

+5

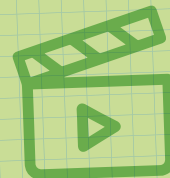
CORTOS

VENTANA
CINÉFILA



VENTANA CINÉFILA
GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESORADO

LE PETIT ET LE GÉANT



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Isabela Costa**

Año de producción / **2025**

Países / Francia, Brasil

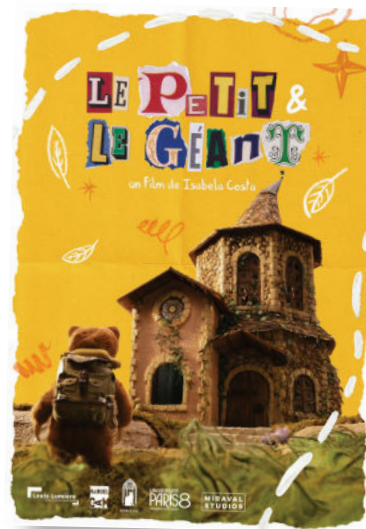
Duración / **9 min.**

SINOPSIS

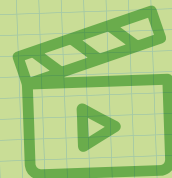
En un mundo abandonado, un pequeño roedor vaga en busca de vida. Un día descubre una casa cubierta de flores, un oasis en medio de las ruinas. Allí conoce a un gigante vegetal que vive encerrado y teme salir al exterior. El encuentro entre ambos puede cambiar no solo sus vidas, sino también el paisaje que los rodea.

ISABELA COSTA

Isabela Costa, cineasta brasileña afincada en París, se ha especializado en animación stop-motion. Estudió cine en Río de Janeiro y posteriormente dirección en la Universidad París 8. En sus trabajos combina la construcción artesanal de mundos con el gusto por los materiales, las texturas y las pequeñas imperfecciones propias de la animación fotograma a fotograma.



ESTELA. DONDE NADIE LLEGÓ JAMÁS



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Manuel Sicilia**

Año de producción / **2024**

País / **España**

Duración / **17 min.**

SINOPSIS

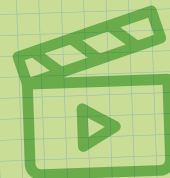
Estela es una niña curiosa que vive con su padre, mecánico de coches antiguos. Juntos observan las estrellas y ella sueña con viajar al espacio. Su vida discurre en paralelo a la de Arturo, un científico que trabaja en un ambicioso proyecto energético. Con los años, la curiosidad de Estela la llevará a convertirse en la primera persona capaz de llegar más allá de los límites del sistema solar.

MANUEL SICILIA

Manuel Sicilia cuenta con una larga trayectoria en la animación española. Ha dirigido, entre otros largometrajes, *El lince perdido* y *Justin y la espada del valor*. Es director creativo de Rokyn Animation. En *Estela, donde nadie llegó jamás* una aventura, ciencia y vocación a través de una protagonista cuya curiosidad infantil se convierte en impulso para explorar lo desconocido.



BOBEL'S KITCHEN



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Fiona Rolland**

Año de producción / **2024**

País / **Bélgica**

Duración / **10 min.**

SINOPSIS

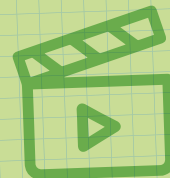
Bobel es una pequeña seta venenosa que sueña con convertirse en cocinero en el mercado de su aldea. Pero los demás habitantes desconfían de él: creen que todo lo que toca puede resultar peligroso. Solo un pequeño cliente se atreve a probar su comida y descubre que el miedo de los demás no estaba basado en lo que Bobel hacía, sino en un prejuicio.

FIONA ROLLAND

Fiona Rolland descubrió la animación durante una estancia en La Cambre, en Bruselas, y decidió orientar hacia ella su trabajo. Se ha especializado en stop-motion. *Bobel's Kitchen* es su segundo cortometraje realizado íntegramente con esta técnica y adopta deliberadamente un universo visual dirigido al público infantil.



OPERACIÓN FRANKENSTEIN



FICHA TÉCNICA

Dirección / **José María Fernández de Vega**

Año de producción / **2022**

País / **España**

Duración / **11 min.**

SINOPSIS

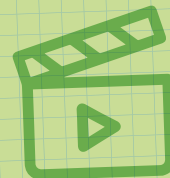
Tres hermanos encuentran en la basura un fragmento de maniquí y deciden construir con él su propio monstruo de Frankenstein. El problema es evidente: ¿cómo se da vida a una criatura cuando tienes siete años y solo cuentas con la ayuda de tus hermanos? La imaginación, el juego, la música y muchas referencias al cine fantástico harán el resto.

