

AULAFILM

LAS III  
ESPIGA  
DORAS

ALGINE 53

# GUÍA DIDÁCTICA ALGINE JOVEN



*Vinculado a la educación desde sus inicios, con encuentros pioneros como las “Jornadas sobre enseñanza del cine en educación básica, media y superior” en 1983, y tratando de hacer evolucionar su consolidado programa “El cine y los jóvenes” hacia nuevos caminos en los últimos años, con formatos como “La clase. Encuentros de educación, mediación cultura y cine”, de la mano de PLANEA, red de arte y escuela, ALCINE Joven tiene el placer de aliarse en su edición 53 en la programación y elaboración de los materiales didácticos con una de las iniciativas de educación cinematográfica más importantes del país, Aulafilm.*

*En su esfuerzo por acercar la diversidad de la cultura cinematográfica, cuenta con un currículum en el que conviven instituciones de toda índole y proyectos internacionales. Sirva su más reciente trabajo en “Trascámara”, el programa educativo de la Academia de Cine, para comprobar hasta qué punto el sello de Aulafilm es sinónimo de calidad y excelencia, tanto en lo pedagógico como en lo cinematográfico. Esta alianza llega además en un momento clave, en el que el propio Ministerio de Cultura declara la importancia de acercar el cine en sala a los centros educativos; algo que tanto la Comunidad de Madrid, con su “Ciclo de Cine Europeo” facilitado por Aulafilm para Espacios de Cultura, como el Ayuntamiento de Alcalá de Henares a través de los diversos programas de ALCINE y ALCINE Club viene realizando desde hace años.*

*Una oportunidad de oro para hacer crecer esta red de instituciones e iniciativas cuyo fin último no es otro que el brindar a los adolescentes el acceso a aquellas películas singulares, de corto y largo metraje, que llegan a su vida en el momento justo. Historias que transforman y remueven, que hacen temblar el mundo infantil y reconstruyen lo que significan hasta llegar a cambiar su forma de mirar el mundo. Todo esto acompañado de experiencias en la sala y el aula de la mano de sus docentes y con el apoyo formativo a través de los materiales didácticos y talleres presenciales que se ofertan por primera vez este año y pretenden ser un primer paso en la introducción de herramientas de análisis audiovisual como metodología recurrente para la enseñanza, así como la creación de una red de trabajo estable con el profesorado, mediadores culturales y el propio festival.*

*Como primera piedra, presentamos este programa de cuatro cortometrajes, nacionales y europeos, como un vistazo a las mil formas y desafíos del paso a la vida adulta. A través de cuatro historias sin miedo a ser desafiantes, divertidas y emotivas, capaces de dar la vuelta al mundo y a su mundo en apenas una hora de visionado.*

**PEDRO TORO**

Director artístico de ALCINE

# PRESENTACIÓN DE LA SESIÓN

La siguiente sesión de cortometrajes propone cuatro películas europeas que retratan uno de los aspectos fundamentales de la vida de cualquier ser humano: la amistad. En su *Ética a Nicómaco*, Aristóteles decía que nadie elegiría vivir sin amigos, aunque “de los demás bienes tuviera en abundancia”. A través de este afecto, las personas encuentran refugio para superar sus peores momentos, compañía para afrontar cualquier reto y nuevos puntos de vista con los que ensanchar su mirada. Desde que los seres humanos tienen capacidad para crear, la amistad ha sido uno de los temas centrales del arte.

La selección de películas de este programa pone el foco, además, en las relaciones que se fraguan en un momento concreto de la vida, cuando las personas aún están definiéndose. Aunque son siempre fundamentales, es posible que sea durante la infancia y la adolescencia cuando las amistades resulten más imprescindibles. Como se puede ver en los cuatro cortometrajes de la sesión, los amigos son el pilar sobre el que apoyarse cuando llegan esos momentos, a veces traumáticos, a veces alegres, que de alguna forma marcan para siempre.

En *L'avenir* (2022), producido por la Escuela Superior de Cine y Arte de Cataluña (ESCAC), el jovencísimo Santiago Ráfales parte de experiencias propias para hablar sobre esos momentos de confusión en los que se forja la identidad, momentos en los que una amistad puede quebrarse o salir enormemente reforzada.

Con su segundo cortometraje, *Box* (2024), la joven animadora Aline Schoch plantea una fantasía distópica y alegórica que obliga al público a preguntarse qué pieza del sistema es cada uno y qué posibilidades hay de cambiar algo sin el apoyo de los demás.

Tras el éxito de su cortometraje *Sorda* (2021), que fue nominado al Goya a Mejor Cortometraje de Ficción, Eva Libertad y Nuria Muñoz volvieron a codirigir en *Mentiste, Amanda* (2023), la historia de dos niñas que se enfrentan juntas a un suceso traumático para el que apenas tienen palabras.

La sesión se completa con el cortometraje *Finn's Hiel* (2022), con el que la cineasta neerlandesa Cato Kusters se graduó del Royal Institute for Theatre, Cinema and Sound de

Bruselas: un relato sobre cómo la amistad florece incluso en las condiciones más adversas, e incluso puede ser ahí cuando más fundamental resulte.

A modo de coda, se incluye un cortometraje del programa ALCINE Idiomas, *Mise à nu*, que conecta de formas fascinantes y sugerentes con las ideas centrales de esta sesión, planteando de qué forma el deseo irrumpe en la amistad y cuánto la modifica.

Por último, una propuesta: esta guía consta de actividades previas al visionado, un análisis de cada obra y actividades posteriores para seguir ahondando en la sesión. Para predisponer al alumnado a un encuentro más receptivo con la obra cinematográfica, desde Aulafilm recomendamos realizar al menos una de las actividades previas y, una vez vistas las películas, abordar en clase las propuestas de análisis para poder debatir las diferentes interpretaciones que hayan podido surgir. Las actividades posteriores, desarrolladas en colaboración con un equipo de docentes, ofrecen la oportunidad de profundizar en las películas desde diferentes perspectivas y enfoques.

# OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DE LA ACTIVIDAD

\* Reflexionar sobre cómo influyen en la construcción de nuestra personalidad las relaciones de amistad, especialmente aquellas fraguadas durante la infancia y la adolescencia, con el propósito de tomar conciencia sobre la huella que a veces dejan los encuentros y desencuentros.

\* Analizar cómo el lenguaje cinematográfico es mucho más que trama y diálogos, siendo capaz de expresar las emociones más recónditas y sutiles de sus personajes mediante recursos como la luz, la composición, el color o la caracterización física.

\* Plantear la importancia de la interpretación personal, subjetiva y argumentada, a la hora de disfrutar y apreciar una obra de arte.

\* Explorar la rica producción de cortometrajes europeos mediante cuatro obras multipremiadas y provenientes de España, Países Bajos y Suiza.

# RELACIONES CURRICULARES

## COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES:

Disfrutar, reconocer y analizar con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

## COMPETENCIA CIUDADANA:

Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.



**País:** España  
**Año:** 2022  
**Duración:** 19 minutos  
**Dirección:** Santiago Ráfales  
**Guión:** Santiago Ráfales  
**Producción:** Cláudia Clot para ESCAC Films  
**Dirección de fotografía:** Xavi Souto  
**Dirección artística:** Mar Miret y Violeta Asunza  
**Vestuario:** Santiago Ráfales  
**Montaje:** Dídac Quintana  
**Diseño sonoro:** Daniel Miranda y Iosu Martínez

**Reparto:**

Aitor Arranz (Biel)  
Nora Román (Sara)  
Lluis Quintana (Amigo)  
Neus Quintana (Amiga)  
Xin Yuan Geli (Amiga)  
Aritz Sánchez (Amigo)  
Alex Rodríguez (Amigo)  
Nora Belmar (Amiga)

**Premios:**

**Mejor Cortometraje Español**  
**de la sección Punto de Encuentro (Seminci)**

**Mejor Cortometraje Infantil y Juvenil**  
**(Festival de Oberhausen)**

# L'AVENIR

# L'AVENIR

Algo le pasa a Biel. Estaba jugando junto al río, con su pandilla del pueblo, y tuvo que darse un beso con Sara. Es su mejor amiga, pero desde entonces ya no quiere estar con ella. No comprende lo que está sintiendo y no sabe con quién hablarlo. Tampoco tiene las palabras para hacerlo. Está en la edad de sentir las cosas por primera vez, de quedarse mudo y que le arrollen las sensaciones de ese beso. ¿Le gusta Sara? ¿Va a dejar de ser su amiga? ¿Por qué él no puede disfrutar de ese juego como el resto de su grupo?

