



ELS MONS DE CORALINE

(CORALINE)

Autor: Ramon Breu

Sinopsi

Basada en la novel·la homònima de Neil Gaiman, *Els mons de Coraline* és una història de terror infantil que ens planteja una interessant reflexió sobre el contrast entre el món real i els nostres somnis. Coraline Jones és una nena d'onze anys plena de vida, de curiositat i molt més aventurera del que faria suposar la seva edat. Acaba de traslladar-se amb els seus pares de Michigan a Oregon. Troba a faltar els seus amics i, al veure que els seus pares estan desbordats per la feina, decideix trobar alguna distracció al veïnat. Wybie Lovat, un noi de la seva edat que viu al barri, vol ser el seu amic, però ella el considera un pesat. Visita a les seves veïnes, dues excèntriques actrius angleses, la senyoreta Spink i senyoreta Forcible, i l'encara més extravagant senyor Bobinsky. Després d'aquestes experiències, Coraline comença a dubtar seriosament de si la seva nova llar li oferirà alguna diversió ... Però s'equivoca. Descobreix una porta secreta dins de casa seva. Només cal creuar el llindar de la porta i recórrer un lúgubre passadís per entrar en una altra versió de la seva vida. Aparentment, aquesta realitat paral·lela és semblant a la seva vida, però millor. Els adults, entre els quals hi ha una amabilíssima *Altra mare*, semblen molt més afectuosos. Fins i tot el misteriós gat és més simpàtic. Coraline comença a pensar que pertany a aquest altre món. Però quan la sorprenent i fantàstica situació comença a fer-se perillosa i l'*Altra mare* planeja retenir-la per sempre, Coraline haurà de recórrer a tota la seva inventiva, determinació i valentia per tornar a casa i salvar la seva família.



Fitxa de la pel·lícula

Títol original: *Coraline*

Direcció: Henry Selick

Guió: Henry Selick basat en la novel·la de Neil Gaiman

Música: Bruno Coulais

Fotografia: Pete Kozachik

Muntatge: Christopher Murrie i Ronald Sanders

País: EUA, 2009

Productora: Focus Features / Laika Entertainment / Pandemonium

Durada: 100 minuts

Versió: Doblada al català

ACTIVITATS

1.- Per què els pares de Coraline no li fan gaire cas? Actuen correctament?

2. Parlem dels personatges. Completeu el següent quadre:

	Coraline	Pare	Mare	Wybie	<i>l'Altra mare</i>	Gat	Senyoretes Spink i Forcible	Bobinsky
Personalitat								
Obsessions								
Evolució								
Em recorda a...								

3.- Creieu que la Coraline hauria de ser més comprensiva amb la feina que fan els seus pares?

4.- L'*Altra mare* estima a Coraline? Per què li dona tot el que vol?

5.- Penseu que els vostres pares us estimen més si us donen tot el que voleu?

6.- Donaríeu als vostres fills tot el que volguessin?

7.- Quin significat simbòlic pot tenir *cosir-se botons als ulls*?

8.- *Els mons de Coraline* és un relat construït a la manera clàssica. Comprovem-ho:

- Quina és la situació inicial i els problemes plantejats?
- Com es complica, com es desenvolupa la història?
- Quin és el desenllaç?
- Qui és el personatge heroic? I el seu adversari?
- Quins personatges secundaris ajuden la Coraline?
- Quins personatges secundaris ajuden *la dolenta*?
- Quin objecte màgic cal aconseguir per vèncer?

9.- *Els mons de Coraline* ens explica una història del mons fantàstics propis de la infantesa. A la literatura trobem altres relats semblants on es representa un univers paral·lel que apareixen com a llocs màgics però també que fan por, on els protagonistes han de superar proves i obstacles i vigilar de no deixar-se endur per temptacions fàcils. En recordeu alguna d'aquestes històries?

10.- I per acabar, una pregunta per treure un 10: què representa el personatge del gat?



Llenguatge i tècniques audiovisuals

1. La **càmera subjectiva** és un recurs audiovisual que consisteix en mostrar alternativament la mirada del personatge i els objectes o subjectes que mira. Els espectadors entenem que el que es veu en pantalla és el que veu el personatge. A *Els mons de Coraline* es fa servir molt la càmera subjectiva. Citeu-ne alguns moments.

2. El **picat** i el **contrapicat** són angulacions de càmera que s'utilitzen per mostrar-nos una visió de dalt a baix o de baix a dalt. Si se'ns mostra el mar vist des d'un penya-segat, és lògic fer-ho a través d'un picat, i si se'ns descriu un rètol lluminós d'un edifici, és lògic fer-ho a través d'un contrapicat. Però moltes vegades aquests recursos són utilitzats amb finalitats narratives concretes, per produir determinats efectes sobre el públic. L'ús d'un o altre va relacionat a una voluntat d'empetitir (picat) o engrandir (contrapicat) un personatge en un determinat moment. En ocasions també es fa servir el **zenital** o picat vertical. Localitzeu a la pel·lícula un picat, un contrapicat i un zenital. És molt fàcil perquè n'hi ha molts.

FACTORIA D'IMATGES

Organitzarem un taller de creació on intentarem dur a terme una petita producció d'animació. En primer lloc, ens il·lustrarem una mica ...

Donar moviment als dibuixos ja es va produir en el que podríem dir prehistòria del cinema i del cinema d'animació: la llanterna màgica, el **zoòtrop**, el fenaquistoscopi ja aconseguien reproduir dibuixos en moviment a base de passar a una certa velocitat una seqüència de dibuixos amb fases de moviment. Més tard, el cinema va possibilitar donar a les imatges un moviment més continu, i amb possibilitats d'allargar-ne més el temps. Aquesta possibilitat va ampliar el camp de l'animació de dibuixos al mateix temps que anava fent més complicada la tècnica de producció.

CONSTRUIR UN ZOÒTROP

Les imatges es distribueixen sobre tires de paper a l'interior d'un tambor fet de cartró. Quan el tambor gira, observem a través d'unes escletxes com les imatges fixes comencen a moure's. Cal pensar que les tires animades són un conjunt d'imatges fixes situades una al costat de l'altra, formant una seqüència. Dibuixar és un treball de gran precisió, i dissenyar de gran imaginació. Es dibuixen sobre una cartolina blanca i s'introdueixen en el tambor del zoòtrop. Quan aquest gira veurem, en aquest cas, el galop del cavall.





Material necessari: Cartolina negra i blanca; regla; tisores, pega, cinta adhesiva transparent, llapis, llapis de colors i goma.

(Veure per més detalls i propostes: Ambròs, A., Breu, R. (2007) *Cinema i educació*. Barcelona: Graó.)

La tècnica de l'animació avui segueix sent la bàsica d'anar dibuixant les figures en les fases successives del seu moviment, i anar-les gravant fotograma a fotograma (*frame by frame* en els països anglosaxons). Els dibuixants per poder traçar millor els moviments utilitzen



l'anomenada tècnica d'intercalació: primer es dibuixen les figures en les posicions clau del moviment i després s'intercalen les que es situen al mig. Una manera d'alleugerir el treball consisteix en dibuixar els fons separats de les figures. Els fons són fixos, es dibuixen una sola vegada i damunt es van superposant les fases del moviment de les figures.

En aquest petit però interessant reportatge podrem observar una iniciació a aquestes tècniques:

http://www.youtube.com/watch?v=mhfp6Z8z1cl&feature=player_embedded

Però abans d'animar dibuixos, pioners del cinema com Méliès o Chomón ja van investigar la tècnica d'animar objectes. La tècnica, que avui encara es fa servir, consisteix a

- 1) Gravar
- 2) Aturar la càmera o tocar *pausa*
- 3) Realitzar un moviment de l'objecte.

- 4) Gravar
- 5) Aturar la càmera o pausa
- 6) Realitzar un altre petit moviment l'objecte ... i així successivament.

Una tècnica que requereix imaginació però sobretot molta paciència, i que s'anomena *pas a pas* o *stopmotion*. Amb ella podem animar figures planes retallades, objectes, ninots articulats, cotxes de joguina ... fins a persones.

També es pot fer animació amb plastilina. L'aparició en el mercat d'aquest material va fer que alguns creadors li veiessin grans possibilitats per treballar l'animació degut a la seva plasticitat i varietat de colors. Tot consisteix a crear una figura, anar modelant-la i fent-la moure pas a pas: Gravació / pausa / moure la figura / gravació / pausa ... tal com abans hem dit.

Un dels elements a crear en la preproducció de les pel·lícules d'animació són els ninots que representaran cada personatge. A *Els mons de Coraline*, els ninots estan fets de silicona, espuma làtex i resina, i es munten sobre una base metàl·lica que permet articular-los en diferents posicions. Per tal de variar l'expressivitat dels personatges hi ha diferents tècniques d'animació facial, a emprar segons les necessitats que presenta cada personatge. En el cas de *Els mons de Coraline*, es van combinar els ninots amb caps intercanviables, cadascun amb expressions diferents. El procés és molt laboriós i llarg, per dos minuts de pel·lícula calen deu dies de feina...

Aardman Productions és una productora anglesa que ha realitzat molt bones pel·lícules, incloent-hi llargmetratges, utilitzant figures de plastilina. Per exemple les més conegudes són les que ens expliquen les aventures de Wallace and Gromit.

Observem aquests exemples per acabar d'aclarir el funcionament d'aquestes tècniques:

http://www.youtube.com/watch?v=Z1uRhTOlwOo&feature=player_embedded

http://www.youtube.com/watch?v=CnVMtQe-2YM&feature=player_embedded

Activitat

L'activitat que suggerim és la de realitzar petites històries d'animació d'objectes, dibuixos o plastilina que il·lustrin les següents idees:

- L'amistat.
- La cooperació.
- Treballar sol/a - treballar en equip.
- El triomf de l'esforç i la constància.
- Tenir un somni.
- Contra la violència.
- La diversitat de llengües i cultures al nostre país o comunitat on vivim.
- Respectem el planeta, la natura i els animals.

PANTALLA DE LECTURA

EL BOOM DEL CINEMA D'ANIMACIÓ

En els darrers anys el cinema d'animació està vivint una època daurada amb produccions d'una enorme qualitat i imaginació, un cop superada la fase ensucrada i reaccionària de l'antiga factoria Disney. Avui el cinema d'animació no només es dirigeix al públic infantil, sinó també als adults. Llegiu aquests interessants comentaris de Carlos Boyero:

Leo Ferré, aquel poeta tan desesperado y terrenal, afirmaba en una de sus imperecederas canciones: "Mis recuerdos más hermosos no son de este planeta". Imagino que casi todos los niños de mi generación sin desórdenes psíquicos podrían certificar que algunos de los recuerdos más entrañables y maravillosos de su infancia habitan en el planeta de los dibujos animados, que ese género está umbilicalmente asociado a su amor por el cine.

No es mi caso. Mi fascinación por la sala oscura no la crea la deslumbrante imaginería de Walt Disney, sino seres humanos que viven aventuras en rudimentario technicolor. Los únicos personajes animados que me han dejado poso duradero son la terrorífica secuestradora de dálmatas Cruella de Vil y el atroz desconsuelo de Bambi ante el asesinato de su madre. Ningún jolgorio, ningún héroe provisional o duradero, nulo embeleso. El problema, por supuesto, es mío. No de la prodigiosa imaginación visual y las toneladas de psicología infantil que forzosamente debía de poseer la industria de la animación para haber credo tanta adicción y ensoñación infantil hacia sus triunfadores productos, hacia un género que jamás ha sufrido crisis al disponer ancestralmente de un público tan masivo como fiel llamado niños. También obsesivo e incansable con sus amores, capaz de ver y escuchar sin sombra de

desfallecimiento un centenar de veces la misma película aunque se sepan de memoria diálogos, situaciones y personajes.

De adulto, he disfrutado mucho llevando a críos a las películas de dibujos, observando su embeleso y su identificación emocional con lo que mostraba la pantalla, escuchando posteriormente su reinterpretación y su narración de lo que han visto. Pero, casi siempre, mi aburrimiento era absoluto ante lo que a ellos les entusiasmaba, ante fórmulas tan previsibles como repetitivas, ante un universo vocacionalmente almibarado.

La vida te da sorpresas, certificaba el agonizante matón de esquina Pedro Navaja. Estoy de acuerdo. Nunca imaginé que el mejor cine actual iba a tener formato y naturaleza de serie de televisión, que el talento y la creatividad más deslumbrantes iban a concentrarse al servicio de la pequeña pantalla, que una modélica productora llamada HBO saciaría el paladar de la cinefilia pura y dura en un medio al que ésta siempre había despreciado con series tan apasionantes como Los Soprano, The wire, Deadwood, Roma y A dos metros bajo tierra.



Tampoco podía sospechar que iba a esperar cualquier estreno de cine de animación que venga firmado por Pixar (sin desdeñar a su sólida competidora Dreamworks y al identificable, lírico y primoroso mundo del japonés Hayao Miyazaki) con idéntica ilusión que la última obra de los pocos maestros que le quedan al cine sobre seres de carne y hueso.

Ya no necesitas el pretexto de acompañar a los niños para que te invada la hipnosis, la risa y la admiración ante la imaginación, el encanto y la gracia que desprenden historias de juguetes, sociedades anónimas de monstruos, coches milagrosos, familias de superhéroes en paro, ratas que logran prodigios en la gastronomía de los humanos, amores definitivos entre robots que se han sentido muy solos. El cine tendría que hacerle un monumento a un artista llamado John Lasseter, cerebro y alma de Pixar, responsable del largo

esplendor en la hierba que está viviendo un género que parecía agotado. Up, la última y maravillosa entrega de Pixar, inauguró el pasado Festival de Cannes. Después de 12 días en los que se supone que está concentrado el más selecto cine de autor, confieso, con riesgo de que me internen en el frenopático, que ese anciano deprimido y ese niño desamparado que vuelan hacia el anhelado y peligroso país de Nunca Jamás fueron lo más memorable, estético, emocionante y gozoso que me ocurrió en esa saturación de cine pretendidamente importante que simboliza Cannes.

La excelente y sombría Los mundos de Coraline también es cine de animación. No lleva la huella de Pixar, sino del inconfundible y desasosegante mundo de Henry Selick, el hombre que dirigió Pesadilla antes de Navidad, asociada injustamente al nombre mucho más vendible de Tim Burton. Da un poco de miedo la aventura de esa niña que cruza el espejo creyendo encontrar el paraíso en dragones sin ojos y convenientemente disfrazados de bondad. Ninguna temática está proscrita en la edad de oro de los dibujos animados. La

única exigencia es que posean arte. Parece ser que los niños también han bendecido lo que nos enamora a los mayores. Todos queremos a Wall-E y a Eva.

Carlos Boyero “¡Qué grande eres, Pixar!” *El País*, 12-6-2009



CONTRACAMP: ASPECTES DIDÀCTICS PER AL PROFESSORAT

Objectius

- Reflexionar sobre els extrems de l'educació: infants sobreprotegits, infants abandonats.
- Reflexionar sobre la vida quotidiana i aquelles imatges distorsionades del món que ens transmeten determinats missatges mediàtics
- Fomentar la comunicació i el debat entre l'alumnat al voltant del film,
- Practicar l'expressió oral i escrita.
- Desenvolupar les capacitats comprensives i de raonaments a través de les activitats plantejades.
- Conèixer diferents aspectes del llenguatge audiovisual

Criteris d'avaluació

- Comprendre l'argument de la pel·lícula
- Reflexionar sobre les actituds ètiques i socials de cada personatge, i sobre la seva evolució al llarg del film.
- Visionar el film de manera atenta, correcta i respectuosa.
- ~ Respondre les qüestions de comprensió i del llenguatge audiovisual de forma reflexiva i interessada.
- ~ Identificar els temes i subtemes de la pel·lícula.
- ~ Llegir de forma comprensiva els textos de la proposta didàctica i realitzar adequadament les activitats.
- ~ Participar activament en els debats que es puguin suscitar.
- ~ Presentar les feines proposades de manera correcta tant oralment com per escrit.

WEBS I ALTRES REFERÈNCIES

Ambròs, A. ; Breu, R.(2007) *Cinema i Educació*. Barcelona: Graó.

Ambròs, A. ; Breu, R.(2008-2009) *Cinema i Ciutadania*. Edició en CD. Barcelona: AulaMèdia

Equipo Reseña (1972-2010): *Cine para leer*. Bilbao. Ediciones Mensajero

Instituto Pedagógico "Padres y Maestros" (2003): *Cine y transversales*. Bilbao. Ediciones Mensajero.

Drac Màgic: *Els mons de Coraline*

<http://phobos.xtec.net/audiovisuals/cinema/wp-content/uploads/2009/11/coraline.pdf>

Antonio Cascales Vicente, *Los mundos de Coraline*
A.C.I. Arxilasis – 2009 <http://www.arxilasis.com>

Neil Gaiman:

Gaiman, N. (2003) *Coraline*. Barcelona: L'Odissea.

Blog: <http://journal.neilgaiman.com/>

Twitter: <http://twitter.com/neilhimself>

Reportatge. Neil Gaiman. El País, 8 de juny de 2008

http://www.elpais.com/articulo/portada/reysuenos/elpepusoceph/20080608elpepspor_2/Tes

Entrevista a Neil Gaiman, El País, 7 de juny de 2009

http://www.elpais.com/articulo/cultura/gusta/arte/juntar/palabras/elpepucul/20090607elpepucul_2/Tes

Henry Selick

Entrevista a Henry Selick

<http://www.independentfilm.com/resources/videogalleryresources/henry-selick-coralinenightmare-nabshow.shtml>

Els mons de Coraline

www.coraline.com

www.coraline.es

