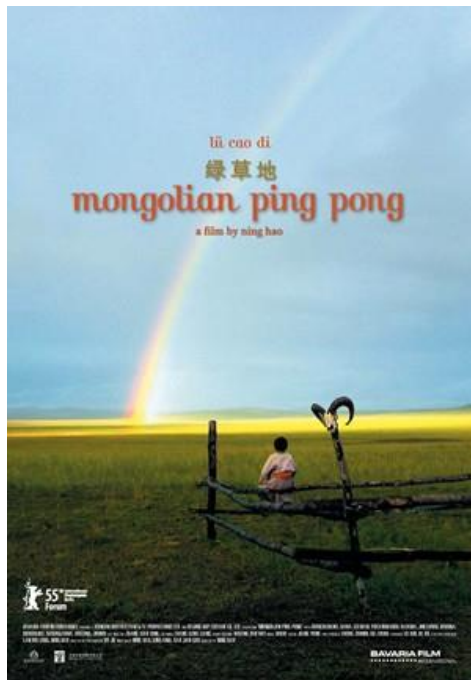


PING PONG MONGOL

Lü cao di



Fitxa tècnica i artística

Direcció: Ning Hao.

Interpretació: Hurichabilike (Bilike), Dawa (Dawa), Geliban (Erguotou), Badema, Yidexinnaribu, Wurina, Dugema, Jinlaowu.

Guió: Ning Hao, Xing Aina i Gao Jian Guo.

Producció: Lu Bin i He Bu.

Música: Wuhe.

Fotografia: Du Jie.

Muntatge: Jiang Yong.

Vestuari: Zhang Geng Liang.

País: Xina.

Any: 2005.

Durada: 102 min.

Les guies de pel·lícules que s'ofereixen des del GrupIREF tenen el mateix objectiu que el projecte Filosofia 3/18, és a dir, procurar que els nens i joves pensin per si mateixos de forma acurada i reflexiva. Per això no són gaire convencionals. Poques vegades hi ha referències a directors, actors o tècniques fílmiques ni corrents cinematogràfiques.

Com si es tractés d'una lectura, demanem als espectadors una actitud activa i desperta abans, mentre i després de veure la pel·lícula. Les nostres guies busquen propiciar tant la mirada a la pantalla com a un mateix.

Aquest aprenentatge es fa a les aules de forma cooperativa, és a dir, formant una comunitat de recerca, un espai on es tracten les qüestions que planteja la pel·lícula de forma dialogada -ni debats ni discussions-, tot donant molta importància a l'exercici del pensament crític i reflexiu.

L'apartat Temes que es poden tractar no ha de ser tractada com un llibre de text, cal usar tots els mecanismes que són habituals a les aules de Filosofia 3/18: fer pissarra si s'escau, posar en marxa el diàleg i si convé llençar alguna pregunta, com un repte per avançar en el coneixement i en l'exercici d'actituds dialogants.

Quan creiem que el treball amb la pel·lícula ja es pot tancar, plantejarem una avaluació per tal que l'alumnat es faci conscient de què ha après, dels sentiments que li ha generat i del coneixement que li ha aportat.



Llicència de Creative Commons
 Guia Ping Pong Mongol. Autora: Irene de Puig Olivé. Està subjecta a una llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Resum

Una pilota blanca de ping-pong va surant per un rierol fins que la troba Biliken, un nen de Mongòlia. Biliken, que no havia vist mai una pilota de ping-pong, viu amb la seva família en una solitària cabana, sense aigua corrent ni electricitat, perduda en la vasta soledat de l'estepa. La seva àvia li diu que és una perla resplendent que ha caigut del cel. Ell es creu la història i es passa tota la nit a l'estepa amb els seus dos millors amics. No obstant això, no arriben a veure l'anhelat resplendor de la pilota i tot el que aconsegueixen és que els seus pares els renyin quan tornen a casa. Amb els seus amics Erguotou i Dawa, Biliken viatja a un monestir de la zona per consultar els lames. Però aquests no saben de què es tracta. Durant el festival anual de Nadam, els nens confonen la "perla resplendent" de Biliken amb la pilota de golf que veuen en una pel·lícula. El projeccionista els traurà de la confusió i provocarà el desencís dels nens. Mentre veuen la tele, en un aparell que el pare de Dawa ha guanyat, els nois s'assabenten que és una pilota de taula, esport nacional xinès.

Pel professorat

Com a subtítol es podria afegir : la bellesa de les coses senzilles. El més senzill del món, una piloteta blanca, esdevé un misteri a resoldre en la meravellosa imaginació infantil. Si es té prou sensibilitat i l'infant es deixa portar per l'emoció, no cal res més. No es requereixen trames complexíssimes; personatges dolents o bons; talls i edicions complicats; trepidants persecucions o insospitats efectes especials. Simplement una senzilla història ens fa entrar en el més profund de l'ànima infantil. La innocència es barreja amb la imaginació. Una mirada oriental de l'oriental, on un desconeixement es converteix en recerca, en joc, en diversió.

La pel·lícula és interessant i si li sumem els bells paisatges i la música, ens queda un film fantàstic, sense pretensions, però ple de moments entranyables.

