

CAVERNÍCOLA

MENUDA
FILMO

MENUDA FILMO
CINE PARA TODOS LOS PÚBLICOS



Early Man © 2018 Studio Canal S.A.S. /The British Film Institute

EARLY MAN

Reino Unido • 2018 • 89'

DIRECCIÓN Nick Park **GUIÓN** Mark Burton, James Higginson, John O'Farrell

FOTOGRAFÍA Charles Copping, Dave Alex Riddett, Paul Smith, Peter Sorg

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN

Merlin Crossingham **MÚSICA**

Harry Gregson-Williams, Tom Howe

PRODUCCIÓN Aardman Animations

SINOPSIS

Dug y Cerdog son un cavernícola y un jabalí de la Edad de Piedra, una civilización que se enfrenta a la llegada de unos invasores liderados por el villano Lord Nooth que pretende instaurar la Edad de Bronce. Con el objetivo de hacerse un hueco en la historia, competirán de la mejor forma que sus ancestros les enseñaron: con "el juego sagrado", el fútbol de aquellos tiempos.

LOS CAVERNÍCOLAS LA AARDMAN

Cavernícola es una película dirigida por Nick Park, uno de los integrantes del estudio independiente Aardman Animation dedicado a la animación en stop-motion¹ con plastilina, o plastimación. En este caso utilizan un material al que se puede dar forma fácilmente (mezcla de plastilina, látex, silicona y resinas), permitiendo crear gran número de expresiones. Además puede reciclarse después de rodar una película, utilizándose para otros personajes.

Aardman Animation fue fundado por Peter Lord y David Sproxtton. El nombre de la compañía viene del primer personaje que crearon, un superhéroe llamado Aardman. Poco después se unió Nick Park. En sus inicios se centraron en realizar cortometrajes y vídeos musicales. En 1985 llegaron sus personajes más famosos: el inventor Wallace y su perro Gromit, creados por Park, definieron el estilo del estudio. Ojos pequeños y redondos y bocas muy grandes son los elementos más reconocibles de sus muñecos y en ellos se centra la mayor parte de la expresividad.

Las caídas y golpes, el surrealismo y los diálogos breves son también característicos de los films de Aardman. Sus gags visuales combinan mucha rapidez con planos a cámara lenta, algo con lo que tener mucho cuidado a la hora de animar en plastimación: para un movimiento lento hacen falta muchos más fotogramas que para uno rápido.

Ya sea como compañeros o como protagonistas, los animales aparecen en gran parte de las películas del estudio. Como ocurre con Cerdog suelen ser más sensatos que los humanos y muy divertidos. Son personajes muy populares entre el público: Gromit el perro o la oveja Shaun son ya conocidos en todo el mundo.

¹ Más sobre el stop-motion en las guías MF *Pánico en la granja* y *El Principito*

EL TIEMPO EN EL CINE

El tiempo en el cine pasa de forma distinta: un minuto en la pantalla puede durar diez en la vida real, una semana se puede contar en media hora y ver el pasado o el futuro y regresar al presente en la escena siguiente es algo normal. Nos hemos acostumbrado a que el cine represente el transcurso del tiempo de distintas maneras. El tiempo fílmico es flexible, se adapta para relatar sus historias de la mejor manera, sin restricciones, gracias al montaje².

En ocasiones la duración de una escena coincide con el tiempo real; en otras se condensan muchas acciones en poco tiempo; otras veces una acción dura más de lo que duraría en la realidad porque nos muestran distintos puntos de vista. La escena en la que los cavernícolas ven al pato gigante y empiezan a gritar, en la vida real serían segundos, pero en el cine pasa más despacio porque utilizan el plano contra plano³, nos enseñan la cara del pato, luego la de los cavernícolas, luego otra vez la del pato...

¿Recuerdas el principio de esta película? Vemos a los primeros cavernícolas en una escena que transcurre antes del momento de la película. Es un **flashback***, una de las herramientas más utilizadas en el cine. El tiempo en las películas puede ir hacia adelante, hacia atrás o intercalar el presente con el pasado o el futuro. Los saltos en el tiempo se utilizan para explicar mejor el presente o mostrarnos las consecuencias de una de las acciones que están ocurriendo.

En la vida los acontecimientos se suceden uno detrás de otro, pero en las películas se puede representar el tiempo de forma no lineal. Puede saltar hacia atrás, como hemos visto, o hacia adelante utilizando **flashforward***.

Además, el cine permite unir varias épocas históricas a la vez y hacer que los cavernícolas convivan con los hombres de la Edad de Bronce, que vivieron cientos de años después. Si nos fijamos bien, en *Cavernícola* podemos ver elementos que no existían en la época en que transcurre la película. ¿Los hombres de las cavernas jugaban realmente al fútbol? Cuando se introducen objetos o situaciones que no corresponden con la etapa histórica se habla de **anacronismos***. Incluir anacronismos puede contribuir a hacer más divertida o sorprendente una obra.

