

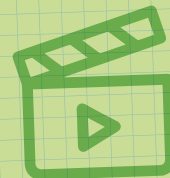
¡HOLA, FRIDA!



VENTANA
CINÉFILA

VENTANA CINÉFILA
GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESORADO

FICHA TÉCNICA



Título/ **¡Hola, Frida!**

Título original/ **Hola Frida**

Año/ **2025**

Duración/ **82 min.**

País/ **Canadá, Francia**

Dirección/ **Karine Vézina y André Kadi**

Guion/ **Anne Bryan, Sophie Faucher, Émilie Gabrielle y André Kadi**

Adaptación literaria/ **rida, c'est moi, de Sophie Faucher (texto) y Cara Garmina (ilustraciones)**

Música original/ **Laetitia Pansanel-Garric**

Productoras/ **Tobo Media, Du Coup Studio Production, Haut et Court Distribution**

Edad recomendada Ventana Cinéfila/ **a partir de 5 años**



SINOPSIS



Frida es una niña curiosa, inquieta y llena de imaginación que vive en Coyoacán, México. Le gusta jugar, observar, inventar historias y descubrir el mundo que la rodea. Cuando una enfermedad la obliga a pasar un tiempo apartada de sus amigos y a enfrentarse a dificultades que no esperaba, Frida encuentra en la imaginación, el dibujo y las personas que la acompañan, nuevas maneras de seguir explorando. Mucho antes de convertirse en una artista conocida en todo el mundo, Frida Kahlo fue una niña que aprendió a transformar lo que le ocurría en imágenes.



Accede a la presentación de la película realizada por Profestivales21 [aquí](#) o en este código QR:



KARINE VÉZINA Y ANDRÉ KADI



Karine Vézina es directora, artista visual y profesional de la animación. Ha trabajado en dirección artística, fotografía y creación de universos gráficos para distintos proyectos audiovisuales. En *¡Hola, Frida!* participa también como directora de fotografía y montadora, contribuyendo de manera decisiva a la identidad visual de la película.

André Kadi es director, guionista, animador, músico y autor de cómic. Ha desarrollado su carrera entre Canadá y Francia y ha trabajado especialmente en proyectos de animación dirigidos al público

infantil. Antes de *¡Hola, Frida!*, codirigió *Dounia* y *la princesa de Alepo* (2022).

Para esta película, Vézina y Kadi parten del álbum ilustrado *Frida, c'est moi*, escrito por Sophie Faucher e ilustrado por Cara Carmina, y se acercan a Frida Kahlo desde un lugar poco habitual: no comienzan por la artista adulta y famosa, sino por la niña que todavía está descubriendo quién es.



DATOS DE INTERÉS



ANTES DE SER UN ICONO, FRIDA FUE UNA NIÑA

Frida Kahlo nació en 1907 en Coyoacán, México. Hoy reconocemos inmediatamente sus autorretratos, sus flores, sus vestidos o su característica imagen, pero la película decide detenerse en una etapa mucho menos representada: su infancia. Este cambio de punto de vista permite acercarse a una figura histórica desde experiencias que un público infantil puede reconocer: la familia, la escuela, la amistad, el juego, el miedo, la enfermedad o el deseo de hacer cosas por una misma.

UNA PUERTA HACIA LA IMAGINACIÓN

Frida escribió en su diario que, cuando era niña, imaginaba una puerta dibujada

con el dedo sobre el vaho de una ventana y que al atravesarla encontraba a una amiga imaginaria. La película recoge esa capacidad de convertir la realidad en otra cosa. Los mundos imaginados no aparecen únicamente como una vía de escape: permiten a Frida expresar emociones, enfrentarse al miedo y mirar de otra manera aquello que no puede cambiar.

DEL LIBRO ILUSTRADO A LA PELÍCULA

¡Hola, Frida! adapta el álbum *Frida, c'est moi*, escrito por Sophie Faucher e ilustrado por Cara Carmina. Adaptar una obra no significa copiarla: el cine debe añadir movimiento, voces, música, duración, sonido y montaje. Comparar una ilustración fija

con una imagen animada permite descubrir cómo una misma historia cambia cuando cambia el lenguaje con el que se cuenta.