Con estas ideas, partiendo de una experiencia personal de su infancia, el cineasta aragonés Santiago Ráfales construyó el primer cortometraje de esta sesión, *L'avenir*. Es, ante todo, un viaje sensorial. La película pone toda su energía en transportar al público a esos veranos de la infancia en los que todo era juego y exploración. Incluso antes de la primera imagen, el sonido de las chicharras inunda la sala. Acto seguido, el primer plano nos muestra a Biel entrando en una casa abandonada a través de un pequeño ventanuco de piedra. Es una imagen cargada de emociones, que habla de aventura, imaginación y placer. También introduce la idea de la transformación: a lo largo del corto, Biel va a adentrarse en una nueva etapa de su vida, cambiando por el camino.

Todo el cortometraje está construido sobre estas dos bases: revivir la sensación de compartir un verano de juegos con tu mejor amiga o amigo y analizar uno de esos momentos que, de alguna forma, sin que se explique muy bien cómo ni por qué, marcan profundamente a una persona. La película es muy respetuosa con la confusión que vive Biel, manteniéndose en el terreno de la ambigüedad constante en lugar de emitir juicios. Lo importante no es, de hecho, definir lo que le está ocurriendo al protagonista, sino reconocer que algo le ocurre y comprobar lo importante que es contar con el apoyo y el afecto de personas cercanas en ese momento.

En sus primeras escenas, *L'avenir* deja claro la fuerza de lo que comparten Biel y Sara. Tienen ese tipo de amistad en la que no tienen miedo de mostrarse como son, en la que cada uno puede estar a lo suyo y les basta con tenerse cerca. Después, llega el momento del beso. Ráfales está aquí muy atento, con su cámara, a cada gesto y a cada palabra. Biel se muestra molesto desde el principio,

le pregunta a Sara si quiere ir a bañarse para evitar el juego, pero esta se niega. Él está tenso, y se tensa aún más cuando Sara le elige para besarse detrás del árbol. Se resiste, pero finalmente la acompaña para pasar el trámite y ahorrarse la vergüenza de negarse frente a sus amigos.

La película, consciente de la incomodidad que siente Biel, muestra el momento del beso con mucho cuidado, encuadrando a los dos niños entre las hojas y con cierta distancia. Ella le besa y él responde con evidente incomodidad. Sara, quizá decepcionada, quizá incómoda, se marcha rápidamente. Biel permanece quieto unos segundos que se hacen eternos. Algo le está pasando por dentro que ni él ni el público pueden todavía identificar.

A partir de aquí, *L'avenir* se llena de soledad y silencios. Biel evita a Sara mientras trata de comprender qué le está sucediendo por dentro. ¿Es la historia de un despertar sexual, de una identidad, de la resistencia a crecer y cambiar? Incluso los juegos, como ese partido de fútbol que Biel se impone a sí mismo para evitar a Sara, resultan tensos por la negativa del niño a mirar a la que hace solo unos días era su mejor amiga. Ella sufre porque tampoco entiende lo que pasa. Sin embargo, insiste. Como solo pasa con las mejores amistades, Sara es capaz de reconocer las señales que le envía su amigo. Es muy joven para encontrar las palabras adecuadas, y la película hace todos los esfuerzos posibles para que los niños y las niñas hablen como personas de su edad, pero ella ya es consciente de que aquel beso ha tenido un impacto en Biel.

Finalmente, el cortometraje regresa a esa casa abandonada y a ese juego del escondite donde comenzó el relato. Sara vuelve a presionar a Biel, con cariño pero con firmeza, para que se suelte un poco. El juego, mientras tanto, sigue adelante. Cuando la cámara regresa, los dos amigos se están abrazando. De nuevo, el afecto encuentra vías de comunicación que no tienen por qué ser las palabras. La amistad se restaura y el juego puede continuar.

Con todo, Ráfales sabe que lo que ha ocurrido, por pequeño que parezca, acompañará a Biel toda su vida. En el último plano de la película, sentado bajo otra ventana, Biel regresa a su mundo interior. Qué está pensando no es evidente: muy probablemente, su confusión permanece, y permanecerá durante varios años, hasta que empiece a comprender quién es durante la adolescencia. Sin embargo, ahora sabe que no está solo, y eso es un mundo entero de diferencia.

# L'AVENIR

## Algunas preguntas tras el visionado

¿En qué época del año se desarrolla la historia? ¿Qué os lleva a pensar eso?

¿Cuál o cuáles son los colores predominantes de la película?

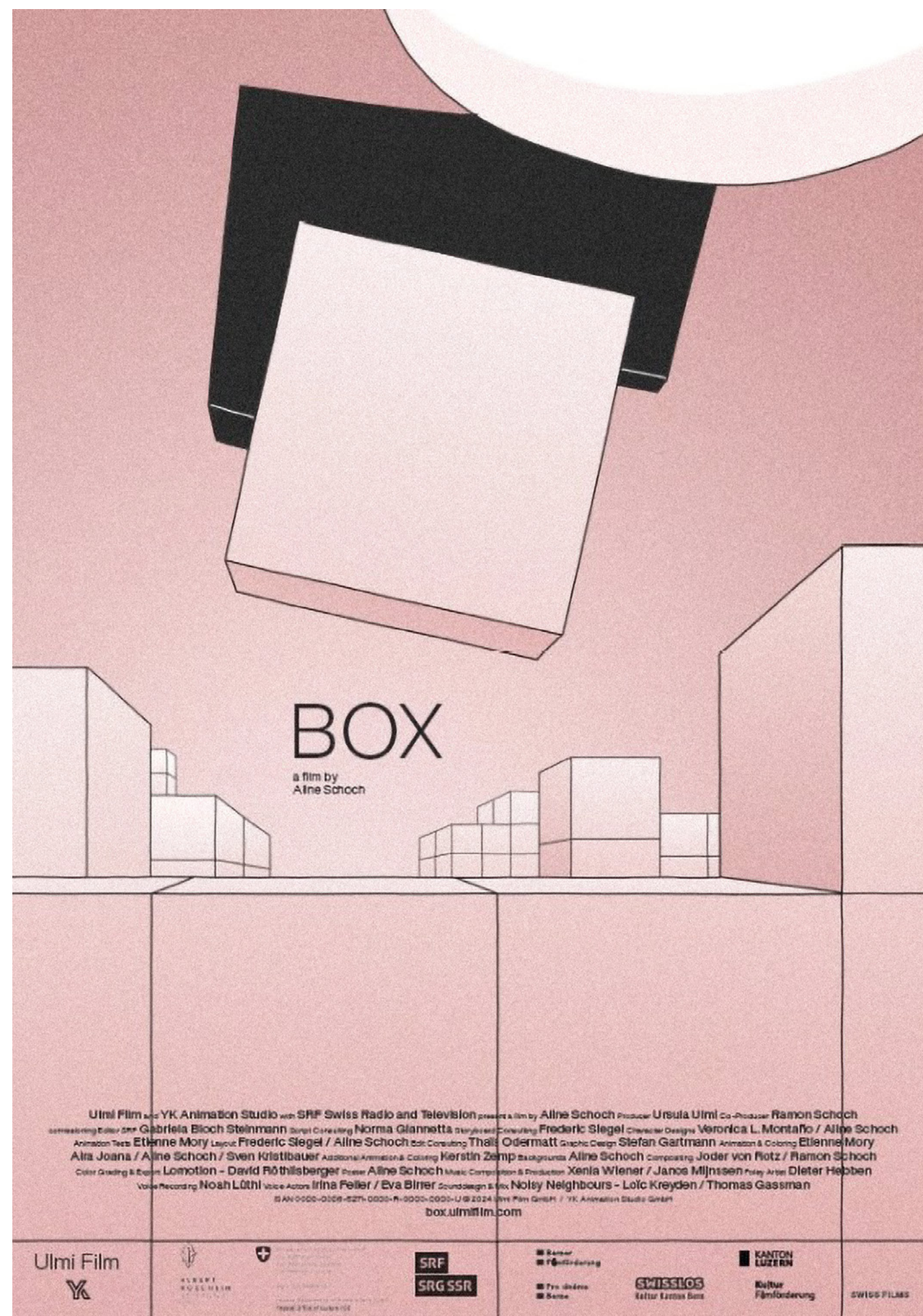
¿Por qué Biel se distancia de Sara tras el beso en el bosque?

