué nos imaginamos que pasa? ¿Qué sonidos escuchamos? ¿Qué animales hay? ¿Cómo es la música? ¿A qué lugares nos transporta?

Una vez escuchado el fragmento, hacemos un dibujo de la escena que nos hemos imaginado. Si es necesario, se puede poner más de una vez.



ACTIVIDADES POSVISIONADO

ACTIVIDAD 2

La película que acabamos de ver utiliza la técnica de la animación. Esta consiste en juntar muchos dibujos o imágenes que, si los pasamos de forma rápida, crea el efecto de movimiento. La animación fotograma a fotograma (o stop motion, en inglés), sigue la misma lógica. En esta actividad, proponemos hacer una pequeña animación fotograma a fotograma, siguiendo estos pasos:

1.En grupos pequeños, creamos un personaje. Igual que pelusa, tiene que ser un personaje inventado y tener algún poder especial.

2.En el patio, recogemos elementos de la naturaleza que nos puedan servir para hacer un escenario, pero sin arrancar plantas ni hacer daño a los animales. Por ejemplo, podemos coger hojas secas del suelo, palos, arena...

3.En el aula, ponemos una cartulina en la mesa y colocamos lo que hemos recogido en el patio encima, creando un escenario. Si queremos, también podemos dibujar para darle más forma.

4.Pensamos una acción que hará nuestro personaje en el escenario. Por ejemplo, puede caminar por el bosque, volar, saltar, hacer giros... No tiene por qué ser una historia compleja, solo una acción sencilla.

5.Con un móvil o una tablet haremos la animación. Tenemos que poner el dispositivo en algún sitio que no se mueva (por ejemplo, un trípode) y hacer una foto antes de mover cada vez el personaje. Es decir, pondremos el personaje en una posición, lo moveremos un poco, y haremos otra foto. Repetiremos el ejercicio hasta que nuestro protagonista haya completado la acción, llegando a unas 50 fotos aproximadamente.

6.Juntaremos todas las fotos en el ordenador o en el móvil y las pasaremos de forma rápida. Podemos proyectar los resultados de cada grupo en el aula y comentar los resultados. ¿Cómo hemos conseguido hacer esta animación? ¿Qué elementos son necesarios para hacerla? ¿Qué nos ha sorprendido?

PROFESTIVALES23

VENTANA CINÉFILA

esta es cine europeo
FESTIVAL DE SEVILLA

SEMINCI
CINE DE AUTOR
VALLADOLID
SEMANA INTERNACIONAL DE CINE

FESTIVAL DE HUELVA
CINE IBEROAMERICANO

FESTIVAL DE MÁLAGA

SITGES
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA FANTÀSTIC DE CATALUNYA