Si li haguéssim de posar nom, diríem que és un document de ficció sobre el món infantil i també sobre la realitat dels nòmades mongols. Un món molt allunyat del nostre i amb un concepte del temps, de les relacions i de la vida que contrasta molt amb el nostre.

I, en definitiva, ens ve a dir que els fets més insignificants poden convertir-se en esdeveniments excepcionals, com li passa al curiós Biliken i als seus amics, Erguotou i Dawa. El misteri de la petita piloteta blanca els porta a preguntar-se sobre el món que els envolta i esdevé motiu de broma i de domini.

Aquest tercer llargmetratge del director xinès Ning Hao (*Thursday, Wednesday, 2001; Incense, 2003*) esdevé un sincer elogi de la vida senzilla i retrata amb simpatia la infància a Mongòlia, on abunden nens com els protagonistes. Sense aprofundir-hi molt, fa notar el xoc entre civilitzacions i la influència de la cultura occidental a l'Orient.

ABANS DE VEURE LA PEL·LÍCULA

1. El títol i la caràtula

El títol

- Què et suggereix el títol?
- Es tractarà d'un joc ?
- Es tracta d'una nova manera de jugar al ping pong ?

Estudi de la caràtula

- Què remarca el dibuix?
 - De què ens informen les lletres?
 - Hi ha descripció del contingut del film?
 - Quines expectatives et crea?
- Al final del film:
- Creus que s'han acomplert les expectatives que t'oferia la caràtula?
 - Què t'hi sobra o què t'hi falta?
- Personalitza la caràtula. Dibuixa la teva caràtula a partir de distintes elements que pots trobar a Internet: lletres, fotografies dels actors, fotogrames de publicitat, etc.

DESPRÉS DE VEURE LA PEL·LÍCULA

2. L'ACCIÓ

- Espai i temps
- A quina època passa la pel·lícula?
 - On passa l'acció? Descriure els llocs –interiors o exteriors- on passa l'acció.

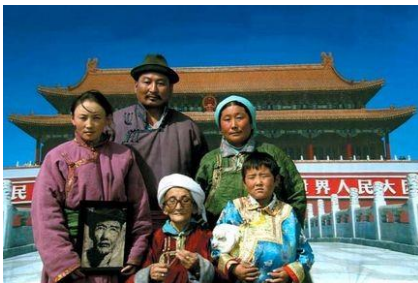
Mongòlia és un país d'Àsia que fa frontera, al nord, amb Rússia i al sud, est i oest amb la República Popular de la Xina. La seva capital és Ulan Bator (Ulaanbaatar), on viu el 38% de la població. La llengua oficial és el khalkha (també anomenat mongol) i la seva moneda el tögrög. El seu sistema polític és una república parlamentària.





Ordenar fotogrames:

- Ordenar els fotogrames de la pel·lícula:





3. ELS PERSONATGES

- Buscar els adjectius que millor defineixin els personatges:

	Descripció física	Descripció psicològica
Biliken		
Dawa		
Erguotou		
Pare		
Mare		
Àvia		
Firaire		

AJUDA

Trets físics

Algunes observacions que es poden fer:

- Aspecte físic general: alt, prim, ros, fort, ...
- Com gesticula, com es mou: elegant, nerviós, ...

Trets psicològics

Buscar entre aquests adjectius algun que vagi bé per a usar en la descripció dels personatges:

Bondadós	Perseverant	Generós	Humil
Calmat	Solidari	Indiferent	Obedient
Tolerant	Ordenat	Impacient	Colèric
Pacient	Voluntariós	Sincer	Respectuós
Delicat	Amical	Bondadós	Apassionat

- Alguns personatges pintorescos:

- Cita alguns dels personatges curiosos de la pel·lícula.

.....

.....

- Podríeu, en petit grup, inventar una història amb cadascun d'ells?

Pla de discussió (per a treballar primer individualment i després en grup)

- Afegir-hi algun personatge més o treure'n algun.
- Afegir-t'hi tu fent un paper. (Pots triar un dels papers que ja hi ha o afegir un nou personatge que inventaries).
- Amb quin dels personatges viuries i amb quin no i per què.
- Quins valors representen els distints personatges del film (es pot posar una llista de valors positius -solidaritat, tendresa, estimació, tolerància, comprensió, generositat, amicitat, honradesa- o valors negatius -poder, egoisme, desconfiança, superficialitat, consumisme, inflexibilitat, passotisme, odi, violència, etc.

- **Com reaccionen emocionalment?**

Pots detectar algun moment del film on sigui molt explícit algun dels següents sentiments per part d'algun dels personatges principals?

	Sentiment	Personatge	Moment del film
Ira			
Tristesa			
Temor			
Plaer			
Amor			
Sorpresa			
Disgust			
Vergonya			

AJUDA

Ira : fúria, ultratge, ressentiment, còlera, exasperació, indignació, aflicció, acritud, fastigueig, irritabilitat, hostilitat, violència, odi, etc.