¿Por qué pensáis que la película termina con Biel solo de nuevo, en vez de con el abrazo entre él y Sara?

¿Hay algún momento de la película que te haya resultado confuso?

¿Por qué crees que el director decide que la historia avance sin explicar claramente lo que piensan los personajes?

¿Alguna vez has sentido esa complicidad silenciosa entre amigos o amigas, sin pedir explicaciones?



País: Suiza

Año: 2024

Duración: 8 minutos

Dirección: Aline Schoch

Guión: Aline Schoch

Producción: Ursula Ulmi para Ulmi Films

Diseños de personajes: Verónica L. Montañó y Aline Schoch

Layout: Frederic Siegel y Aline Schoch

Diseño gráfico: Stefan Gartmann

Fondos: Aline Schoch

Animación y color: Etienne Mory, Aira Joana, Aline Schoch y Sven Kristlbauer

Supervisión de montaje: Thäis Odermatt

Música: Xena Wiener y Janos Mijnsen

Diseño sonoro: Noisy Neighbors - Loïc Kreyden y Thomas Gassmann

# BOX



# BOX

Un cubo, una caja, es un objeto perfecto. Seis caras cuadradas de idéntica superficie que dan como resultado una pieza totalmente estable y fácilmente apilable. El mundo de Box se basa en esa estabilidad: es un sistema ideal en el que cada persona tiene una tarea que realizar y lo hace manteniéndose siempre dentro de su propio cubo. Un operario enorme coloca las cajas unas encima de otras, trabajando en el interior de un enorme almacén que, a su vez, parece ser otra caja más. Una estructura dentro de otra, dentro de otra, y así quizá hasta el infinito. Hasta que, un día, un defecto en la cadena hace que todo el sistema se tambalee.

*Box* no sería posible sin la animación como medio expresivo. Ese espacio infinito rosa y blanco no se podría construir en un decorado (o sería prohibitivamente costoso), solo mediante efectos digitales, que, en el fondo, son otra forma de animación. La película podría desarrollarse en un almacén de tamaño normal, quizá lleno de cajas de madera, pero tendría un tono diferente, menos etéreo, menos fantástico, probablemente más agresivo. Tampoco los personajes son seres humanos, sino que sus diseños están basados en sus tareas. Los que se dedican a cortar el papel tienen cuchillas en las manos; lo mismo, pero con pinceles, sucede con los que delimitan las cajas; finalmente, los encargados de doblar las cajas no tienen brazos, solo dos largas piernas cubiertas por una amplia falda. Ninguno de estos atributos indica género o procedencia: en *Box* solo hay seres vivos y cajas, nada más es relevante.

Sin embargo, sí es importante la forma en que las tareas parecen marcar la existencia de los personajes. En el sistema perfecto de *Box*, que se inspira en los de muchas distopías famosas, cada individuo tiene un rol que cumplir y ese rol le define. Los que pintan solo pueden pintar cajas; los que cortan, solo pueden cortar líneas y ángulos rectos; así, hasta el fin de los días. Pero, cuando el sistema empieza a derrumbarse, se demuestra que esto

no tiene porqué ser así. Más bien al contrario: los pinceles sirven para dibujar curvas; los que doblan también pueden desdoblar, desvelando nuevas realidades. ¿Qué provoca este cambio? Como todo en *Box*, esa respuesta es muy susceptible de interpretación, pero sí hay algo que parece indiscutible: todo comienza cuando los personajes dejan de ser individuos aislados y se convierten en un grupo. Todos ellos parecen inspirarse entre sí, animados por ese acto de desobediencia inicial que fue salir de la caja. De ahí que empiecen a cortar, dibujar y doblar sin orden ni concierto, por el puro placer de hacer lo que se les da bien pero, por primera vez en su vida, haciéndolo como les dictan sus impulsos.

Este segundo bloque de la película se convierte en una defensa del poder transformador de la amistad. Cuando estaban solos no podían plantearse hacer nada que no fuera lo que estaban, teóricamente, predestinados a hacer. De hecho, la primera parte del corto, en la que se presenta el mundo y al personaje central, se cierra con este gritando, desesperado. Pero después se unen a él otros tres individuos y, juntos, se abren posibilidades infinitas. A veces, la amistad no es solo la unión de almas afines; es también la colaboración de personas con objetivos comunes. El lazo que conecta a un grupo de activistas que luchan por un bien común es también una forma de amistad que, además, puede convertirse con el tiempo en algo más profundo, más íntimo. Eso es lo que sucede con esos cuatro personajes en *Box*: se lanzan juntos a una alegre anarquía creativa que les conecta. Por eso terminan todos tumbados en el suelo, casi abrazados. Se han convertido en un grupo. No han cambiado el mundo, pero sí han iniciado algo que, quién sabe, puede llegar a transformarlo todo, o al menos a hacer más habitable lo que ya hay. Jamás lo habrían conseguido solos.

“No creo que haya alcanzado una respuesta definitiva con este proyecto. Pero, lo que sí sé seguro es que es mejor estar juntos que aislados. Es cierto que el sistema en que vivimos reprime muchas cosas que son diferentes, pero tengo la esperanza de que estas ideas y valores sobrevivirán en forma destellos de color e inspirarán a otros a marcar la diferencia”  
Aline Schoh, directora de *Box*.

