

+10

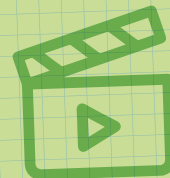
CORTOS

VENTANA
CINÉFILA



VENTANA CINÉFILA
GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESORADO

NENS



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Anna Martí Domingo**

Año de producción / **2024**

País / España

Duración / 15 **min.**

SINOPSIS

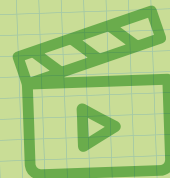
Teo y sus amigos son chicos que creen estar lejos de las formas más tóxicas de masculinidad. Sin embargo, cualquier juego y cualquier espacio pueden convertirse en una excusa para medirse, competir y ejercer violencia entre ellos. Un día de verano llevan el juego al límite.

ANNA MARTÍ DOMINGO

Anna Martí Domingo es directora y guionista. En *Nens* observa un grupo de adolescentes desde sus gestos, juegos y relaciones cotidianas para preguntarse cómo determinadas formas de masculinidad se aprenden y reproducen incluso cuando quienes las practican no se reconocen en ellas.



ÉIRU



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Giovanna Ferrari**

Año de producción / **2025**

País / **Irlanda**

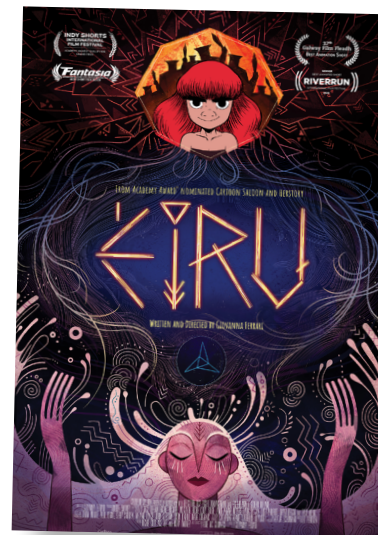
Duración / **13 min.**

SINOPSIS

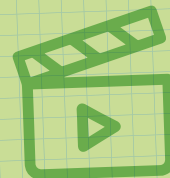
Éiru es la más pequeña de un clan de guerreros de la Edad del Hierro y desea que los demás la tomen en serio. Cuando el pozo de la aldea se seca misteriosamente, aquello que parecía una desventaja se convierte en una posibilidad: solo ella es lo bastante pequeña para descender a las entrañas de la tierra y buscar el agua que puede salvar a su comunidad

GIOVANNA FERRARI

Giovanna Ferrari es directora, guionista, animadora y artista de storyboard. Ha trabajado en películas de Cartoon Saloon como *La canción del mar*, *El pan de la guerra* y *Wolfwalkers*, y fue directora de animación y responsable de historia en *El dragón de papá*. Para investigar la mitología y el folclore irlandeses y construyó una aventura en torno a la relación entre seres humanos, naturaleza, cooperación e igualdad.



GILBERT



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Alejandro Salueña García, Arturo**

Lacal Ruiz, Jordi Jiménez Xiberta

Año de producción / **2025**

País / **España**

Duración / **12 min.**

SINOPSIS

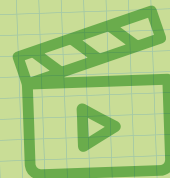
Gilbert es el cartero de un pequeño archipiélago de casas flotantes. Su vecino Sullivan es músico y ensaya cada día con su fiscorno. Una mañana, Gilbert siente una atracción especial por uno de los paquetes que debe entregar precisamente a Sullivan y decide quedárselo. Una decisión aparentemente pequeña cambiará el rumbo de su amistad.

ALEJANDRO SALUEÑA GARCÍA, ARTURO LACAL RUIZ, JORDI JIMÉNEZ XIBERTA

Sus tres directores plantean *Gilbert* como una exploración de técnicas clásicas de animación: combinan dibujo 2D, recortes y rodaje en mesa multiplano. El propio equipo relaciona esa forma de trabajar con una reivindicación de la lentitud, la felicidad silenciosa y el trayecto como parte esencial de la experiencia.



CAFUNÉ



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Carlos F. de Vigo,**

Lorena Ares

Año de producción / **2023**

País / **España**

Duración / **8 min.**

SINOPSIS

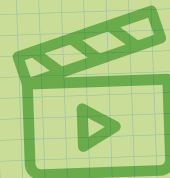
Alma, una niña refugiada, revive una experiencia traumática cuando su muñeca cae a una piscina y el agua le hace recordar el naufragio de la patera del que fue la única superviviente. Luna, que la acompaña, intenta ayudarla a atravesar ese recuerdo y a reconstruir un espacio de confianza.

