

BILLY EL HAMSTER COWBOY

70 SEMINCI. SEMANA INTERNACIONAL DE CINE DE VALLADOLID



SINOPSIS

Billy es un hámster extraordinario: es un hámster vaquero... ¡al menos sueña con convertirse en uno! Para empezar, necesita un verdadero sombrero de vaquero y dos amigos intrépidos: Suzie y Jean-Claude. Eso es todo. Juntos se embarcan en una aventura, ya sea tras la pista de un tesoro perdido o en busca del árbol más hermoso del Lejano Oeste. A lo largo de sus encuentros, este pequeño vaquero de gran corazón descubrirá que volando en ayuda de los demás se convierte en un verdadero héroe.

DATOS TÉCNICOS

Título Billy el Hamster Cowboy

Dirección Antoine Rota, Caz Murrell

País Francia

Año 2024

Duración 67 minutos

Producción Jean-Baptiste Wery,
Emmanuèle Petry-Sirvin,
Peter Voelkle

Edad recomendada Todos los públicos



Antoine Rota

Nació en Suiza y pasó su infancia explorando la naturaleza, construyendo cabañas y dibujando todo lo que le rodeaba. Al principio pensó dedicarse al cómic, por lo que estudió ilustración en la escuela Émile Cohl de Lyon. Sin embargo, su fascinación por la unión entre imagen y música le llevó al cine de animación. Se trasladó a París para formarse en realización y poder dedicarse a lo que siempre le había apasionado: contar historias.

Caz Murrell

Vive entre Inglaterra y Francia. Su amor por la animación comenzó viendo series clásicas de Cartoon Network y producciones de la BBC en volumen. A los 12 años comprendió que no podría pilotar cohetes debido a su miopía y decidió enfocar su vida profesional hacia la animación. Estudió en la EMCA (Angulema) y en La Poudrière, y ha desarrollado una carrera diversa y muy personal. En 2020 asumió la codirección de *Billy the Hamster Cowboy*

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- La amistad y la cooperación. La importancia de confiar en los demás, compartir y trabajar en equipo
- La valentía y la superación
- La imaginación que hace que los personajes transformen su espacio con ingenio
- La gestión de emociones (expresar emociones como la alegría, el miedo o la frustración)
- La justicia y solidaridad, reflexión sobre cómo se resuelven los conflictos en comunidad.

CURIOSIDADES

1. La película es una adaptación de los libros de la neerlandesa Catharina Valckx, algunos como *Billy el bisonte* y *¡Arriba las patas!* han sido publicados en España con gran éxito.
2. El universo del film combina el humor absurdo con elementos del Far West, creando un mundo cercano y exótico a la vez para el público infantil.
3. Entre los personajes secundarios aparecen animales poco habituales en el cine de animación como una lombriz o una tejona lo que enriquece la diversidad del relato.
4. La producción es fruto de una colaboración europea entre estudios de Francia, Bélgica y Suiza.

ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. ¿Sabes lo que es una adaptación cinematográfica?

Cuando una película parte en origen de un libro, un cómic o incluso un videojuego y lo convierte en imágenes en movimiento, hablamos de una adaptación. *Billy el hámster cowboy* está basada en los álbumes ilustrados de Catharina Valckx. Los directores de esta película han sabido dar vida y recrear las aventuras de estos personajes generando los escenarios en la gran pantalla, manteniendo el humor y la frescura de los libros.

Piensa en otros cuentos o cómics que conozcas y que también tengan película. ¿Qué cambios recuerdas entre las dos versiones?

Por ejemplo, en *Caperucita Roja*: en el cuento clásico el lobo se come a la abuela y a Caperucita, pero en muchas películas los personajes se salvan gracias a su ingenio.

En *Alicia en el País de las Maravillas*: el libro de Lewis Carroll tiene muchas escenas fantásticas; en las películas, algunas se simplifican o se cambian para hacerlas más cortas o fáciles de entender.

Paddington: nació en los libros y cómics británicos sobre un oso que vive en Londres; en el cine lo vemos como un personaje animado que se mueve y habla con personas reales.

Actividad

Nosotros aún no hemos visto como puede ser Billy el hámster cowboy.

¿Y si ahora hacemos nuestra versión de cómo nos imaginamos qué pueda ser? ¿Qué debería tener un hámster para convertirse en un cowboy?

ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

2. ¿Sabías que...?

En el cine para crear un universo reconocible como el Far West, el equipo de animación utiliza elementos muy concretos: cactus, ranchos, chisteras, caballos o trenes de vapor. Son códigos visuales que nos ayudan a situarnos en un lugar y época sin necesidad de explicaciones. Cuando veas la película, fíjate en cuántos de estos elementos aparecen en pantalla.