# BOX

## Algunas preguntas tras el visionado

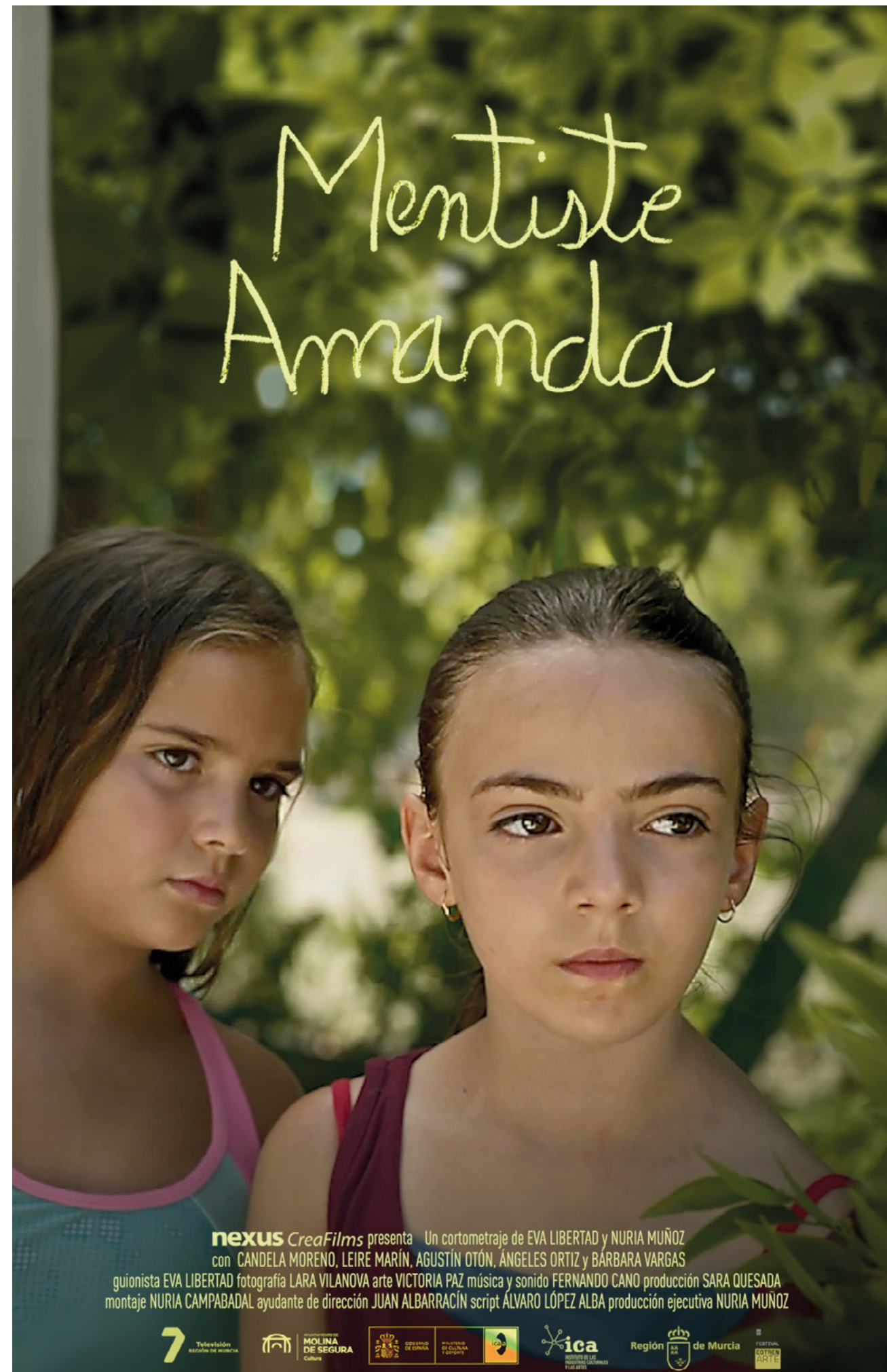
¿Por qué ha escogido la cineasta el cubo o la caja como centro de su relato?

¿Sería posible contar la historia de *Box* en imagen real en vez de animación?

¿Qué os parece que pueden representar los diferentes tipos de personajes que hay en *Box*: el de las cuchillas, el de los pinceles, el que dobla...?

¿Os parece que *Box* es una obra alegórica? Si la respuesta es afirmativa, ¿qué os parece que está intentando transmitir?

¿Conocéis la expresión pensar fuera de la caja? ¿Qué creéis que significa? Entre toda la clase cread un listado con todo aquello que penséis que os ayuda a pensar fuera de la caja.



**País:** España  
**Año:** 2023  
**Duración:** 16 minutos  
**Dirección:** Eva Libertad y Nuria Muñoz  
**Guión:** Eva Libertad  
**Producción:** Nuria Muñoz para Nexus Creafilms  
**Dirección de fotografía:** Lara Vilanova  
**Dirección artística:** Victoria Paz  
**Montaje:** Nuria Campabadal  
**Música y sonido:** Fernando Cano

**Reparto:**  
Candela Moreno (Amanda)  
Leire Marín (Virgi)  
Agustín Otón (Hombre)  
Ángeles Ortiz (Abuela)  
Bárbara Vargas (Madre de Virgi)

**Premios:**  
Roel de Oro (Semana del Cine de Medina del Campo)

**Premio del Jurado**  
(Festival de Cortometrajes de Bruselas)

**Premio Ex Aequo a Mejor Dirección** (Festival de Cine de Cerdeña)

# MENTISTE, AMANDA

# MENSTISTE, AMANDA

En *Mentiste, Amanda*, dos niñas se enfrentan a una agresión sexual mientras juegan en el campo. La protagonista, Amanda, es la primera en recibir el acoso de un hombre que, con la excusa de participar en un juego infantil, aprovecha para pasarle la mano por el pecho. Muy incómoda, Amanda decide marcharse de allí para refugiarse en casa de su abuela. Sin embargo, no quiere irse sola y dejar a su amiga Virgi con ese hombre. Le insiste una y otra vez en que se vayan juntas, pero Virgi solo tiene ojos para el perrillo que acompaña al agresor. Finalmente, Amanda decide marcharse sola, pero llevándose al perro con ella.

¿Por qué el cine oculta o muestra con mucha sutileza ciertas cosas? Por ejemplo, en *Mentiste, Amanda*, un aspecto fundamental es la culpa que siente la protagonista por haber dejado a su amiga sola junto a ese hombre despreciable. Sin embargo, la guionista Eva Libertad (también codirectora de la película) no hace evidente esa culpabilidad con un diálogo como podría ser el siguiente:

AMANDA: ¿Estás enfadada?

VIRGI: ¿Enfadada por qué?

AMAND: Pensaba que igual te habías enfadado porque me fui y te deje sola.

Un diálogo así no dejaría lugar a dudas: Amanda siente que ha hecho algo malo y desea disculparse, aunque no sepa cómo. Sin embargo, eso no es lo que ocurre en la película. Muy al contrario, *Mentiste, Amanda*, deja en el aire muchas cosas, aunque permite que el espectador las intuya. En el caso de la culpabilidad, después de que Amanda llegue a casa de su abuela con el perro, la vemos tumbada en su cama, ya de noche. No puede dormir. Se pone en pie y mira por la ventana. El perro duerme en el patio. Amanda lo observa fijamente y luego desvía la mirada, como si estuviera pensando en otra cosa. Algo que el perro le ha recordado. Es fácil intuir, viendo que la protagonista no puede dormir y que el animal le trae recuerdos que además parecen desagradables, que se siente culpable. Sin embargo, la película nunca lo evidencia, sino que permite que el público interprete el momento de forma personal. Las directoras solo le dicen a los espectadores “Mira, esto es lo importante”, pero luego les permiten elaborar su propia lectura de la situación.

Algo similar hacen en el momento en que Amanda se está bañando en la piscina y llega la Virgi con su madre. El plano que recoge ese momento muestra a la protagonista en primer término, para que

el público pueda ver sus gestos con todo detalle, y a su amiga al fondo, desenfocada. Al mantener a Virgi así, sin que se pueda ver ningún detalle de su rostro, las directoras están metiendo al espectador en la mente de Amanda: una niña que se siente culpable y no se atreve a mirar a su amiga por vergüenza. De nuevo, otra emoción invisible se torna visible gracias al poder de la imagen. Pero, ¿qué consiguen las directoras haciendo esto? ¿No sería más sencillo que todo resultase evidente para que cada espectador entendiese lo mismo? ¿Qué se gana favoreciendo la interpretación personal y la ambigüedad?

Dos niñas se enfrentan a una agresión sexual mientras juegan en el campo. Una de las niñas roba el perro del agresor. Cuando este trata de recuperar su mascota, es descubierto por la abuela de una de las víctimas. Si se elimina cualquier posible interpretación o duda y se describe fríamente, *Mentiste, Amanda*, se puede resumir en esas tres líneas de texto. Si lo único que hiciera el corto fuera poner imágenes a ese argumento, no habría mucha razón para verlo. Al fin y al cabo, bastaría con leer la sinopsis. Son las dudas, las preguntas y las interpretaciones de los espectadores las que dan sentido a la experiencia de ver una película. El lenguaje cinematográfico tiene como propósito fundamental evocar en el público el deseo de cuestionarse lo que está viendo para que, a través de ese cuestionamiento, participe de la experiencia. Es la diferencia entre bucear en la obra de arte y mojar el dedo en sus aguas para luego salir corriendo al ver que están frías.

De todas las cosas que se esconden bajo la superficie de *Mentiste, Amanda*, quizá la más interesante es a la vez la más evidente y la más oculta. El único personaje masculino que aparece en toda la película es el agresor, mientras que frente a él hay una madre, dos hijas y una abuela. Toda la película está recorrida por una idea de sororidad, de red de mujeres que se protegen entre sí, ya sea en lo más mundano o ante agresiones cotidianas. La madre de Virgi pide la ayuda de la abuela de Amanda para que cuide a su hija cuando tiene que ir a trabajar; la anciana no solo se muestra encantada de ayudar, sino que también se ofrece a dar de cenar a la niña. Al contrario que en *Capercita roja*, la abuela de Amanda es tan capaz de hacer la merienda de su nieta como de pararle los pies al lobo feroz. Y, por último, las niñas. Amanda, quizá por miedo, quizá por inseguridad, no logra decirle a su amiga por qué debe irse con ella y permanecer lejos de ese hombre. Pero, aún así, Virgi no duda en defender a su amiga cuando llega el momento de la verdad: “Amanda, ¿me estás mintiendo?” “No, el mentiroso es él”. Con esas pocas palabras y algunos detalles más, la abuela tiene suficiente para intuir lo que sucedió en el barranco. El perdón y el cariño hacen que la red se mantenga intacta, a pesar de que nadie pueda verla.

# MENTISTE, AMANDA

Algunas  
preguntas  
tras  
el visionado

¿Por qué Amanda se marcha del barranco dejando a su amiga sola?  
Y, ¿por qué se lleva al perro?

¿Se siente culpable Amanda por haber dejado sola a su amiga?  
Argumentad vuestra respuesta.

¿Cómo comprende la abuela de Amanda lo que ha ocurrido  
en el barranco, a pesar de que ninguna de las dos niñas se lo dice  
directamente?



País: Países Bajos

Año: 2022

Duración: 18 minutos

Dirección: Cato Kusters

Guión: Cato Kusters

Producción: Charlotte Mattelin para RITCS

Dirección de fotografía: Angela Otten

Dirección artística: Eva Michiels, Gert-Jan Verdey  
y Naomi Zwaenepoel

Vestuario: Ulrike Pittomvils

Montaje: Amber Van Acker

Música: Susobrinio

Diseño sonoro: Gus Bergans y David Dubois

Reparto:

Mo Bakker (Arthur)

Brecht Dael (Finn)

Günther Lesage (Padre)

Premios:

Mejor Cortometraje Europeo  
(Festival de Créteil)

Mejor Cortometraje Belga Estudiantil  
(Festival de Gante)

# FINN'S HIEL

# FINN'S HEIL

¿Qué se puede saber de una persona a partir de su apariencia física? La historia de *Finn's Hiel* gira en torno a dos amigos que se conocen en un gimnasio de boxeo. Arthur es pequeño, delgado y tiene el pelo rubio, largo y salvaje, como si fuera una cerilla encendida. Finn es alto, fuerte y tiene el pelo casi rapado; si no fuera por el acné reciente de su rostro, podría pasar por un joven recluta del ejército neerlandés. Según el corto descubre la realidad familiar de estos dos adolescentes, se intuye que el pelo de Arthur es una decisión personal, mientras que el rapado de Finn es una imposición de su padre. Porque Finn, al contrario que su amigo, no tiene ningún tipo de libertad para expresarse.

El cine es una de las artes que mejor retrata al cuerpo. Sí, la pintura, la fotografía, la escultura y el cómic pueden mostrar el físico de una persona con todo detalle, pero no capturan el movimiento, solo la ilusión de movimiento. La danza hace del cuerpo humano su materia prima, pero no permite a su público acercarse para ver detalles como una mirada o una sonrisa. Solo el cine y los videojuegos pueden ofrecer volumen, textura, detalle y movimiento, todo en uno. Por eso hay tantas y tantas películas de deportes: se trata del medio perfecto para capturar el esfuerzo, la tensión, la distancia o la armonía de un duelo entre deportistas. En *Finn's Hiel*, la imagen cinematográfica permite ver de qué manera Finn controla hasta el último movimiento de su cuerpo para ajustarse a lo que le exige su padre. Su rigidez no es algo que él haya buscado, sino un trámite por el que debe pasar para ser aceptado y no agredido.

Para comprender lo que sucede a los personajes de *Finn's Hiel*, es importante atender a detalles como estos: el pelo, los movimientos de los cuerpos, las miradas. En el cine, cada detalle cuenta algo. La única forma de revelar todo el misterio es estar atento a las pistas que va dejando la imagen. Por ejemplo, la luz y el color, que aquí es responsabilidad de la directora de fotografía Angela Otten. Al principio, las escenas que transcurren en el gimnasio tienen una luz dura, casi agresiva, y predominan los grises y los azules; todo tiene un regusto metálico, casi como si fuera cortante. Al contrario, cuando Arthur y Finn están en el lago, la imagen se vuelve más suave y destacan los verdes y amarillos; según su amistad se va volviendo más estrecha y Finn se siente

capaz de abrirse emocionalmente, su entorno se torna más cálido, más humano. Simplemente a través de la luz y el color, la película transmite a su público cómo el personaje empieza a sentirse cómodo en el mundo. La amistad con Arthur le está transformando. Tanto es así que, cuando los dos jóvenes vuelven al gimnasio en la última escena, la iluminación allí también se ha transformado: donde antes todo eran lámparas halógenas y colores acerados, ahora aparecen los rayos del sol, los blancos e incluso, al fondo, un destello de verde que recuerda a ese momento en el lago.

¿Es posible, pues, que la amistad cambie el mundo? Para Finn, sin duda, así es. Cuando la película comienza, parece que vive atrapado en el gimnasio y en el boxeo. O, al menos, el boxeo tal y como lo entiende el padre de Finn: una herramienta para que los hombres puedan demostrar su masculinidad. Sin embargo, cuando encuentra en Arthur alguien con quien hablar, Finn es capaz de reconocer que entiende el boxeo de otra forma. Por eso le dice a Arthur que el gimnasio está lleno de chicos "grandes y tontos" que no comprenden el deporte que practican. Al decir esto, ¿no está hablando en el fondo de su padre?

Entonces, ¿cómo entiende Finn el boxeo? Es posible que, una vez más, la respuesta esté en la imagen. Más concretamente, en los planos con los que abre la película. El primero es lo que se conoce como plano subjetivo: la cámara reproduce tal cuál el punto de vista de alguien. En este caso, se trata de una criatura que observa, a ras de suelo, a los boxeadores entrenar. El siguiente plano desvela que esa criatura es un pequeño ratoncillo, escondido bajo un guante de boxeo. El público aún no tiene suficiente información para darse cuenta, pero en esta imagen se encuentra la clave para entender lo que siente Finn: el boxeo no tiene porque ser una cuestión de fuerza bruta, como parece creer su padre, sino que puede ser también un baile y un espacio para conocer a la persona con la que entrenas. Por eso, en el último plano, cuando Finn corre tras Arthur después de traicionarle, el abrazo que le da se parece tanto a la forma en que los boxeadores se enganchan entre sí para recuperar el aliento. Para el padre de Finn, el mundo es un constante enfrentamiento, una competición. Su hijo quiere salir de ahí, ver lo que le rodea bajo una nueva luz, pero para eso necesita a un amigo que le sostenga.