² Más sobre el montaje en la guía MF *Grandes Cómicos del Cine Mudo*

³ Más sobre los tipos de plano en la guía MF *Zarafa*

LÉEME

¡LOS LABIOS!

Los personajes de las películas de animación mueven los labios como si pronunciaran palabras, aunque sabemos que la voz se graba después. Para cada sonido colocamos la boca de una forma distinta. ¿Te has dado cuenta? ¿Adivinarías qué letras pronunciarían estos labios? Prueba a poner la boca en esas posiciones para ver qué sonidos salen.



www. Aardman.com

Juega a crear tu propio mensaje silencioso dibujando las bocas para cada sonido. ¿Lo podrán adivinar los demás sólo leyendo los labios?

VOCABULARIO

ANACRONISMO presentar un objeto o hecho como de una época a la que no corresponde. En el cine puede ocurrir por error (por ejemplo cuando un actor sale en una película de romanos sin haberse quitado el reloj) o como estrategia que apoye la historia como en el caso de *Cavernícola*.

FLASHBACK salto temporal hacia el pasado. En una película se coloca entre dos escenas del tiempo principal. Su duración depende de la función que cumpla dentro de la historia.

FLASHFORWARD conjunto de escenas situadas en el futuro. En el cine se colocan entre dos secuencias del tiempo principal de la narración o historia. Al igual que en el flashback, su duración dependerá de la función que cumpla.

FONOMÍMICA O LIP SYNC técnica que consiste en reproducir con movimientos de los labios palabras sin emitir sonido alguno. En el cine se utiliza para que el movimiento de las bocas de los personajes encaje con los diálogos los cuales se graban posteriormente.

CONVIÉRTETE EN

UN CAVERNÍCOLA INVENTOR

En la era en que hombres y mujeres vivían en cavernas (o cuevas) no existían los balones, ni la televisión, ni los tambores... Pero cuando las tribus de la edad de piedra son protagonistas en el cine o las series los vemos usando objetos, utensilios y aparatos que se inventaron mucho después, pero con algunas diferencias. Así se consigue un efecto cómico.

¿Cómo funcionan estos inventos?



The Flintstones © 1960-1966 Hanna-Barbera

Prueba a diseñar tu propio invento. Contesta estas preguntas y utiliza las respuestas para construirlo:

¿Te atreves a dibujarlo? Seguro que puedes imaginar un montón.

1. Piensa en algo que te encontrarías en un bosque. ¿Qué es?

2. Busca en un cajón de tu habitación y escoge algo que haya dentro. ¿Qué has encontrado?

3. Combina los dos objetos para crear uno nuevo y utiliza para construirlo el material que has elegido en la primera pregunta. ¿Para qué se utiliza tu invento?

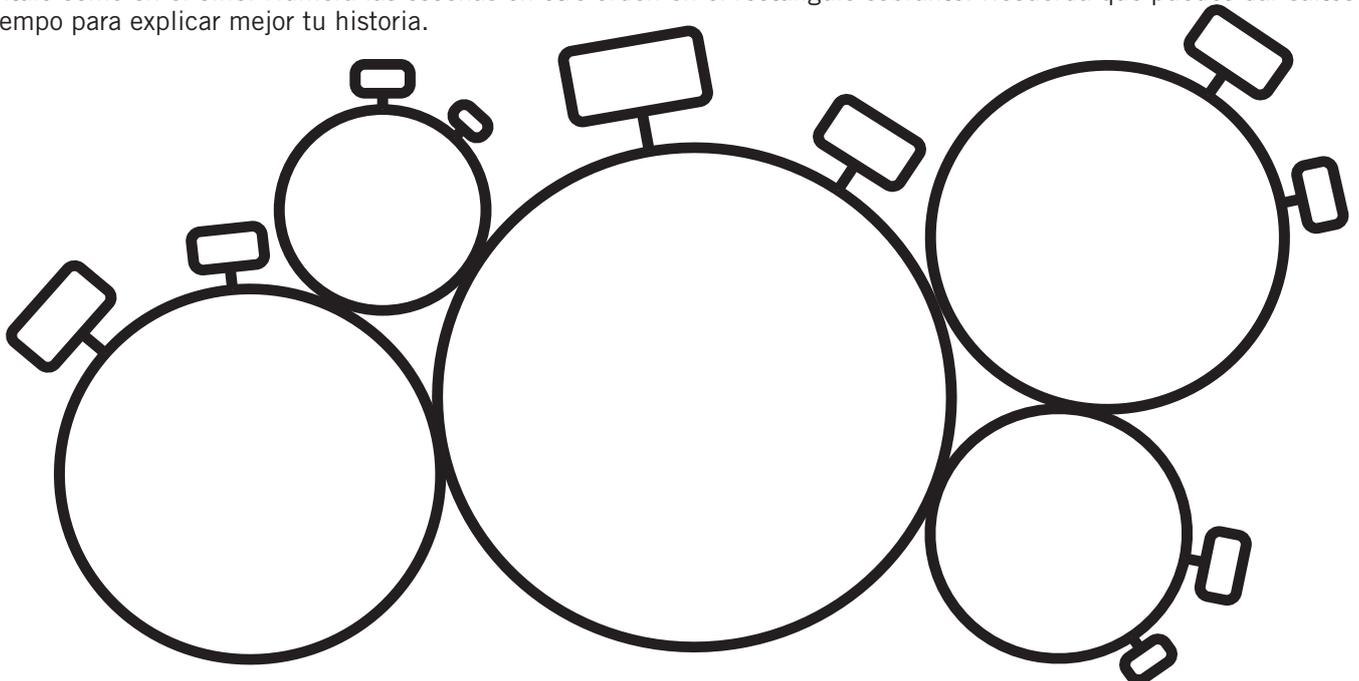


Early Man © 2018 Studio Canal S.A.S. /the British Film Institute

VIVIENDO

¡UN DÍA DE CINE!

Vamos a convertir tu día en una película. ¡Es muy fácil! Si tuvieras que contar lo que te ha pasado hoy ¿qué cinco momentos escogerías? Dibújalos en estos cronómetros. Recuerda: el más importante siempre debe ocupar el lugar más grande. Ordénalos tal y como han pasado en el día colocando los números del 1 al 5 en el rectángulo de arriba. ¡Ahora cuéntalo como en el cine! Numera las escenas en otro orden en el rectángulo sobrante. Recuerda que puedes dar saltos en el tiempo para explicar mejor tu historia.



PERSONAJES



DUG un cavernícola aventurero, dispuesto a enfrentarse a cualquier reto para defender a su tribu



VAL joven de la Edad de Bronce. Su sueño es jugar al fútbol en el gran estadio y, aunque no es nada fácil, peleará por conseguirlo



CERDOG acompaña siempre a Dug. Más que su mascota es su mejor amigo, siempre ayudándole a salir de los líos en los que se mete.



LORD NOOTH al jefe de la ciudad de la Edad de Bronce sólo le interesa ser importante y muy rico. Sólo se presta atención a sí mismo

¿SABÍAS QUE...

...uno de los animadores de Aardman era español? Pascual Pérez Porcar, Pascu (1967-2015), nació en Castellón y trabajó en pequeños estudios hasta que entró a formar parte de Aardman en 1999. Participó en sus cintas más famosas, entre ellas los largometrajes de *Wallace & Gromit*, *La oveja Shaun* o *Piratas* y en series como *Morph*. También dirigió cortos propios como *Historia d'Este* (2011). Puedes encontrar el tráiler en la página web de IVC. Para recordar su gran trayectoria se organizó en su tierra, Vila-real, la exposición *El hombre sensato*.



www. Aardman.com

PLAN MENUDA FILMO

ESTE MES TE PROPONEMOS...

¿Por qué de repente hace tanto frío en la colina del dragón? ¿La oscuridad acabará con el bosque? ¿Conseguirá Robin, el pequeño elfo, la ayuda de los dioses? Vive una gran aventura en un mundo mágico con "EL CORAZÓN DEL ROBLE"

Visita el Centro de Documentación de IVC La Filmoteca (c/ Doctor García Brustenga, 3). Pide en préstamo gratuito la película de Menuda Filmo que te recomendamos para verla en casa. Entra en la web y descarga la #GuíaDidáctica para aprender más sobre la peli y sobre cine.

¡DISFRÚTALA! ¡Hay muchas más!



<http://ivac.gva.es/la-filmoteca/programacion/menuda-filmo>



FILMOGRAFÍA

AARDMAN ANIMATION
(LARGOMETRAJES)

Chicken Run: Evasión en la granja
(Chicken Run, Peter Lord y Nick Park 2000)

Wallace y Gromit: la maldición de las verduras (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit, Nick Park y Steve Box 2005)

Ratónpolis (Flushed Away, David Bowers y Sam Fell 2006)

Arthur Christmas (Sara Smith, 2011)

¡Piratas! (The Pirates! In an Adventure with Scientists!, Peter Lord 2012)

La oveja Shaun: La película (Shaun the Sheep Movie, Mark Burton y Richard Starzak 2015)