JOSÉ MARÍA FERNÁNDEZ DE VEGA

José María Fernández de Vega es director, guionista y productor. Fundó el estudio extremeño Glow y ha desarrollado distintos proyectos de animación. En *Operación Frankenstein* adapta junto a Fermín Solís el cuento infantil homónimo de este último. El corto juega con el imaginario del cine clásico de monstruos desde la aventura, el humor y una narración rimada.



FILANTE



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Marion Jamault**

Año de producción / **2024**

País / **Francia**

Duración / **9 min.**

SINOPSIS

Cada noche, Paulette contempla la misma estrella fugaz y le pide un deseo: encontrar a su ratita, que ha desaparecido. Pero los días pasan y la mascota no vuelve. Convencida de que algo debe ocurrir con su estrella, Paulette emprende una búsqueda que transforma el deseo en aventura.

MARION JAMAULT

Marion Jamault es directora de animación e ilustradora. Tras estudiar montaje en el Institut national de l'audiovisuel, se formó en animación en Clermont-Ferrand y en La Cambre, en Bruselas. En *Filante* trabaja con animación de recortes y construye un universo infantil sin diálogos en el que la música, el sonido y el movimiento conducen el relato.



PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO



Cinco cortometrajes, cinco universos y una misma capacidad del cine de animación: hacer posible lo imposible. Un roedor diminuto consigue que un gigante vuelva a salir al mundo; Estela sueña con atravesar los límites del sistema solar; una seta venenosa quiere cocinar para los demás; tres hermanos intentan dar vida a un monstruo construido con restos; y Paulette confía a una estrella el deseo de recuperar a su mascota. El programa permite trabajar cuestiones como la curiosidad, el miedo, los prejuicios, la cooperación, la pérdida o la confianza en las propias capacidades. Pero su principal riqueza para una guía

de cine está en otro lugar: las cinco películas inventan mundos mediante técnicas de animación muy diferentes y demuestran que una historia puede entenderse incluso cuando las palabras desaparecen. Mirar cómo están hechas es también una manera de comprender lo que cuentan.

DAR VIDA A LO QUE NO LA TIENE

La palabra animación procede de la idea de «dar vida». En el cine de animación, dibujos, muñecos, recortes u objetos inmóviles parecen moverse porque se muestran imágenes ligeramente distintas una

Bobel's Kitchen





Operación Frankenstein



Le Petit et le Géant



Filante

detrás de otra. Esta idea técnica encuentra un eco curioso en las propias historias del programa: sus protagonistas hacen crecer, crean, reparan, imaginan o transforman algo.

En *Operación Frankenstein* la relación es literal y divertida: los niños quieren fabricar una criatura y conseguir que cobre vida. En *Le Petit et le Géant*, la animación stop-motion da movimiento a personajes, plantas y escenarios contruidos físicamente mientras la historia imagina un mundo que puede volver

a florecer. La animación permite así hacer visible una pregunta muy propia de la infancia: ¿qué ocurriría si aquello que imaginamos pudiera empezar a moverse?

CINCO PELÍCULAS, DISTINTAS FORMAS DE ANIMAR

Le Petit et le Géant y *Bobel's Kitchen* utilizan stop-motion: los personajes y decorados existen físicamente y se fotografian una y otra vez, modificando ligeramente su posición entre fotografías.

Isabela Costa, directora de *Le Petit et le Géant*, explica que le interesa especialmente la materialidad de esta técnica: poder construir con las manos, elegir texturas y conservar pequeñas imperfecciones. En su película, además, parte de los materiales de los decorados proceden de objetos reutilizados o destinados a ser desechados. *Filante* emplea animación de recortes: figuras planas divididas en piezas se desplazan fotograma a fotograma. *Operación Frankenstein* y busca trabajar desde la animación

2D, aunque sus estilos gráficos y movimientos son muy distintos. Compararlas permite evitar la idea de que «animación» significa únicamente «dibujos animados»: es un conjunto enorme de técnicas capaces de producir sensaciones diferentes.

CUANDO LAS PALABRAS NO HACEN FALTA

Tres títulos del programa se apoyan de manera especial en la narración visual y sonora. *Le Petit et le Géant* y *Filante* prescinden del diálogo. *Bobel's Kitchen* crea un lenguaje incomprensible para el espectador y utiliza sonidos e iconos para hacernos entender aproximadamente lo que los personajes quieren comunicar. Esto convierte al programa en una oportunidad para descubrir que comprender una película no depende solo de escuchar frases. Una mirada, una distancia entre

dos personajes, un cambio de ritmo, una melodía o un ruido pueden decirnos quién tiene miedo, quién está enfadado o cuándo algo está a punto de suceder. En animación, además, casi ningún sonido aparece por casualidad: muchos deben ser creados y añadidos después.

PEQUEÑOS PERSONAJES ANTE COSAS ENORMES

El programa juega constantemente con la diferencia entre lo pequeño y lo grande. Un roedor se enfrenta a un mundo gigantesco y abandonado; Bobel es solo una pequeña seta frente al rechazo de toda una comunidad; los hermanos de *Operación Frankenstein* son niños intentando reproducir uno de los grandes mitos del terror; Estela mira hacia un universo inmenso; y Paulette dirige su deseo a una estrella. Ser pequeño no significa ser incapaz. Las películas muestran

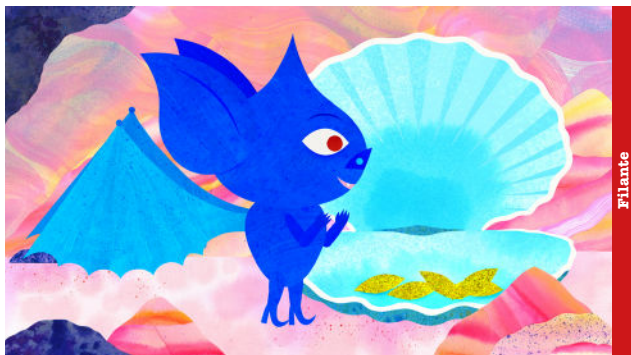
Estela, donde nadie llegó jamás



personajes que avanzan mediante curiosidad, imaginación, ayuda mutua o perseverancia. En *Le Petit et le Géant*, incluso la relación de tamaños se invierte: quien parece más pequeño es quien ayuda al gigante a superar su miedo.

MIRAR ANTES DE JUZGAR

Bobel's Kitchen introduce de manera especialmente clara el prejuicio. Los habitantes del mercado saben que Bobel es una seta venenosa y deducen que también su comida debe ser peligrosa. La directora concibe la historia como una metáfora de la discriminación nacida del miedo y la desinformación. Un personaje infantil es el primero que deja de mirar la etiqueta y prueba lo que Bobel realmente ha preparado. A partir de cinco años no es necesario trasladar esta metáfora a acontecimientos históricos complejos. Basta con trabajar una



pregunta cercana: ¿qué diferencia hay entre saber algo de alguien y decidir cómo es esa persona antes de conocerla? El corto permite hablar de rumores, primeras impresiones y oportunidades desde una situación concreta y comprensible.

CURIOSIDAD: MIRAR MÁS ALLÁ

La curiosidad mueve también varias historias. Estela observa las estrellas y convierte una pregunta infantil en una vocación científica. Paulette no se conforma con que

su deseo no se cumpla y quiere averiguar qué sucede. Los hermanos de *Operación Frankenstein* encuentran un objeto desechado y ven en él algo completamente distinto. El pequeño protagonista de *Le Petit et le Géant* atraviesa unas ruinas hasta descubrir una casa cubierta de flores.

En todos estos casos, mirar de nuevo transforma el mundo: una pieza de basura puede ser un monstruo, una casa puede esconder a un gigante y una pregunta puede iniciar un viaje. El cine comparte ese gesto con sus protagonistas: selecciona fragmentos de realidad y los convierte en historias.

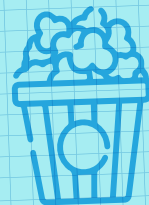
PELÍCULAS CITADAS

👉 El globo rojo (Le Ballon rouge, Albert Lamorisse, 1956), clásico prácticamente sin diálogos en el que un globo parece cobrar vida y convertirse en compañero de un niño. Permite observar cómo el movimiento y la imagen pueden transformar un objeto cotidiano en un personaje.

👉 El muñeco de nieve (The Snowman, Dianne Jackson, 1982), clásico de animación prácticamente sin diálogos en el que un muñeco de nieve cobra vida. Una referencia especialmente interesante para observar cómo el dibujo, el movimiento y la música construyen un personaje y cuentan una historia sin recurrir a las palabras.

Bobel's Kitchen

ACTIVIDADES ANTES DEL VISIONADO



¿QUÉ PODRÍA COBRAR VIDA?