# FINN'S HELL

## Algunas preguntas tras el visionado

¿Por qué pensáis que la directora empiece su película mostrando el gimnasio desde el punto de vista de un ratón?

Finn y Arthur son muy diferentes físicamente, ¿cómo describiríais a uno y a otro?

¿Qué colores predominan en las partes que se desarrollan en el gimnasio? Y, ¿en el lago?

¿A qué se refiere Finn cuando dice que el gimnasio está lleno de chicos que no entienden el boxeo?

¿Os ha sorprendido el abrazo final de Finn a Arthur? ¿Por qué?  
¿Creéis que con su amistad rompen algún tipo de arquetipo?





País: Austria, Alemania, Francia

Año: 2023

Duración: 19 minutos

Dirección: Simon Maria Kubiena y Lea Maria Lembke

Guión: Simon Maria Kubiena y Lea Maria Lembke

Producción: Lisa Purtscher y Lotta Schmelzer para La femis

Dirección de fotografía: Leon Hörtrich y Wesley Salamone

Dirección artística: Lise Lacoue-Labarthe

Vestuario: Clara Leclerc

Montaje: Lucas Cantera

Música y sonido: Fernando Cano

Reparto:

Anna Stanic (Anouk)

Fethi Aidouni (Louis)

Marin Judas (Theo)

Ahmed Boulaabi (Entrenador)

# MISE À NU

# MISE À NU

La lucha olímpica es un deporte de contacto en el que cada participante busca derribar a su rival mediante llaves y proyecciones, evitando usar las piernas o atacar a las del rival. Francia es uno de los países europeos con mayor tradición en esta disciplina, lo que le ha llevado a ganar casi dos decenas de medallas en diferentes Juegos Olímpicos. Algunos de estos éxitos, sumados a muchos otros conseguidos en campeonatos mundiales, han estado protagonizados por mujeres. Aún así, Anouk es la única chica que se entrena como luchadora en su gimnasio. En principio no parece importarle: participa en todos los ejercicios sin cortarse y se pasea por los vestuarios con una sonrisa que parece querer decir “soy una más del equipo”. Sin duda, ayuda que entrena junto a su amigo Louis, con el que tiene la suficiente confianza para intercambiarse ropa de deporte. Nadie la mira mal ni la trata de forma condescendiente, sino que parecen verla como a una igual. Hasta que un día, cuando está cambiándose en el vestuario, un compañero, Theo, se equivoca y abre la puerta por error. Tras avergonzarse durante un segundo, el chico se disculpa y se marcha.

Este gesto tan mínimo tiene, sin embargo, un gran impacto en la joven. No es que los demás empiecen a mirarla de otra forma, es que ella empieza a plantearse otras opciones. Para empezar, que siente algún tipo de atracción por Theo. Cuando este atraviesa el pasillo, Anouk no puede evitar dejar de atender a su amigo Louis para observarle. Aún así, al principio nada parece cambiar, más allá de la aparición de esas miradas furtivas. Hasta que llega el momento de la lucha. Como probablemente ha hecho ya multitud de veces, Anouk entrena agarres y sumisiones con Louis, acercando sus cuerpos tanto que parecen uno solo. Pendiente de Theo, que está allí mismo, a solo unos pasos de distancia, Anouk es incapaz de concentrarse. Es posible que, de repente, ese contacto con Louis le incomode.

Poco a poco, demostrando una notable resolución, Anouk trata de acercarse a Theo para conocerle mejor y, finalmente, robarle un beso. El chico responde con desinterés, rompiendo cualquier esperanza que tuviera Anouk. Por el camino, Louis resulta herido. Cuando la protagonista es incapaz de apartar la mirada de Theo mientras este le pone una tirita, es Louis el que se

marcha repentinamente. Lo mismo sucede cuando ambos están en el estadio y Anouk vuelve a mirar al chico que le gusta. ¿Quizá Louis está enamorado de Anouk? O quizá tiene miedo de que la aparición de Theo le robe a su mejor amiga. Incluso es posible que sienta, simplemente, inseguridad ante ese joven alto, musculoso y guapo contra el que, en esas luchas de popularidad tan propias de la adolescencia, no tiene posibilidad de victoria.

Al darse cuenta de la situación, Anouk toma una curiosa decisión. Mientras entrena con su amigo, le da un beso furtivo. Louis, desconcertado, sale corriendo del gimnasio. Anouk va tras él y los dos se encuentran de nuevo en el pasillo. Sorprendentemente, la estrategia de Anouk tiene éxito: avergonzado, Louis siente el impulso de sonreír y su amiga aprovecha el momento para devolverle la sonrisa. Sin que haga falta nada más, la amistad queda restaurada.

La adolescencia es una etapa de confusión, de emociones descontroladas que no siempre tienen una explicación clara. *Mise à nu* reproduce ese torbellino vital negándole a su público respuestas claras. De hecho, apenas ofrece información sobre sus personajes. ¿Cuánto tiempo lleva Anouk interesada en Theo? Y Louis, ¿desde cuando ha estado callándose su atracción por su amiga, asumiendo que esté realmente interesado románticamente por ella? Vista de forma superficial, se podría pensar que es solo la historia de un desencuentro entre dos amigos. Sin embargo, hay un detalle que abre un mundo entero de interpretaciones.

El plano en que se muestra por primera vez el cuerpo de Anouk, cuando se está cambiando en el vestuario, permite ver cómo recoge su pelo en dos largas trenzas pelirrojas. Sin embargo, tras la pelea y la reconciliación con Louis, la protagonista se ha soltado la melena. ¿Es posible que haya cambiado la percepción que Anouk tiene sobre su propio cuerpo? ¿Quizá, para conseguir integrarse en ese entorno tan masculinizado, se ha sentido obligada a ocultar su cuerpo? Una vez más, esta película le pide a su público que se adentre en la cabeza de su protagonista sin dar ninguna respuesta obvia. Al fin y al cabo, ¿no es eso lo que cualquier persona haría con sus amigos? *Mise à nu* ofrece pocas certezas, pero eso es lo que la hace más fascinante: es tan evocadora e interpretable como la vida misma.

# ACTIVIDADES PREVIAS AL VISIONADO

## ACTIVIDAD #1 AMIGOS DE LA INFANCIA

· Pensad en una amistad que hicisteis durante los años de Primaria con la que ya no tengáis relación. Puede ser un amigo que conocisteis durante el verano, una amiga de otro centro educativo o alguien con quien compartieseis alguna experiencia de la que tengáis un recuerdo especial.

· Imaginad que encontráis a esa persona en una red social y os decidís a escribirle un mensaje privado. Pensad tres cosas que le preguntaríais y tres cosas de vuestra vida que le contaríais.

· Escribid un pequeño texto en forma de mensaje privado que incluya esos seis elementos.

· Por último, escribid un segundo texto breve en el que reflexionéis sobre la huella que os dejó esa amistad y por qué la habéis escogido.

## ACTIVIDAD #2 LAS RED FLAGS DE LA AMISTAD

· A continuación se proponen cinco situaciones que se pueden dar en un grupo de amigos. De forma anónima votad cuáles de esas situaciones os parecen *red flags* de la amistad, o sea, comportamientos que os hagan pensar que ese amigo o amiga puede no ser de fiar.

- \* Un amigo le coge el teléfono a otro para saber qué opina realmente de él.
- \* Dos amigas dejan de hablar con una tercera cuando esta empieza a salir con una antigua pareja de una de las dos.