Imagina

Billy no viaja solo: necesita a sus amigos Jean-Claude (una lombriz) y Suzie (una hurona) para vivir aventuras.

Imagina que tú también formaras parte de su banda del Far West.

- Elige un animal o personaje
- Piensa al menos en dos habilidades especiales
- ¿Qué nombre te pondrías?

Dibuja a tu personaje y compártelo con tu clase antes de entrar al cine.

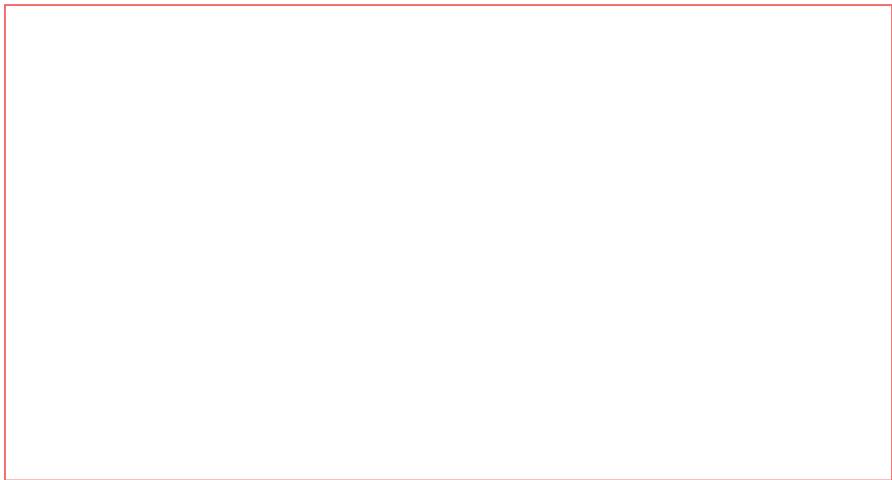


DESPUÉS DEL VISIONADO...

1, 2, 3, nuevo título

La película reúne varias aventuras diferentes. Te proponemos inventar un nuevo título para la historia que más te haya gustado. Puede ser divertido, misterioso o sorprendente.

Puedes dibujar la escena de la película y pedirle a tu profesora que te escriba el título debajo de tu dibujo.



Cadáver exquisito de historias

¿Sabías que todos podemos entrenar nuestra imaginación? Vamos a realizar un juego divertido. ¡Inventemos un cuento entre todos!.

- En grupos, cada alumno inventa una frase para continuar con las aventuras de Billy y sus amigos. Algo así como: "y después a Billy le pasó lo siguiente...!"
- La maestra o el maestro va tomando nota y al final lee en voz alta el cuento completo con tono divertido, para que todos escuchen la historia que han creado juntos.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

Un mapa del oeste

Billy vive en un mundo lleno de cactus, ranchos, minas de oro y escondites secretos. Entre todos podéis dibujar un gran mapa en papel continuo y añadir lugares de la película y otros inventados:

- La montaña del tesoro.
- El río de los valientes.
- La cueva de los amigos

Cada niño puede colocar su personaje inventado (de la actividad previa “Imagina...”) en el mapa y contar qué aventuras viviría allí.

El termómetro de las emociones

En la película, Billy y sus amigos viven muchas aventuras y sienten emociones diferentes: alegría, miedo, sorpresa o enfado.

Vamos a descubrirlas jugando.

Coloca en clase cuatro carteles con caras grandes que representen esas emociones (pueden ser dibujos hechos por los propios niños).

Después de ver la película:

- Di una escena —por ejemplo, “cuando Billy conoce por primera vez a Jean-Claude y Suzie”— y que los niños vayan corriendo hacia la cara que muestra la emoción que creen que sintieron los personajes.
- “Cuando Jean- Claude se cae y los demás va a ayudarle”
- “Cuando todos encuentran el tesoro y se abrazan contentos”
- “Cuando Billy recuerda a su viejo muñeco, el señor Cassidy”
- Una vez allí, cada grupo explica con gestos o palabras por qué ha elegido esa emoción.



SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2025

Director Seminci José Luis Cienfuegos
Educación Seminci Laura Barciela
Eva Alcaide

Contacto Educación Seminci E-mail: educacion@seminci.com
T. 983 426 074 (de septiembre a octubre)
M. 680 601 635 (de septiembre a octubre)
T. 983 426 460 (centralita)
Horario telefónico: De 09h a 15h

Dossier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a la colaboración de:

Organiza:



Colabora:

