



2023

# FESCIGU

Festival de Cine Comprometido de Guadalajara

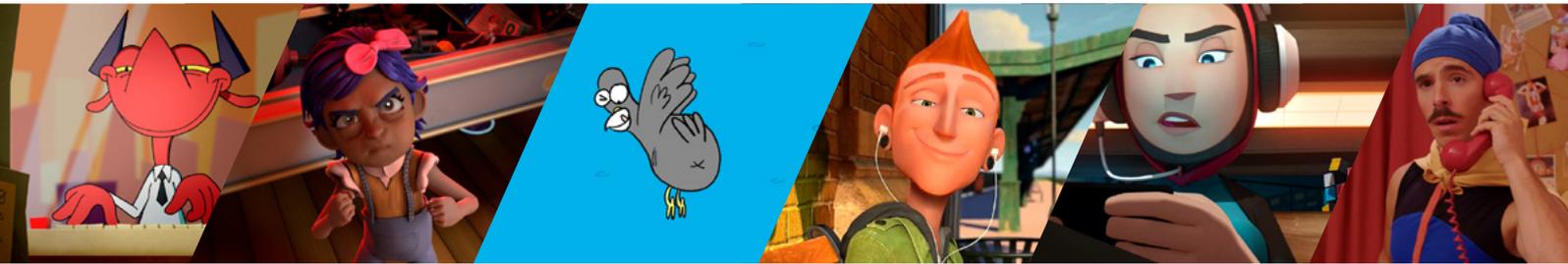
Auditorio  
BUERO VALLEJO

del 3 al 7 de octubre

[www.fescigu.com](http://www.fescigu.com)

## INFANCINE

Educación en valores para escolares



La sección **INFANCINE** está dirigida a estudiantes de primaria de 6 a 12 años, ya que las obras que hemos seleccionados resultan atractivas a todo este rango de edades. Entre las obras programadas en esta sección, contamos con un corto de animación y cuatro de ficción. Antes de comenzar a trabajar con estas fichas, es interesante aclarar los siguientes conceptos a los alumnos:

**Hay tres categorías en cine: ficción, animación y documental.**

**Ficción** si la película está hecha con actores y un guion cinematográfico.

**Documental** si trata sobre un hecho real con personas reales, sin actores.

**Animación** si la cinta es de dibujos o animación.

**Dentro de la Animación actualmente existen tres técnicas:**

**Animación 2D** que son los dibujos animados de siempre que antes se dibujaban en papel y ahora se dibujan con el ordenador.

**Animación 3D** donde se crean figuras en el ordenador en 3D (tres dimensiones) y se puede mover la cámara entre estas figuras.

**Stop Motion**, donde se hacen muñecos de plastilina, arcilla, o cualquier otro material y se fotografía cada movimiento del muñeco uniéndolos después entre sí (es como se hacían antes los efectos especiales en el cine, por ejemplo King Kong, o películas de dinosaurios).

### ESTRUCTURA

Cada ficha didáctica contiene una primera parte destinada a fomentar el entendimiento del cortometraje tratado, abrir un debate sobre su contenido, y animar a una reflexión sobre posibles alternativas.

Una segunda parte, bajo el título "Ojo crítico de cine" nos aporta una visión enriquecedora sobre el lenguaje cinematográfico empleado en cada historia, de forma que los alumnos puedan ir ampliando sus conocimientos sobre el séptimo arte.

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES



# DENNIS

un cortometraje de Guillermo Garzón y Carlos Beceiro

3 min. /  
animación /  
2022 /  
sin diálogos

## SINOPSIS

Dennis, un empleado de la fábrica del mal más importante del infierno, va a demostrar por qué es el peor en su trabajo.

## VALORES QUE FOMENTA

- Valorar el sentido del humor.
- No fomentar la competitividad entre compañeros.
- Ser conscientes de que nuestras acciones pueden tener consecuencias.

### ¿A qué se dedican en esta fábrica del mal?

Es la oficina del infierno, y se dedican a programar maldades en todo mundo.

### ¿Por qué Dennis es el peor en su trabajo?

Porque se dedica a las travesuras pequeñas, que fastidian a las personas en su día a día, pero sin llegar a hacerles un gran daño.

### ¿Te has fijado en las referencias graciosas que hay en todas las paredes? ¿Podrías decir alguna?

Por ejemplo, hay una guillotina encima del buzón de sugerencias (que corta la cabeza a todos los que intenten dar su opinión).

### ¿Cómo es la primera vez que aparece el jefe?

Aparece detrás de una puerta enorme que tiene la forma de su cuerpo, aplastando a uno de sus compañeros, y bebiéndose su café. Hay un agujero en la pared que indica que eso sucede a menudo.

### ¿Qué tipo de maldades son las que

### provoca Dennis?

Son estas cosas pequeñas, como darse un golpe en el dedo meñique del pie, o pisar un chicle en la acera.

### ¿Y qué ocurre cuando Dennis decide hacer lo que su jefe espera de él?

Trata de hacer una gran maldad en su entorno de trabajo, y una acción pequeña escala en otra mayor, ¡y al final se termina por destruir toda la oficina del infierno!

### ¿Dónde es Dennis el mejor empleado del mes?

En el cielo, porque ha destruido a todos los demonios.

### Además, todo empieza porque se enfada cuando quiere ser mejor que otro de sus compañeros. Si Dennis no fuese un demonio, ¿cómo podría haberlo hecho de manera diferente? ¿Cómo lo harías tú?

Podría haber hablado con su jefe para explicarle por qué a él le parecen más importantes las travesuras pequeñas que hace él, o podría haber hablado con su compañero de trabajo, si le hubiese parecido que quería aprender más de él.

### Este corto nos ayuda con su humor a entender que nuestras acciones pueden tener consecuencias. ¿Tú te tomas con humor las cosas que te suceden?

Tener sentido del humor es muy importante en la vida, porque nos ayuda a ver las cosas que nos suceden desde otros puntos de vista, y así tener más herramientas para afrontar situaciones difíciles y poder resolverlas o tomárnoslas de otra manera.



## OJO CRÍTICO

La animación de este cortometraje es 2D, es decir, los dibujos solo tienen dos dimensiones. Es muy divertida porque la personalidad de los demonios está representada en cómo son ellos físicamente, de manera sencilla pero muy efectiva: el jefe es enorme y prepotente, Dennis es muy pequeño y gracioso, incluso dulce, y el empleado del mes es elegante y estilizado.

También hay un momento muy especial en el que, del susto, los demonios dejan de ser dibujos planos y se convierten en personajes tridimensionales, con sombras y volumen, lo cual le aporta mucho dramatismo a la escena.

Este es un cortometraje muy corto, de tan solo 3 minutos, pero sin siquiera tener diálogos, consigue hacernos reír y nos cuenta una historia en la que cada vez que miramos podemos encontrar más detalles. Esto nos demuestra que unos buenos personajes, si son suficientemente expresivos, pueden transmitir cualquier narrativa: Dennis llora sobre la mesa en vez de decir que está triste, los demonios echan fuego por la boca cuando les han hecho daño, y se les salen los ojos de sus órbitas cuando están asustados.

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES



# SKYDOME

un cortometraje de Anna Juesas García y Adolfo Aliaga

4 min. /  
animación /  
2022 /  
sin diálogos

## SINOPSIS

En un futuro distópico, Amunet vive en una urbanización en la que los robots educan a las niñas. Inspirada por el trabajo de su madre, Amunet buscará el modo de cambiar las cosas y recuperar su libertad.

## VALORES QUE FOMENTA

- Darle importancia a nuestros propios principios.
- Amor a la familia.
- Desarrollar la inteligencia para afrontar los problemas.
- Tomar consciencia de que la tecnología conlleva a veces graves riesgos.

### ¿Dónde vive Amunet, la protagonista de esta historia?

En un barrio o un planeta con ocho casas alrededor de una rotonda, todas ellas iguales. Y encima de las casas, una cúpula con el cielo (de ahí el título del cortometraje, "Skydome", que significa cúpula del cielo). Amunet vive en una de esas casas, en la que un robot se encarga de ella.

### ¿Qué hace el robot todas las mañanas?

Se despierta, y entra dentro de la casa con su desayuno (aceite para sus circuitos). Da de comer a Amunet, y le obliga a utilizar la cuchara. También le obliga a colocarse el lazo rosa que ella lleva en la cabeza. Después, va a la habitación de Amunet a recogerlo todo.

### ¿Qué tipo de relación tienen la niña y el robot?

El robot aparenta ser el cuidador de la niña, y le impone normas que a

ella no le gustan. La niña intenta saltárselas, pero al robot no se le escapa una y está muy pendiente de que la niña se comporte según él espera.

### ¿Por qué la protagonista se enfada con el robot?

Primero, por todas las normas que recibe y que no le gustan nada. Pero principalmente porque le rompe una fotografía que tiene y que parece el único recuerdo que tiene de ella con su madre.

### ¿Tú tienes también un objeto al que das mucho valor y que no te gustaría perder?

### ¿Cómo consigue Amunet escapar cuando el robot la está persiguiendo?

Le bloquea la antena, coge el aceite del robot y le da de comer demasiado, lo que le deja borracho. Después, modifica la antena que le ha colocado en la cabeza y le obliga a obedecerla.

### En los dibujos de los créditos, la historia continúa. ¿Qué es lo que hace la niña con la antena que ha inventado?

Además de colocársela a su robot, hace más antenas y se las vende a las otras niñas de Skydome, que suponemos viven en las otras casas.

### ¿Por qué crees que están las niñas viviendo en Skydome?

### ¿Alguna vez has visto robots así en la vida real?

Hay uno muy famoso llamado ASIMO, creado en el año 2000 para asistir a personas con problemas de movilidad. Fue uno de los primeros en fabricarse que podía caminar como una persona, y que podía responder a órdenes de voz.



## OJO CRÍTICO

En "Skydome" podemos ver una animación 3D y sin diálogos en la que destaca cómo está hecha la iluminación: luces suaves por todas partes, que le dan un ambiente muy particular de ciencia ficción y tecnología. También tienen un papel muy importante los carteles que aparecen dentro de las pantallas, porque nos dan información sobre qué está sucediendo, y por qué los personajes hacen lo que hacen.

Además, se nota que los colores están muy bien escogidos, porque son todos parecidos, es decir, son de la misma "gama cromática", y dan armonía al conjunto del cortometraje. Cuando el robot se enfada, toda la iluminación cambia hacia tonos rojizos, como de alarma, porque para él la situación es peligrosa.

Finalmente, la banda sonora es muy importante: hay siempre una música de fondo, que va cambiando según se suceden los acontecimientos, expresando qué clase de emociones tienen los personajes. También se ha hecho muy buen doblaje de los sonidos que emite Amunet, que, sin palabras, lo dicen todo, y el robot que tiene unos sonidos futuristas también muy expresivos.

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES



# CONQUITO

un cortometraje de David Ontoria

15 min. /  
ficción /  
2022 /  
español

## SINOPSIS

Malik es un niño adoptado que sufre racismo y *bullying* en la escuela. Edurne es la única amiga que tiene pero también se pone en su contra. Los padres de Malik intentan ayudar a su hijo ante el inmovilismo de las instituciones, mientras que Malik solo quiere recuperar a su amiga.

## VALORES QUE FOMENTA

- Rechazar el *bullying*.
- Reforzar el valor de la amistad.
- Comprender la importancia de aceptar al diferente.
- Mantener la lealtad a tus propios sentimientos.
- Luchar por un mundo más justo.

### ¿Por qué empieza así el cortometraje, con la figura de dos bailarines?

A Malik, el protagonista de este corto, le gustaría ser bailarín de mayor, y encontrar a la mejor bailarina del mundo.

### De repente Edurne, la amiga de Malik, escribe "Conguito" en la pizarra. ¿A qué crees que se debe eso?

Se debe a que los compañeros de clase le han dicho a Edurne que lo escriba. Ella por sí misma nunca lo haría porque Malik es su amigo y sabe que le va doler mucho, pero ante la presión del grupo, no encuentra en ese momento la manera de hacer respetar a su amigo y lo que ella siente de verdad.

### Y la profesora, al entrar en la clase, ¿qué hace?

Borra el insulto de la pizarra sin preguntar, y sin darse cuenta de que Malik tiene la mano levantada y está pidiendo el turno de palabra.

### ¿Alguna vez te han hablado de lo que es el racismo?

Es la actitud de pensar que algunos grupos de personas que comparten cultura, lengua, religión o color de piel, son superiores a los demás, en vez de aceptar que todos los seres humanos son iguales y tienen los mismos derechos.

### Imagina por un momento que eres tú la persona que sufre racismo, ¿cómo te gustaría que respondieran tus amigos?

### ¿Cómo acaba la historia?

Edurne decide no volver a hacer caso a sus compañeros de clase, y volver a tratar a Malik como siempre.

### ¿Sabes de dónde viene el término "conguito", y por qué es racista cuando se usa para las personas?

Es una marca de cacahuetes cubiertos de chocolate. Es discriminatorio cuando se utiliza para personas porque reduce su identidad al color de la piel.

### ¿Qué es para ti la amistad?

Se define como afecto, simpatía y confianza, que se establece entre personas que no son familia. Lo ideal es cuando nace, crece y se fortalece con el paso del tiempo, enriqueciendo a ambas partes. ¡Pero para ti puede significar otras cosas!

### ¿Tú también perdonas a tus amigos cuando te hacen daño?

En las relaciones entre personas, a veces nos hacemos daño, pero podemos reconocer nuestros errores y volver a encontrarnos.



## OJO CRÍTICO

Al principio del cortometraje, en la introducción, y al final en los créditos, hay unos planos de color rosa, con unas figuras algo extrañas que poco a poco vamos viendo que son bailarines, algo que cobra sentido cuando los protagonistas del cortometraje empiezan a hablar y Malik le dice a Edurne que está dibujando un elfo bailarín.

También llama la atención el uso que hace de la distorsión de la imagen para hacer referencia a las partes en las que Malik está soñando, ya que así entendemos inmediatamente que lo que estamos viendo es algo diferente a la realidad.

Algunos colores de la película están retocados. Por ejemplo en las imágenes de la clase, que son en tonos muy azules, rojos y amarillos; o en casa de Malik que son más grises y marrones. A este proceso de alterar el color de la imagen se le llama etalonaje.

La música del corto es muy agobiante y ayuda a crear una atmósfera muy adecuada con la historia que cuenta.

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES



# LA CUCCHARADA

un cortometraje de Miranda Soldevilla

6 min. /  
animación /  
2023 /  
sin diálogos

## SINOPSIS

Patrick lleva una vida tan triste y monótona que ni siquiera se molesta en ordenar su casa. Un día, al volver del trabajo, se sumerge en un recuerdo inespereado que le cambiará por completo la percepción de su vida.

## VALORES QUE FOMENTA

- Desarrollar el sentido del orden y la limpieza.
- No dejar para mañana lo que puedes hacer hoy.
- Valorar lo que nos transmiten nuestros padres.
- Aprender a jugar con imaginación.

### ¿A qué se dedica Patrick?

Como vemos al principio del cortometraje, Patrick lleva un uniforme azul y una escoba, así que puede ser que se dedique a algún trabajo de limpieza. Quizá por eso le apetece tan poco ponerse a limpiar cuando llega a casa.

### ¿Y cómo está su casa?

Hay basura en la esquina, botellas tiradas, el frigorífico está sucio, platos desordenados y sin lavar, y las plantas muertas.

### Al llegar el momento de hacerse la cena, ¿qué se cocina Patrick?

Una lata de champiñones calentada en el microondas.

### ¿Qué ocurre cuando se come la "sopa"?

La sopa le absorbe, y a través de ella, viaja a los recuerdos de su pasado, donde su madre utilizaba juegos para hacer todas las cosas más

divertidas. Por ejemplo, se ponía un colador en la cabeza, y fingía que era un casco, y que su cuchara era una espada.

### ¿Qué hacía la madre de Patrick en el pasado, con la cuchara que le daba a su hijo?

Le grabó la primera letra de su nombre, y convirtió a Patrick en caballero.

### ¿Y qué ha pasado, después de tantos años, con esa cuchara?

Patrick aún la tiene guardada, en un cajón de su cocina.

### ¿Tú tienes algún objeto que te haya dado alguien, y que sea especial para ti? ¿Por qué te resulta especial?

### Una vez ha acabado la alucinación, ¿qué decide Patrick?

Al mirar a su alrededor, y pensar en su madre, consigue una nueva energía, se pone a ordenar su casa, cocinar cosas diferentes, y tratarse con más cariño. De esta manera, le hace mucho más feliz llegar a casa.

### ¿Tú ordenas tu cuarto? ¿Participas en las tareas en casa? ¿Cómo te hace sentir cuando todo está ordenado?

Puedes participar poniendo la mesa, haciendo tu cama, regando las plantas, tirando la basura. Cada uno, dependiendo de nuestra edad y de con quién vivimos, podemos hacer unas cosas u otras, pero siempre es bonito y necesario poner de nuestra parte para mantener nuestro hogar como queremos tenerlo.



## OJO CRÍTICO

"La cucharada" es un cortometraje de animación 2D muy sencilla pero muy interesante: cada uno de los frames (o imágenes que al ver juntas componen el vídeo), está dibujado a mano independientemente, y al verlos juntos parece que se mueven. Esta técnica de animación se llama frame by frame, y aunque en este caso está hecha de manera digital, utiliza la misma idea con la que nació la animación.

En este film es además muy curioso apreciar que en el presente, en la casa de Patrick, sólo hay color azul. Y en casa de su madre, en el pasado, color amarillo y rojo. Esto ayuda a que diferenciamos muy bien los espacios, y además, sugiere unas emociones muy concretas que están asociadas a esos colores: azul tristeza, amarillo añoranza y felicidad.

Finalmente, cabe mencionar que utiliza los créditos para contarnos cómo sigue la historia: se ve en dibujos que Patrick se pone a cocinar, a llamar por teléfono, a saludar a los vecinos, a regar las plantas, a arreglar los armarios que tiene rotos, y cuelga el cuadro de él y su madre en un marco. ¡Una forma muy elegante de darnos más información!

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES



# NÉMESIS

un cortometraje de David Ibernía Etayo

3 min. /  
animación /  
2022 /  
sin diálogos

## SINOPSIS

Némesis es una historia que destaca la lealtad, el coraje y la lucha por la justicia, donde una pequeña paloma demuestra que los héroes más grandes a veces vienen en tamaños pequeños y con alas.

## VALORES QUE FOMENTA

- Respetar a los animales.
- Controlar las emociones.
- No entrar en el juego de la revancha.
- Ser honestos y cumplir los pactos que hacemos.

### Al comenzar el cortometraje, ¿qué le dice la abuela a su nieto que tiene que hacer?

Le dice que se puede quedar con las llaves de casa, y con la casa vacía para él solo.

### Pero ¿qué le pide a cambio?

La abuela le pide que dé de comer a la paloma de la terraza, a la cual le tiene mucho cariño.

### ¿Y qué hace el nieto?

Ponerse a saltar en la cama, y dormir. Pero no hace lo que le ha dicho su abuela.

### ¿Cómo se venga la paloma de que el nieto no le dé de comer?

Se caga en la barandilla, en código morse escribe la palabra HATE, que significa odio, y le declara para siempre la guerra.

### ¿Sabes qué es el código morse?

Es un alfabeto en el que todas las letras y los números se representan con puntos y rayas, que simbolizan

señales cortas y largas.

### ¿Qué más hace la paloma como venganza contra el nieto?

Se caga por todas partes: en la ropa, el helado, el paraguas.

### Y el nieto, ¿cómo decide contraatacar?

Desesperado, se pone a entrenar un halcón.

### Después de un año, ¿cómo consigue atraer a la paloma?

Lava una de sus camisas, y la coloca a modo de trampa en la azotea.

### ¿Sabías lo buenos cazadores que son los halcones?

Son el animal más veloz, uno de los más inteligentes, y tienen una vista impresionante, como indica el dicho de "tener vista de halcón", que significa que alguien puede ver muy bien. Han sido utilizados a lo largo de muchísimos años por todo el planeta para cazar otros animales de presa, pero es una tarea difícil, ya que no son fáciles de adiestrar.

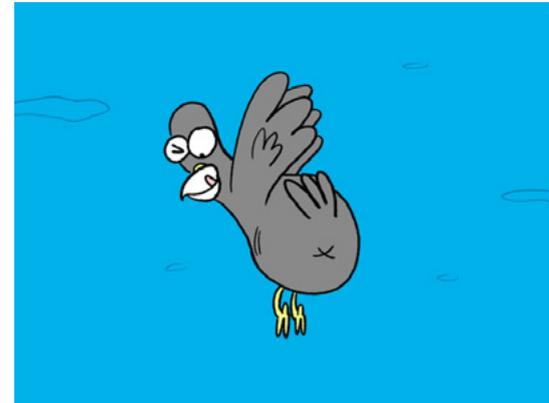
### Pero después de todo el esfuerzo, y al parecer también después de perder un ojo, ¿qué sucede cuando el nieto suelta al halcón?

Este aprovecha la oportunidad para escaparse, volando para no volver.

### ¿Te parece divertido el corto?, ¿te ha hecho reír? ¿Por qué?

### ¿Qué habrías hecho tú si fueses el nieto?

### Imagina que te piden crear una segunda parte de "Némesis". ¿Cómo seguirías la historia?



## OJO CRÍTICO

"Némesis" utiliza un tipo de animación 2D de dibujos que parecen sacados de una tira de cómic de un periódico. Incluso la manera en la que se comunican algunas cosas, como el momento en el que el nieto le dice al halcón que ataque, parecen sacadas del cómic: con letras gigantes y muy expresivas. Además, los colores son planos: tan solo tenemos azul, amarillo, verde, rojo y gris.

No hay diálogos en todo el corto, pero las emociones de los personajes son obvias: la exageración de gestos ayudan mucho a que podamos sentir la rabia y el odio que se profesan el nieto y la paloma.

En este cortometraje es clave también el humor con el que trata el tema de la convivencia, y pone la gracia en que uno de los personajes es un animal. Es un truco que se utiliza mucho en las historias: al tener un animal, se convierte en un cuento, y nos es mucho más fácil reírnos que si se tratase de dos personas enfrentándose y teniendo problemas entre ellos.

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES



# SNACK ATTACK

un cortometraje de Andrew Cadelago

5 min. /  
animación /  
2012 /  
sin diálogos

## SINOPSIS

Mientras espera la llegada del tren, una anciana solo piensa en comerse sus deliciosas galletas. Pero un insolente adolescente parece querer comérselas también.

## VALORES QUE FOMENTA

- Confiar en la vida.
- No prejuizar a las personas por su aspecto.
- Aprender a compartir.
- Reconocer que todos nos equivocamos.

### ¿Dónde y cómo comienza este cortometraje?

A una señora mayor, en la estación de tren, se le quedan enganchadas unas galletas en la máquina expendedora, y debe luchar con la máquina para recuperarlas.

### ¿Alguna vez se te ha quedado atascado algo en una máquina? ¿Sabes cómo resolverlo?

Hay que llamar al número de teléfono que suelen tener las máquinas colocado en una pegatina, o a la persona responsable de ellas en el lugar en el que nos encontremos. Ellos tienen las llaves y pueden abrir la máquina.

### ¿Qué sucede cuando la señora se sienta tranquilamente a leer su periódico y comer sus galletas?

Resulta que el joven que está a su lado también está comiendo del mismo paquete.

### ¿Y cómo reacciona ella?

Intenta recuperar las galletas, pero da igual dónde las esconda, el chico

sigue comiéndoselas.

### ¿Qué hace el joven cuando ella se enfada?

Cuando ya solo queda una galleta, le da la mitad, sin enfadarse y sin entender por qué está ella enfadada.

### ¿Tú cómo reaccionas cuando alguien se enfada contigo?

### ¿Qué ocurre cuando la anciana ya se ha subido al tren?

El revisor del tren le pide su ticket, y al abrir su bolso, se da cuenta de que las galletas que se ha estado comiendo no eran suyas, sino del chico, porque ella las había guardado al principio de la historia.

### ¿Tú qué habrías hecho si alguien de repente se comiese tus galletas sin preguntarte?

### ¿Qué crees que habría podido hacer la señora en vez de luchar por las galletas?

Podría haberle preguntado al adolescente que por qué se estaba comiendo las galletas, en vez de agitar la caja delante de su cara sin decir nada.

### ¿Cómo crees que se siente la señora al final del cortometraje?

Al final, según mira por la ventana, se le ve sonreír, así que parece que lo ha entendido y está sorprendida de lo bien que reaccionó el chaval compartiendo con ella sus galletas; seguro que se siente muy agradecida.



## OJO CRÍTICO

A pesar de que este cortometraje es de 2012, la animación es tan buena que no nos damos cuenta de los años que tiene a menos que lo sepamos. Es animación 3D, y desde el principio utiliza un recurso muy interesante, que es que el título y el final están escritos con graffiti en la pared, haciéndolos parte de la historia. En el periódico que lee la anciana, además, hay una referencia muy graciosa a esto, ya que el titular dice que se está persiguiendo a los bandidos del grafiti.

Sobre la banda sonora cabe destacar un momento en el que la anciana está hablándole enfadadísima al joven y no podemos entender lo que dice porque se oye una música heavy por encima, que es lo que está escuchando él por los auriculares. Así, cuando suena la música clásica más relajada, el ambiente pertenece a la señora, y cuando suena el heavy, le pertenece a él.

Una de las cosas más divertidas de este cortometraje es el final, en el que se utiliza el recurso de volver al principio, para mostrarnos una información que no teníamos, y cerrando circularmente toda la trama.

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES



# EL SEPULTURERO

un cortometraje de Juan Carlos Arniz Cordones

5 min. /  
animación /  
2022 /  
español

## SINOPSIS

Un curioso niño se adentra en el cementerio de su pueblo para acompañar al sepulturero durante una noche de trabajo.

## VALORES QUE FOMENTA

- Ser consecuentes con nuestras decisiones.
- Comprender la importancia de cumplir tus sueños.
- Esforzarnos para que nuestros sueños se conviertan en proyectos.
- Aprovechar el tiempo de forma constructiva.

**El cortometraje empieza con un niño pequeño atravesando un bosque aterrador para llegar a la siniestra puerta del cementerio.**

**¿Por qué tiene que ir el niño allí?**

Porque su padre le ha dicho que tiene que aprender lo que es la vida, lo cual es muy curioso, ya que se trata de un cementerio.

**¿Y por qué crees que está en blanco y negro?**

Quizá para darle más misterio, más dramatismo a la historia.

**¿Cómo se describe al sepulturero?**

La narradora nos dice que a pesar de ser un hombre hosco y solitario, es una buena persona, a la que le gustan las cosas sencillas.

**¿Por qué es pequeño el ataúd que el sepulturero muestra al niño?**

Porque no tiene una persona dentro, sino que contiene un sueño, y ese sueño no llegó a vivir mucho, así que era pequeño cuando murió.

**¿Está el sepulturero acostumbrado a su trabajo?**

No, por muchas veces que lo haga, no se le hace fácil. Pero alguien tiene que hacerlo.

**¿Por qué es especial este cementerio?**

Porque no es para personas, sino para los sueños que esas personas han tenido. En este cementerio las personas pueden ir a visitarlos.

**¿Qué le saca el sepulturero al niño de la oreja?**

Le saca una luz brillante, que es su sueño.

**¿Y tú, tienes algún sueño?**

**¿Cuál es el sueño del sepulturero? ¿Y dónde está?**

Crear un lugar en el que todos los sueños puedan descansar y ser cuidados. Y lo tiene guardado en la lámpara que le ilumina el camino cuando trabaja en el cementerio.

**¿Cómo crees que podríamos nosotros cuidar nuestros sueños?**

Ayudándonos entre nosotros, recordándonos las cosas que nos importan, y que aunque a veces sea difícil, es importante hacer aquello que deseamos. Que los sueños se conviertan en proyectos y vayamos a por ellos.



## OJO CRÍTICO

Este cortometraje está hecho con animación 3D, y los modelados son muy sencillos, es decir, las formas que aparecen, y que componen los personajes y los lugares, no son muy complejas. Sin embargo, utiliza unas texturas, que combinadas con el blanco y negro y una muy buena iluminación, hacen que quede precioso.

En este corto, además, es muy importante la voz en off, es decir, la narradora, que nos va contando qué es lo que sucede para que entendamos por qué va andando el niño por el bosque. Tanto la narración como los personajes repiten muchas veces la misma información: "el padre era el que le había dicho que tenía que ir al cementerio, a descubrir qué es la vida", lo que le da al cortometraje una estructura parecida a las fábulas de cuento tradicionales.

La música que han puesto al cortometraje tiene un sonido que nos recuerda a los cuentos de hadas, y es muy apropiada para esta historia.

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES



# LAS AVENTURAS DEL CAPITÁN SPRIKI: SILURO PLASTIFICADO

un cortometraje de Daniel Esteban

5 min. /  
ficción /  
2023 /  
español

## SINOPSIS

Alicia está merendando con su familia a orillas del río Ebro, en Zaragoza. Tras arrojar el envoltorio de una chocolatina al río, un siluro, cansado de que no paren de tirar plásticos a su casa, saldrá del agua para comerse a la niña. Su familia, asustada, llama con urgencia al Capitán Spriki, un peculiar superhéroe de la ciudad que ayudará a Alicia de las maneras más inesperadas y divertidas.

## VALORES QUE FOMENTA

- Amor a la naturaleza.
- Comprender las consecuencias de nuestros actos.
- Conocer los efectos del uso irresponsable de los envases de plástico.
- Ayudar a mantener los ríos limpios, hogar de muchos seres vivos.

### Al comenzar el cortometraje, ¿dónde están los personajes: Alicia y su familia?

A orillas del Ebro, el río de Zaragoza. En la primera imagen se ve el Pilar, el monumento representativo de la ciudad, al otro lado del río. Es un detalle que nos ayuda a reconocer en qué lugar está sucediendo todo.

### ¿Sabes qué es un siluro?

Es un tipo de pez de agua dulce. Es una especie "invasora" que proviene de Europa central y oriental, y fue introducido en España para la pesca deportiva. Ahora, en Zaragoza, son una plaga, porque se comen a las especies que habitaban el río, y además cada vez se están haciendo

más grandes: en Alemania, este tipo de pez no alcanza los 40 kilos, mientras que en Zaragoza llegan a pesar 120 kilos.

### ¿Por qué el siluro se come a Alicia?

Porque ella ha tirado el envoltorio de una chocolatina al río, y le parece que la mejor solución es llamar la atención comiéndosela.

### ¿Y qué tiene que atravesar el Capitán para encontrarla?

Parece que los intestinos del siluro que los han recreado como el laberinto de una piscina de bolas!

### ¿Qué se encuentra el Capitán cuando llega al interior del pez?

Una zapatilla maloliente, bolsas de plástico, mucha basura, y a Alicia, debajo de todo ello.

### Pero, al intentar salir, ¿qué sucede?

El siluro mantiene su boca cerrada, para que no puedan escapar.

### Cuando el Capitán Spriki saca la guitarra y se pone a cantar, ¿de qué va la parte que canta Alicia?

Es el momento en el que se da cuenta de lo que ha hecho, asume las consecuencias de sus actos, y decide mejorar.

### ¿Qué es lo que tienen que hacer para salir del siluro?

Recogerlo todo, hasta la última chocolatina, y sacar la basura de su cuerpo.

### ¿Te ha gustado la canción?

### ¿Conoces las tres erres?

Reducir, reutilizar y reciclar. Es muy importante utilizarlas para no seguir generando tanta basura que termina en los ríos, los mares y la naturaleza.



## OJO CRÍTICO

En este cortometraje llama mucho la atención el diseño de la escenografía, es decir, el decorado de las escenas: en la guarida del Capitán Spriki, todo es de los colores del Capitán: azul, amarillo y rojo. Hay un teléfono viejo, y una estatua que es una réplica del propio capitán, además de un corcho en el que hay muchas imágenes conectadas por hilos rojos, como en una serie de investigación. También hay un cartel y una bata con su nombre y trofeos que ha recibido.

Es también muy interesante el recurso que utilizan para enseñar qué está sucediendo dentro del pez: después de meterse dentro, aparece en otra sala, con todas las paredes cubiertas por bloques de plástico que parecen escamas.

Además, para el corto se ha compuesto una canción que después los actores han tenido que fingir que estaban cantando durante la grabación de las escenas, haciendo lo que llamamos "playback".

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES



# SCRAMBLED

un cortometraje de Bastiaan Schravendeel

6 min. /  
animación /  
2017 /  
español

## SINOPSIS

Cuando Esra, de 19 años, pierde su tren, se pone a matar el tiempo con un llamativo juego en su smartphone. Sin embargo, un 'vintage' cubo de Rubik llama su atención...

## VALORES QUE FOMENTA

- Usar el móvil de forma responsable.
- Tener paciencia ante la adversidad.
- Disfrutar de los juegos de siempre por encima de los virtuales.
- Valorar la virtud de la paciencia.
- Aprender a controlar las emociones.

### ¿Dónde comienza este cortometraje?

En una estación de metro, en la que hay unos bancos y unos carteles de metro rotos, acordonados con cintas de seguridad. Escondido entre ellos, hay un peculiar cubo de Rubik.

### ¿Por qué está esperando Esra en uno de los bancos?

Porque ha perdido el tren y el siguiente aún va a tardar en llegar mucho tiempo.

### ¿Qué está haciendo mientras espera?

Está jugando a un juego de móvil y masticando chicle.

### ¿Tú qué haces cuando tienes que esperar mucho tiempo?

### ¿Qué ocurre cuando no puede resolver el juego a la primera?

Frustrada, tira el cubo de Rubik a un lado, y sigue jugando a su juego de móvil.

### ¿Te ha pasado alguna vez que te hayas frustrado y perdido la paciencia cuando algo no te sale a la primera?

### ¿En qué crees que está pensando el pequeño cubo de Rubik mientras mira el juego del móvil de Esra?

Quizá está pensando que si ella puede resolver un juego tan complejo como ese, con movimientos tan rápidos, entonces por supuesto que puede resolverle a él.

### Esra se asusta al principio cuando ve que el juego se mueve. ¿Qué sucede después?

Se da cuenta de que es como un pequeño animal, y que solo quiere un poco de atención. Dulcemente, se pone a jugar otra vez.

### ¿Cómo consigue el cubo de Rubik que Esra resuelva su último movimiento?

Le explica poco a poco a Esra lo que tiene que hacer, y ella lo intenta con paciencia.

### ¿A ti cómo te gusta que te traten cuando no entiendes algo?

### ¿Qué ocurre cuando el cubo de Rubik queda resuelto?

Ya no se mueve más, parece que ha perdido la vida. Esra coge el metro siguiente, y deja el juego resuelto en el banco.

### ¿Ha cambiado el cubo de Rubik ahora que está resuelto?

No, en el momento en el que llega otra persona al metro, vuelve a cobrar vida para que jueguen con él.



## OJO CRÍTICO

El título que han elegido para el corto es "Scrambled", que en inglés significa revuelto, y en esta historia tiene un doble sentido. Por una parte, el cubo de Rubik está revuelto, desordenado, y el juego consiste en ordenarlo. Pero además, vemos al principio que Esra está muy frustrada por perder el tren. Es una sensación como de estar revuelta.

Este cortometraje está hecho con animación 3D, y de tal manera que tanto Esra, que es un ser humano, como el pequeño cubo de Rubik, que está compuesto por cubos, tienen la misma expresividad. Es un acierto darle al juego los mismos movimientos que tendría un cachorro de animal, porque es un comportamiento que todos sabemos interpretar y con el que conectamos mucho.

En cuanto a la banda sonora, hay que destacar cuando los colores y la música se mezclan para meternos dentro de la mente de Esra, mientras ella trata de imaginar cómo resolver el cubo de Rubik. Además, muestra a la vez imágenes del metro llegando, es decir, "secuencias en paralelo", lo cual nos hace sentir aún más el poco tiempo que le queda para poder resolver el juego.

PATROCINADOR OFICIAL



PATROCINADORES INSTITUCIONALES