CARLOS F. DE VIGO, LORENA ARES

Carlos F. de Vigo y Lorena Ares desarrollan su trabajo en el ámbito de la animación. *Cafuné* utiliza recursos visuales para acercarse a la memoria traumática desde la experiencia de una niña y para mostrar cómo un objeto, un sonido o una imagen presente pueden activar un recuerdo.



LA FUERZA



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Cristina Martín**

Barcelona, María José Martín

Barcelona

Año de producción / **2024**

País / **España**

Duración / **12 min.**

SINOPSIS

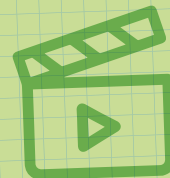
Arturo acaba de ver con su clase *La guerra de las galaxias* y propone hablar sobre la diferencia entre el bien y el mal. Lo que empieza como una conversación sobre héroes y villanos va revelando las opiniones, experiencias y contradicciones de los alumnos, mientras el profesor intenta llevar el debate más allá de las respuestas fáciles.

CRISTINA MARTÍN BARCELONA, MARÍA JOSÉ MARTÍN BARCELONA

Cristina Martín Barcelona y María José Martín Barcelona son directoras y productoras. Fundaron Lasdelcine en 2013 y han trabajado en documental, videoclips y grabaciones musicales. En *La fuerza* convierten el aula y una conversación sobre una película popular en un espacio para discutir cómo construimos nuestros juicios sobre los demás.



LOS DANUBIOS



FICHA TÉCNICA

Dirección / **Jaume Claret Muxart**

Año de producción / **2023**

País / **España**

Duración / **18 min.**

SINOPSIS

Un escritor recorre el Danubio buscando el origen del río. Se dice que sus aguas proceden de un grifo mal cerrado en una casa. Durante el viaje conoce a un joven fugitivo que desciende siguiendo el río. ¿De dónde viene? ¿Cuál es su historia? La película se inspira libremente en los relatos de *El Danubio*, de Claudio Magris

JAUME CLARET MUXART

Jaume Claret Muxart (Sant Cugat del Vallès, 1998) formó parte de la primera generación de la Elías Querejeta Zine Eskola. Su cortometraje *Ella i jo* pasó por San Sebastián, Rotterdam, FICUNAM, DocumentaMadrid e IndieLisboa. El director explica que *Los Danubios* nace de su fascinación por el río y de una pregunta muy sencilla —«¿de dónde viene el Danubio?»— que abre la puerta al encuentro entre dos personajes y a la posibilidad de inventar historias.



PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO

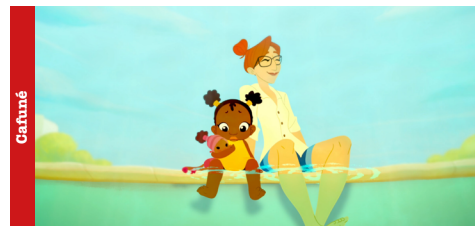


¿Somos lo que los demás esperan de nosotros, lo que nos ha ocurrido o lo que elegimos hacer? Los seis cortometrajes de este programa colocan a sus personajes ante miradas, etiquetas, modelos o relatos que parecen definirlos de antemano. *Nens* observa a unos chicos convencidos de no reproducir una masculinidad violenta; *Éiru* quiere demostrar que ser la más pequeña no la hace menos capaz; Gilbert toma una decisión que pone a prueba quién quiere ser como amigo; Alma, en *Cafuné*, carga con una experiencia que vuelve a aparecer en el presente; *La fuerza* cuestiona la facilidad con la que dividimos el mundo entre buenos y

malos; y *Los Danubios* convierte la identidad de un joven desconocido en una pregunta que el cine y la imaginación intentan completar. El programa permite hablar de identidad, amistad, violencia, prejuicios, memoria, responsabilidad y expectativas sin reducir las películas a una única moraleja. Desde el punto de vista cinematográfico ofrece además una cuestión especialmente fértil para esta edad: una película nunca nos entrega a un personaje entero. Selecciona qué vemos, qué escuchamos, qué sabemos y qué permanece fuera de campo. Como espectadores también construimos historias sobre los demás.

Los Danubios





QUIÉN DICE QUIÉN ERES

Éiru parte de una mirada externa muy clara: su clan la considera demasiado pequeña para ser la guerrera que desea ser. El relato da la vuelta a esa idea cuando precisamente su tamaño le permite hacer lo que nadie más puede. No se trata de descubrir que *Éiru* poseía una fuerza secreta, sino de cuestionar la medida con la que los demás habían decidido qué significaba ser fuerte. En *Nens* ocurre algo más incómodo.