COYOACÁN, COLOR Y CULTURA POPULAR

La historia se sitúa en Coyoacán, donde Frida nació y creció. La película construye ese entorno mediante colores intensos, vegetación, mercados, arquitectura, música y referencias a la cultura mexicana. El espacio no es un simple decorado: forma parte de la manera en que Frida observa y representa el mundo.

PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO



1. MIRAR A FRIDA ANTES DE SABER QUIÉN SERÁ

Cuando conocemos la historia de una persona famosa solemos interpretarlo todo desde lo que ocurrió después. Pero la Frida de la película todavía no sabe que será pintora ni que sus cuadros recorrerán museos de todo el mundo. Para ella, cada descubrimiento ocurre por primera vez.

Trabajar la película desde esta perspectiva permite evitar una biografía convertida en lista de fechas y logros. Podemos preguntarnos qué cosas interesaban a Frida, cómo miraba, qué

imaginaba y qué experiencias fueron formando su manera particular de relacionarse con el mundo.

2. CUANDO EL CUERPO CAMBIA LOS PLANES

Uno de los elementos más poderosos A veces (como cuando la enfermedad obliga a Frida a detenerse y modifica su vida cotidiana) nuestro cuerpo no puede hacer exactamente lo que queremos y necesitamos encontrar otras maneras de jugar, participar, aprender o estar con los demás. La película no presenta a Frida únicamente desde la dificultad. Su curiosidad, su enfado, su

imaginación, sus ganas de jugar y su capacidad de inventar continúan formando parte de ella. Esto permite hablar de la diferencia sin reducir a una persona a aquello que le cuesta hacer.

3. IMAGINAR NO ES LO CONTRARIO DE MIRAR

Frida observa intensamente el mundo real y, al mismo tiempo, lo transforma con la imaginación. La película hace visible ese paso mediante la animación: colores, formas y personajes pueden abandonar las reglas de la realidad para expresar lo que Frida piensa o siente.

Para iniciarse en el lenguaje cinematográfico resulta muy útil distinguir entre lo que sucede realmente en la historia y lo que vemos a través de la imaginación de Frida. Después podemos dar un paso más: ¿cómo sabemos que hemos entrado en un mundo imaginado? El color, el movimiento, la música, el sonido y las transformaciones del dibujo nos ofrecen pistas.

4. PINTAR LO QUE SENTIMOS SIN DIBUJAR UNA CARA

Una emoción no necesita representarse siempre mediante una cara alegre o triste. Un color, una forma, un tamaño, una línea o una textura también pueden transmitir sensaciones. La película acerca así al alumnado a una idea fundamental del arte: las imágenes no solo sirven para reproducir lo que vemos; también pueden expresar aquello que sentimos o imaginamos.

5. SER DIFERENTE SIN TENER QUE SER IGUAL

Frida no encaja siempre en lo que otras personas esperan de una niña. Es curiosa, decidida, a veces testaruda, quiere participar, explorar y hacer cosas por sí misma. La película permite conversar sobre expectativas y estereotipos de género desde situaciones concretas y cercanas: ¿hay juegos, colores, actividades o maneras de vestir que sean únicamente «de niñas» o «de niños»? ¿Quién decide esas reglas? El objetivo no es convertir a Frida en un modelo que haya que imitar, sino observar cómo construye una manera propia de estar en el mundo.

6. CONTAR UNA VIDA: ENTRE HISTORIA E INVENCION

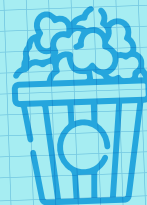
¡Hola, Frida! está inspirada en una persona real, pero es una película de animación y no un documento

filmado durante su infancia. Para contar una vida de la que no existen imágenes de cada momento, los autores seleccionan hechos, imaginan escenas y crean diálogos. Esta distinción puede introducirse de manera muy sencilla a partir de los 5 años: algunas cosas sabemos que ocurrieron; otras son formas que encuentra la película para imaginar cómo pudieron sentirse o vivirse. El cine biográfico cuenta una historia real utilizando herramientas de ficción.