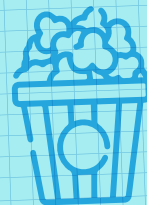
Colocamos sobre una mesa cinco objetos cotidianos que normalmente no consideraríamos personajes: una pinza, un vaso, una piedra, una hoja, una caja, un calcetín... Podemos sustituirlos por cualquier objeto disponible en el aula.

En pequeños grupos, el alumnado escoge uno y decide qué personaje podría ser sin dibujarle todavía ojos ni boca. ¿Cómo se movería? ¿Sería rápido o lento? ¿Tendría miedo de algo? ¿Qué podría querer conseguir? Cada grupo muestra durante unos segundos el movimiento de su objeto y el resto intenta imaginar su personalidad.

Después explicamos que veremos cinco películas de animación. Durante la sesión deberán fijarse en una cuestión: ¿de qué manera consigue cada película que personajes que son dibujos, recortes, muñecos o criaturas imaginadas nos parezcan vivos?



ACTIVIDADES ANTES DEL VISIONADO



CINCO TÍTULOS, CINCO PREDICCIONES

Escribimos en la pizarra únicamente los cinco títulos: *Le Petit et le Géant*, *Estela*, *donde nadie llegó jamás*, *Bobel's Kitchen*, *Operación Frankenstein* y *Filante*. Antes de empezar, explicamos brevemente los títulos que están en otros idiomas: *Le Petit et le Géant* significa «El pequeño y el gigante»; *Bobel's Kitchen*, «La cocina de Bobel»; y *Filante* aparece en francés en la expresión *étoile filante*, que significa «estrella fugaz». Sin enseñar todavía imágenes ni explicar los argumentos, cada grupo elige uno de los títulos y dibuja en

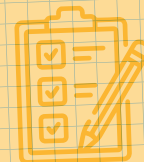
una tarjeta qué cree que encontrará en esa película: quién puede aparecer, dónde puede suceder o qué podría pasar.

Después del visionado recuperaremos las tarjetas. No importa «haber acertado»: compararemos qué nos hizo imaginar el título con lo que finalmente eligió mostrar cada cineasta.



Estela, donde nadie llegó jamás

ACTIVIDADES DESPUÉS DEL VISIONADO



ACTIVIDAD 1. DETECTIVES DE LA ANIMACIÓN

Mostramos un fotograma de cada uno de los cinco cortos. Por grupos, el alumnado observa las imágenes como si fueran detectives: ¿parecen personajes dibujados o contruidos físicamente?, ¿vemos volumen o superficies planas?, ¿qué materiales creemos que se han utilizado?, ¿qué partes podrían moverse?

Después revelamos las técnicas: stop-motion en *Le Petit et le Géant* y *Bobel's Kitchen*; recortes en *Filante*; animación 2D en *Estela* y *Operación Frankenstein*. Podemos acompañar la explicación con una pequeña demostración: fotografiar un objeto, moverlo unos centímetros, volver a fotografiarlo y repetir el proceso varias veces. Al pasar rápidamente las imágenes, el objeto parece desplazarse solo.

Para cerrar, cada grupo elige qué técnica utilizaría para animar el personaje-objeto que inventó antes del visionado y explica por qué. La finalidad no es memorizar nombres técnicos, sino relacionar materiales, movimiento y efecto visual.

ACTIVIDAD 2. UNA ESCENA QUE SE ENTIENDE SIN PALABRAS

Elegimos entre todos una acción muy sencilla: alguien busca algo que ha perdido; dos personajes se encuentran y uno desconfía del otro; alguien descubre algo maravilloso; un personaje tiene miedo y otro intenta ayudarle. En grupos de tres o cuatro, deben representarla durante medio minuto sin utilizar ninguna palabra. Solo pueden recurrir a gestos, posiciones,

movimientos y sonidos producidos con objetos o con la voz, pero sin hablar.

Antes de empezar eligen también si quieren que la escena resulte divertida, misteriosa, triste o emocionante.

El resto de la clase intenta identificar qué estaba ocurriendo y qué emoción buscaba el grupo. Después relacionamos la experiencia con *Filante*, *Le Petit et le Géant* y *Bobel's Kitchen*: ¿qué señales nos permitieron comprender a sus personajes?, ¿qué habría cambiado si hubieran explicado todo mediante diálogos?

Como último juego, repetimos una de las escenas cambiando únicamente el sonido: una música alegre, un ritmo inquietante o silencio. Observamos cómo una misma acción puede adquirir un significado distinto.

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