- \* Un amigo le prohíbe a otro relacionarse con una persona que le cae mal por sus opiniones.
- \* Como castigo, un grupo de amigas le oculta a una persona que se ha portado mal con ellas una información importante para un examen.
- \* Un grupo de amigos le exige a un chico que quiere unirse al grupo que haga algo que le da mucha vergüenza.

· Ahora debatid sobre los resultados, centrándonos en las situaciones que hayan tenido una mayoría de votos.

- \* ¿Por qué os parece que son *red flags*?
- \* ¿Hay algún atenuante que pueda hacer que esa situación no sea un motivo para alertarse?
- \* ¿Cuál es la mejor forma de enfrentarse a una situación así?
- \* ¿Habéis vivido una situación similar?

· Por último, reflexionad en grupo sobre las situaciones que no hayan tenido una mayoría de votos.

- \* ¿Por qué os parece que no son *red flags*?
- \* Aunque personalmente no os parezcan situaciones de amistad tóxica, ¿se os ocurre algún tipo de persona que se puede sentir herida o manipulada en una situación así?
- \* Por último, sería ideal que las personas que hayan votado que estas situaciones son *red flags* pensasen una argumentación conjunta de por qué se lo parece y la compartiesen con el resto de la clase, sin que haya debate posterior.

\*

# ACTIVIDADES POSTERIORES

## GRUPO TIJERA

### MIL FORMAS DE VER UNA MISMA PELÍCULA (O “MEDIASTE, AMANDA”)

La misma obra de arte puede generar un sinfín de ideas y emociones distintas. Al relacionarse activamente con una película, el público hace suya la obra y construye sus propias lecturas. Siempre que esas interpretaciones partan del respeto a la obra y la analicen como un todo, todas pueden ser enormemente valiosas y dignas de ser compartidas. De esta manera, lo que puede parecer una experiencia de apreciación individual (el visionado de una película) se convierte en una actividad colectiva mucho más enriquecedora.

#### OBJETIVOS

- Desarrollo de habilidades orales y estrategias de mediación a través del debate respetuoso y la exposición argumentada.
- Sensibilizar al alumnado frente a las agresiones sexuales.
- Poner en valor la sororidad como red de apoyo y ayuda entre mujeres.

#### JUSTIFICACIÓN CURRICULAR (CCE Y CCL)

Mediación lingüística en lengua extranjera.

#### CURSO/S

3.º ESO a 2.º de Bachillerato (6-8 grupos de 4 alumnos/as)

#### CRONOGRAMA

1 sesión (50 minutos aproximadamente)

#### METODOLOGÍA

Aprendizaje basado en tareas en torno al cortometraje *Mentiste, Amanda*:

Antes del visionado (10 minutos):

- \* Se presenta al alumnado cinco fotogramas escogidos de la película y se les pide que expresen de forma oral para toda la clase qué argumento puede tener ese cortometraje.

Después del visionado (45 minutos):

- \* Cada alumno/a escribe su síntesis del corto, que consiste en una breve descripción de la película en dos o tres líneas como máximo y una palabra central que defina el corto (10 minutos).

Por ejemplo:

*Amanda y Virgi van a jugar al barranco. Allí se encuentran a un feriante que las agrede. Amanda roba al perro del feriante. Cuando este va en busca de su perro, la abuela de Amanda descubre lo ocurrido en el barranco.*

Palabra central que defina el corto:

*amistad, feminismo, vergüenza, venganza...*

- \* En grupos de cuatro personas, el alumnado tiene que poner en común las palabras que han escogido para definir al corto y debatir hasta elegir cuál de las cuatro les parece que lo define mejor (15 minutos).

- \* Todas las síntesis del corto se mezclan y se vuelven a repartir entre el alumnado de forma aleatoria; ahora, cada grupo tiene que volver a llegar a una conclusión trabajando síntesis que no son las suyas, comprobando que hay muchas posibles interpretaciones valiosas (15 minutos).
- \* Al finalizar, como cierre de la sesión, será esencial subrayar la importancia de poder compartir y contrastar en un debate respetuoso las diferentes interpretaciones de cualquier expresión artística, de forma que podamos estar abiertos a modificar nuestra postura y completar nuestro punto de vista, pero siempre sin olvidar que el arte está abierto a diferentes lecturas que pueden ser igualmente válidas.

Si es posible añadir una segunda sesión, cabe la posibilidad de incorporar a los asistentes de conversación a la actividad, reforzando el objetivo de mediación y la comprensión de las múltiples lecturas de una misma obra de arte.

- \* El alumnado trataría de explicarle a su asistente de conversación el argumento de la película como si fuera una carrera de relevos: cada alumno/a describiría una escena con el mayor detalle posible.
- \* Si su asistente de conversación ha podido visionar la película, esta segunda sesión se podría completar pidiéndole que pregunte al alumnado sobre aquellos conceptos que puedan resultar culturalmente ajenos: por ejemplo, la figura del feriante o el estilo de vida de un pueblo en Murcia.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Habilidades orales
- Mediación en lengua extranjera: expresar opiniones, convencer y aprender a negociar

## ADAPTACIONES

Para alumnos/as con necesidades especiales que tengan una mayor dificultad a la hora de alcanzar ese análisis abstracto de la obra, se puede ofrecer esta lista con tres posibles síntesis y que ellos escojan cuál prefieren defender en el debate:

- *Amanda y Virgi van a jugar al barranco. Allí se encuentran a un hombre que las agrede. Asustada, Amanda se marcha y roba el perro de ese hombre. Cuando este va en busca de su mascota, Amanda y Virgi consiguen que la abuela de Amanda descubra lo ocurrido y Venganza.*
- *Dos niñas van a jugar al campo y se encuentran con un hombre y su perro. Una de ellas decide llevarse el perro al comprobar que el hombre es peligroso. Las dos niñas hacen todo lo posible para que ese hombre no vuelva a llevarse al animal y Cuidados.*
- *Dos amigas van a jugar al campo y se encuentran con un hombre que las agrede. Aunque al principio Amanda siente miedo y deja sola a su amiga Virgi, las dos terminan por trabajar juntas para que se descubra lo que ha hecho ese hombre y Amistad.*

## OBSERVACIONES

Aunque la sesión se ha planteado desde el área de Lengua Extranjera, la práctica totalidad de esta actividad es igualmente válida en cualquier otra materia y desde la lengua materna.

Es muy importante reforzar la idea de que el debate acerca de diferentes visiones no implica que las otras interpretaciones sean incorrectas o inválidas: a la hora de apreciar una obra de arte, todas las lecturas pueden ser igualmente valiosas siempre que sean rigurosas y tengan en cuenta la obra en su conjunto.

Esta actividad ha sido cocreada en el taller de Aulafilm en ALCINE Joven por el profesorado: Cristina Gonzalo Gómez (IES Doctor Marañón de Alcalá de Henares, Madrid), Beatriz Martínez Sánchez (IES Arcipreste de Hita, Guadalajara) Marta Hortal Peláez (IES Arcipreste de Hita, Guadalajara).



# ACTIVIDADES POSTERIORES

## GRUPO PAPEL

### LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD CUANDO SALE DE LA CAJA

La historia de la humanidad está jalonada de momentos liderados por personas que iniciaron transformaciones sociales, culturales, científicas y tecnológicas que cambiaron el mundo para siempre. Individuos creativos y valientes que, apoyados por algunas personas de su entorno, se atrevieron a explorar juntos caminos y rutas inexploradas, en la mayoría de los casos, soportando el cuestionamiento, las burlas, incluso el castigo social y penal de sus coetáneos al liderar un cambio contracorriente. Todos ellos, también necesitaron en sus inicios reunir el apoyo de un primer grupo de personas, una comunidad dispuesta a acompañarlos en su nueva aventura.