PELÍCULAS CITADAS

 *Dounia y la princesa de Alepo* (Marya Zarif y André Kadi, 2022), largometraje de animación codirigido por André Kadi, uno de los directores de *¡Hola, Frida!*

ACTIVIDAD ANTES DEL VISIONADO



1. ¿QUIÉN PUEDE SER ESTA NIÑA?

Antes de decir que la protagonista es Frida Kahlo, mostramos el cartel de la película y observamos durante un minuto. ¿Qué colores aparecen? ¿Dónde creemos que vive? ¿Qué cosas le pueden gustar? ¿Qué nos dice su postura o su mirada? ¿Parece una historia tranquila, divertida, aventurera?

Recogemos las hipótesis sin buscar respuestas correctas. Después revelamos únicamente su nombre: Frida. Si alguien reconoce a Frida Kahlo, puede explicar qué sabe, pero evitamos contar todavía su biografía. Al terminar la película volveremos a nuestras primeras ideas para comprobar cuáles nacían realmente de la imagen y cuáles habíamos imaginado nosotros.

2. UNA PUERTA A OTRO LUGAR

En una hoja dibujamos una ventana grande. Dentro de ella, cada niño o niña imagina una puerta secreta hacia un lugar que no existe: puede estar debajo del mar, dentro de una planta, en una nube, bajo la cama o donde quiera.

No hace falta escribir una historia. Basta con dibujar qué encontraríamos al cruzar esa puerta y elegir un sonido que pudiera escucharse allí. Guardamos los dibujos. Durante la película nos fijaremos en qué ocurre cuando Frida utiliza su imaginación para atravesar los límites de la realidad.

ACTIVIDADES DESPUÉS DEL VISIONADO



1. DOS MUNDOS DE FRIDA

Recordamos entre todos dos tipos de escenas: momentos que ocurren en el mundo cotidiano de Frida y momentos en los que aparece su imaginación. En pequeños grupos elegimos una escena de cada tipo y las dibujamos en dos viñetas.

Después buscamos diferencias: ¿cambian los colores?, ¿las formas?, ¿el movimiento?, ¿los sonidos?, ¿pueden suceder cosas imposibles? No se trata sólo de clasificar «real / imaginario», sino de descubrir qué herramientas utiliza una película de animación para que el espectador note el paso de un mundo a otro.

Como cierre, cada grupo inventa una única transformación para hacer que su primera viñeta cotidiana se convierta en imaginaria: cambiar el color del cielo, hacer crecer un objeto, dar vida a una planta, convertir un sonido en dibujo...



ACTIVIDADES DESPUÉS DEL VISIONADO



2. MI AUTORRETRATO SIN CARA

Frida Kahlo es conocida por sus autorretratos, pero para contar quiénes somos no necesitamos empezar dibujando nuestra cara. Proponemos crear un autorretrato hecho únicamente con cosas que nos representan.

Cada alumno o alumna elige: un color que le guste mucho; un objeto importante; un animal real o inventado; un lugar; una actividad que disfrute; y una forma o dibujo que represente algo que se le da bien o que está aprendiendo.

Con esos elementos compone una imagen libre. Al finalizar, quien quiera puede enseñar su trabajo y el resto intenta descubrir qué cosas cuenta sobre esa persona. La actividad permite entender el autorretrato como una forma de hablar de uno mismo mediante imágenes, no como una simple copia de nuestros rasgos físicos.

PROFESTIVALES21

VENTANA
CINÉFILA

esto es cine europeo
**FESTIVAL
DE SEVILLA**


SEMINCI
VALLADOLID


FESTIVAL DE HUELVA
CINE IBEROAMERICANO


**FESTIVAL DE
MÁLAGA**


SITGES
FESTIVAL INTERNACIONAL DE
CINEMA FANTÀSTIC DE CATALUNYA