Los protagonistas creen encontrarse lejos de las formas tóxicas de masculinidad, pero sus juegos y maneras de relacionarse muestran comportamientos que contradicen esa imagen de sí mismos. La película permite distinguir entre identidad declarada y comportamiento: no basta con decir «yo no soy así» si nuestras acciones reproducen aquello que rechazamos.

UNA DECISIÓN PEQUEÑA PUEDE CONTAR MUCHO

Gilbert construye su conflicto alrededor de una acción mínima: un cartero decide no entregar un paquete. La película no necesita convertirlo inmediatamente en «malo». Nos deja observar su deseo, la tentación y las consecuencias de su elección. Ese espacio de ambigüedad es valioso: juzgar una acción no equivale a reducir a una persona a una sola etiqueta. *La fuerza* parte precisamente de esa pregunta. Después de ver *La guerra de las galaxias*, una clase debate sobre la diferencia entre el bien y

el mal. Al principio parece sencillo distinguir entre héroes y villanos, pero, a medida que los alumnos hablan y cuentan sus propias experiencias, esa separación entre «buenos» y «malos» se vuelve mucho menos clara. La película permite preguntarnos qué ocurre cuando intentamos aplicar a las personas reales etiquetas que en las historias parecen muy sencillas.

LO QUE UNA IMAGEN NO NOS CUENTA

Los Danubios parte también de una pregunta sobre cómo miramos a los demás. Un escritor se encuentra con un joven fugitivo y se pregunta quién es, de dónde viene y qué historia lo ha llevado hasta allí. La película nos ofrece algunas pistas, pero no todas las respuestas. El río es a la vez un viaje real y un espacio en el que imaginar historias posibles.

La película permite aprender a

distinguir entre lo que vemos y lo que imaginamos a partir de lo que vemos. Podemos describir qué aparece en una imagen, pero cuando pensamos qué siente una persona, cuáles son sus intenciones o qué le ha ocurrido antes, ya estamos interpretando. El cine juega continuamente con esa diferencia entre mostrar algo y hacernos imaginar lo que no vemos.

CUANDO EL PRESENTE DESPIERTA EL PASADO

En *Cafuné* una piscina no es únicamente una piscina. Cuando la muñeca de Alma cae al agua, una situación cotidiana activa el recuerdo del naufragio que vivió. La animación puede transformar el espacio, el sonido y las imágenes para hacer visible algo que ocurre dentro del personaje y permite hablar de memoria.

Lo interesante cinematográficamente es observar



cómo sabemos que Alma ya no está percibiendo únicamente el presente: ¿qué cambia en la imagen?, ¿qué sonidos aparecen?, ¿cómo se conectan dos tiempos distintos? El montaje hace posible que pasado y presente convivan en pocos minutos.

CUERPOS, GRUPOS Y ESPACIOS

Nens muestra cómo una forma de relacionarse puede instalarse en los cuerpos antes incluso de convertirse en discurso: empujones, retos, invasión del espacio, competición. La cámara observa al grupo y permite preguntarnos cuándo un juego deja de ser divertido para todos. El límite no depende solo de la intención de quien actúa, sino también de cómo lo vive quien recibe la acción. En *Éiru* el cuerpo vuelve a ser central desde otro lugar. Ser pequeña determina cómo la

comunidad la mira, pero también cómo puede moverse por un espacio inaccesible para los adultos. Dos películas muy diferentes permiten así pensar que los cuerpos no son neutros: condicionan nuestra experiencia y también la manera en que otros nos perciben.

SEIS CORTOS, CUATRO FORMAS DE CONSTRUIR UN MUNDO

El programa alterna imagen real y animación y, dentro de esta última, técnicas muy distintas. *Éiru* trabaja con la tradición gráfica de la animación 2D de Cartoon Saloon. *Cafuné* utiliza la animación para entrar en la percepción y la memoria de Alma. *Gilbert* combina dibujo 2D, cut-out y rodaje en mesa multiplano; sus directores relacionan esa técnica artesanal con la lentitud y el cuidado. *Nens*, *La fuerza* y *Los Danubios* parten de cuerpos y espacios

filmados, pero tampoco representan la realidad de la misma manera. *Los Danubios* está rodado en 16 mm y construye un relato deliberadamente fronterizo entre viaje, ficción e imaginación literaria. Comparar estas decisiones ayuda a comprender que el lenguaje cinematográfico no es un envoltorio del tema: determina cómo nos acercamos a cada personaje.