#### OBJETIVOS

- Reflexionar acerca de la identidad como visión personal e irrenunciable del mundo y conectarlo con el valor de la diversidad.
- Subrayar la importancia de la acción colectiva de las minorías y la defensa de un pensamiento libre frente a lo establecido para la transformación e innovación.
- Aprender a identificar personajes y hechos en la historia de la humanidad (en las artes, en la ciencia, en los movimientos sociales, históricos, en la geografía...) que han representado esos cambios históricos.
- Desarrollar la creatividad a través del trabajo multidisciplinar.

#### JUSTIFICACIÓN CURRICULAR (CCE Y CCL)

- Competencia Ciudadana
- Aplicación transversal en diferentes asignaturas como Filosofía, Historia, Lengua, Atención Educativa, Educación Artística

#### CURSO/S

1.º ESO a 2.º Bachillerato

#### CRONOGRAMA

Varias sesiones durante un trimestre, en función de las diferentes áreas implicadas.

#### METODOLOGÍA

En primer lugar, la interdisciplinariedad de la actividad, que permite la participación de varias áreas y asignaturas, se plantea a través de diferentes metodologías de trabajo cooperativo, planteadas en las dinámicas que se realizan en equipo.

La metodología de la propuesta didáctica tiene como eje principal el desarrollo de la creatividad, junto con el análisis y el pensamiento crítico (ABP, Aprendizaje Basado en Pensamiento) ya que uno de los objetivos es desarrollar la capacidad de aplicar lo observado, tanto a referentes de la realidad histórica, como a su contexto actual.

## Sesión (45 minutos)

- \* Tras el visionado del corto, a través de un breve cuestionario, el alumnado responderá a una batería corta de preguntas relacionadas con los mensajes explícitos e implícitos en el corto. En el cuestionario se incluirán diferentes fotogramas de la película para que el alumnado pueda recordar y observar con detenimiento las acciones, formas y colores de los personajes (10 minutos).
- \* Una vez asegurado ese primer momento de análisis y reflexión individual, en pequeños grupos de 3 podrán poner en común sus respuestas (15 minutos).
- \* En el último bloque de la sesión se dará paso a un coloquio entre toda la clase, donde se irá desgranando poco a poco la significación del cortometraje, propiciando diferentes lecturas argumentadas (20 minutos).

## Actividades en diferentes Áreas

Una vez analizado el cortometraje, se plantea la posibilidad de construir en una de las paredes del aula, o en un entorno digital (Miró o similar), un mural colaborativo con la técnica del collage, en forma de línea de tiempo, que permitirá unir varias áreas del conocimiento. De esta forma el alumnado entrenará un pensamiento más crítico y holístico al poder comprender el conocimiento desde una forma más interrelacionada y multidisciplinar.

### Lengua y Literatura

Lectura comprensiva de diferentes fragmentos de textos literarios y análisis de los paralelismos que encuentran con el cortometraje *Box*.

Por ejemplo *Niebla*, de Miguel de Unamuno, donde sus personajes se rebelan contra el autor.  
La novela *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley.

## Educación Artística

Identificación de diferentes autores, vanguardias y movimientos pictóricos rompedores que han generado un cambio en la historia del arte.

- \* Desde el Impresionismo, al Cubismo, el Futurismo, el Arte Abstracto, etc.
- \* El alumnado podrá proponer autores y colectivos artísticos, indagar en las relaciones entre dichas generaciones de autores coetáneos, para comprender qué supusieron esos movimientos transformadores, entender el impacto e innovación de sus aportaciones en cada época.

## Historia

Investigar y analizar acerca de personajes históricos y pequeños colectivos que iniciaron grandes cambios.

Por ejemplo: la Revolución Francesa; el personaje de Espartaco; la llegada de Cristóbal Colón a América; la llegada de Roald Amundsen al Polo Sur; el Movimiento Sufragista; Clara Campoamor y el voto femenino en España.

## Música

Buscar y estudiar compositores cuyas obras fueron rupturistas en sus tiempos, aunque ahora sean consideradas obras clásicas.

## Cultura Audiovisual

Búsqueda y propuesta por grupos de obras audiovisuales (cine, series, etc) donde encuentren analogías con *Box*.

Por ejemplo *Blade Runner*, *Matrix*, *El show de Truman*, etc.

## Actividad de cierre

Una vez realizado este repaso por la historia de la humanidad con diferentes profesores y que han podido volcar en el mural los personajes y los colectivos investigados, habrán analizado de forma crítica una gran cantidad de información.

El siguiente paso será que el alumnado pueda identificar en su contexto las limitaciones, aquellas barreras que puedan resultarles opresivas hasta el punto de sentir que en algunos aspectos, de alguna forma, todos vivimos dentro de una caja. El objetivo será que reflexionen sobre aquellos factores cotidianos a su alrededor que limitan la diversidad de pensamiento, comportamiento y acción, uniformando las sociedades.

### ***Cuenta una historia en 1 minuto.***

Realización de un cortometraje de máximo 60 segundos en pequeños grupos acerca de esas limitaciones que les afectan personalmente y planteando cómo podrían reaccionar ante ellas. ¿Qué hace que te sientas dentro de una caja? ¿Qué cosas te gustaría cambiar? Por ejemplo, tomar conciencia de lo difícil que es para su generación tomar la decisión de no tener redes sociales.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Comprensión lectora y de la comunicación. Identificar con claridad los elementos que componen el mensaje, el canal, el emisor y el receptor y cómo cada uno de ellos interfiere en su significación.
- Lectura y interpretación del mensaje: implícito-explicito, denotación-connotación
- Habilidad de relación con referencias o figuras de otras materias.
- Capacidad de reflexión y crítica/autocrítica del individuo y el contexto. Habilidad de trasladar lo aprendido a la figura metafórica. ¿Cuál es tu caja?

## NECESIDADES

- Móviles del alumnado para grabar los cortometrajes de 1 minuto
- Material para realizar la técnica de collages:
  - Papeles, recortes y revistas
  - Tijeras
  - Pegamento
  - Equipamiento y conexión a Internet para la búsqueda de información

## OBSERVACIONES

Como fruto del taller coordinado por Aulafilm, un grupo de docentes desarrollan una serie de ideas para trasladar al aula la cultura cinematográfica, la apreciación artística y sus posibilidades para trabajar los contenidos curriculares a través de un cortometraje de animación, *Box*.

La presente propuesta didáctica está planteada para la realización de algunas actividades en el aula, pero es esencial indicar que también se abre la posibilidad de que la duración de esta sugerencia sea extendida a varios meses a lo largo del curso o que sea desarrollada entre varias áreas mediante el trabajo cooperativo debido a su contenido multidisciplinar.

Esta actividad ha sido cocreada en el taller de Aulafilm en ALCINE Joven por el profesorado:  
Carmen Cañedo Gago (IES Arquitecto Pedro Gumiel de Alcalá de Henares, Madrid)  
Eduardo Martínez Galdón (IES Victoria Kent de Torrejón de Ardoz, Madrid)  
Cristina Castro (Colegio Lourdes FUHEM de Madrid) .



Coordinación y edición: Aulafilm (Las Espigadoras)  
Elaboración de la propuesta pedagógica: Pablo López  
Diseño y maquetación: Emilio Lorente

Noviembre 2024  
© Las Espigadoras S.L. 2024  
Todos los derechos reservados.



Queda totalmente prohibido difundir, comunicar o publicar esta guía a través de Internet o de cualquier otro medio equivalente. Cualquier forma de explotación de esta obra, en especial su reproducción, distribución, comunicación pública o transformación, solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Para cualquier uso que se quiera hacer no previsto en la ley, dirijase a: [info@aulafilm.com](mailto:info@aulafilm.com)

# ALCINE 53

## FESTIVAL DE PIEZAS PRECIOSAS Y DIAMANTES EN BRUTO

### 7 — 17 NOV 2024

#### ALCINE.ORG