PELÍCULAS CITADAS

🔑 *La guerra de las galaxias* (Star Wars, George Lucas, 1977), clásico de la aventura y la ciencia ficción que sirve como punto de partida en *La fuerza* para debatir sobre héroes, villanos y la diferencia entre el bien y el mal.

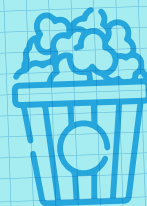
🔑 *El Danubio* (Claudio Magris, 1986), obra literaria que inspira libremente *Los Danubios* y su viaje por el río como espacio geográfico, histórico e imaginario.

🔑 *La canción del mar* (Song of the Sea, Tomm Moore, 2014), largometraje de Cartoon Saloon en el que trabajó Giovanna Ferrari, directora de *Éiru*. Su universo inspirado en el folclore irlandés permite además establecer conexiones con el imaginario y la tradición visual presentes en el cortometraje.

Gilbert



ACTIVIDADES ANTES DEL VISIONADO



¿QUÉ SABEMOS Y QUÉ ESTAMOS IMAGINANDO?

Mostramos al grupo seis fotogramas, uno de cada cortometraje, sin títulos ni sinopsis. Para cada imagen hacemos dos columnas: «LO VEO» y «LO IMAGINO». En la primera solo podemos anotar cosas comprobables: hay tres personas, alguien mira hacia abajo, vemos un río, un personaje está solo... En la segunda podemos escribir hipótesis: son amigos, está enfadado, huye de algo, quiere demostrar algo... Comparamos ambas columnas. ¿Qué frases parecían hechos pero eran interpretaciones? Durante

el visionado conservamos esta pregunta: ¿cuándo nos da la película información sobre un personaje y cuándo somos nosotros quienes completamos lo que falta?

SEIS TÍTULOS, UNA PALABRA

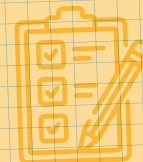
Escribimos los títulos del programa: *Nens*, *Éiru*, *Gilbert*, *Cafuné*, *La fuerza* y *Los Danubios*. Antes de empezar, explicamos brevemente aquellos que pueden resultar menos familiares: *Nens* significa «niños» en catalán; *Éiru* es el nombre de la protagonista; *cafuné* es una palabra portuguesa que se refiere al gesto cariñoso de acariciar o pasar los dedos por el cabello de alguien; y el

Danubio es uno de los grandes ríos de Europa.

Cada grupo escoge uno sin conocer su argumento y le asigna una sola palabra que imagine relacionada con él: amistad, miedo, viaje, poder, familia, secreto, agua, competición... Después de ver el programa recuperaremos esas palabras. La actividad permite comprobar cuánto puede sugerir un título y cuánto cambia su significado cuando ya conocemos la película.



ACTIVIDADES DESPUÉS DEL VISIONADO



ACTIVIDAD 1. EL MAPA DE UNA DECISIÓN

Elegimos una decisión concreta de alguno de los cortos: Gilbert se queda con el paquete; un personaje de *Nens* decide seguir o detener un juego; *Éiru* baja al interior de la tierra; un alumno de *La fuerza* interviene en el debate. En grupos dibujamos un mapa con cuatro estaciones: «qué ocurre antes», «qué decide», «a quién afecta» y «qué podría haber hecho de otra manera».

Después cada grupo modifica una sola decisión e imagina cómo cambiaría el corto. No hace falta reescribir toda la historia: bastan tres consecuencias. Finalmente debatimos qué decisiones transforman realmente a un personaje y

cuáles solo modifican lo que sucede. La actividad evita clasificar personajes como buenos o malos y desplaza la conversación hacia acciones, consecuencias y responsabilidad.

ACTIVIDAD 2. CAMBIAR EL PUNTO DE VISTA

Escogemos una escena de uno de los seis cortos y la contamos desde el punto de vista de otro personaje. Puede hacerse como una breve viñeta, una nota de voz de un minuto, seis fotografías o un texto de no más de diez líneas.

Por ejemplo: el paquete de *Gilbert* visto por Sullivan; una situación de *Nens* desde el chico que menos habla; el descenso de *Éiru* contado por alguien que se queda

arriba; el encuentro de *Los Danubios* desde el joven fugitivo en lugar del escritor; una escena de *Cafuné* desde Luna.

Al comparar las versiones preguntamos: ¿han cambiado los hechos o ha cambiado lo que sabemos de ellos? ¿Qué información tenía un personaje que el otro no tenía? ¿A quién nos acercaba más la película original?

Como cierre, recuperamos los fotogramas del previsionado y corregimos nuestras primeras hipótesis. No buscamos quién «acertó», sino identificar qué información nueva nos obligó a mirar de otra manera.

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