Tristesa: pesar, malenconia, pessimisme, llàstima, autocompassió, solitud, abatiment, desesperació, aflicció, esllanguiment, etc.

Temor: ansietat, aprensió, nerviosisme, preocupació, consternació, inquietud, cautela, incertesa, paor, por, terror, fòbia, pànic, etc.

Plaer: felicitat, alegria, content, diversió, orgull, estremiment, embadaliment, gratificació, satisfacció, eufòria, èxtasis, etc.

Amor: acceptació, simpatia, confiança, amabilitat, afinitat, devoció, adoració, afecte, estima, tendresa, consideració, predilecció, etc.

Sorpresa: commoció, desconcert, admiració, estranyesa, atordiment, estupefacció, esbalaiment, meravellament, prodigiosament, etc.

Disgust: menyspreu, avorriment, aversió, disgust, repulsió, desplaer, desgrat, pena, aflicció, sofriment, turment, empipament, molèstia, decepció, malestar, etc.

Vergonya: culpabilitat, molèstia, disgust, remordiment, humiliació, penediment, mortificació, contrició, deshonor, etc.

ELS TEMES

- Mongòlia i els mongols
- Observació
- Les joguines
- La imaginació

Mongòlia i els mongols

L'Imperi Mongol va ser bastant poderós, tant que va arribar a dominar gran part d'Àsia, però, a poc a poc, va anar perdent aquest poder fins a quedar tal com és ara.

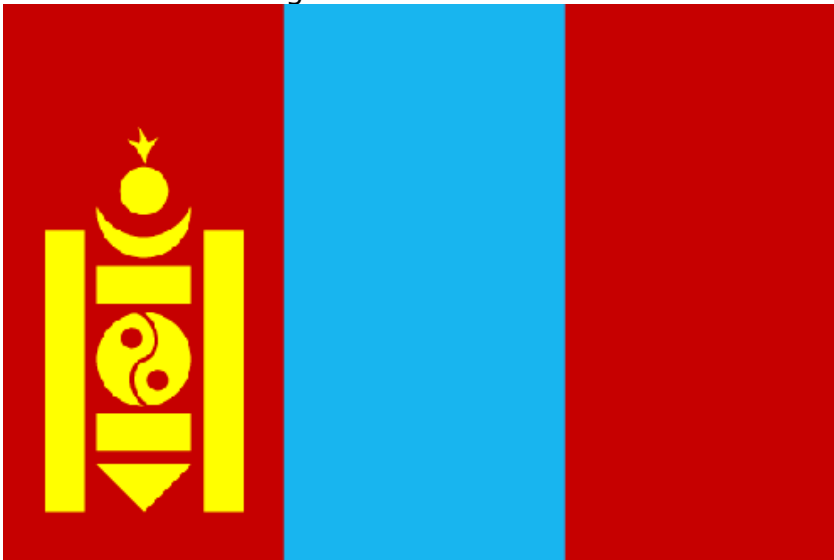
Mongòlia és el dinovè país més gran del món en extensió i, en canvi, té una població de 2,8 milions, és a dir, una densitat de menys de 2 persones per quilòmetre quadrat. Això és perquè no és tan habitable com sembla, ja que està envoltat d'estepes i muntanyes que fan impossible la supervivència en aquestes zones. El país té un grans avantatges que el fan molt atractiu, com ara: les extensions enormes de les estepes, la naturalesa intocada, la bellesa i la meravella del paisatge mongol, l'estil de vida nòmada mongol i la seva famosa hospitalitat.

La meitat de la població viu en gers, la tenda mongol, de manera nòmada i seminòmada i 396.000 pastors tenen cura de gairebé 33 milions de caps de bestiar. Es mouen diverses vegades l'any amb els seus gers i els animals, buscant millor menjar, bona aigua i més bon clima.

La naturalesa de Mongòlia, única i prístina, compren serres, boscos, estepes, semidesert i àrees de desert. De fet, a Mongòlia ens podem trobar amb el Desert de Gobi, on viuen moltes persones amb una cultura que no trobarem enlloc: si ens agrada saber de noves cultures, és una oportunitat immensa poder apropar-nos a aquests nòmades i així conèixer la seva forma de viure però, sobretot, de veure la vida.

De tradició budista, el comunisme va eradicar la religió a partir de l'any 1920, però a partir del 1990 s'han començat a reconstruir els monestirs.

La bandera de Mongòlia



Otros pueblos

<http://www.rtve.es/alcarta/videos/otros-pueblos/otros-pueblos-ulan-bator/670997/> 51 minuts

Mongòlia fantàstica

http://www.metacafe.com/watch/3437604/fantastic_mongolia/ 4 minuts

L'observació

Bilike i els seus amics es miren la pilota amb una atenció extrema i l'observen des de tots els punts de vista: de tacte, duresa, color, etc...

Observar, o altrament dit, deixar que el món entri pels sentits és el principi de tot coneixement i la garantia de gaudir del que ens envolta: el paisatge, les persones, els objectes, etc. L'observació és una habilitat cultivada pels científics i els artistes de tots els temps. Qui sap observar, es relaciona més intensament amb la natura, amb l'entorn i amb els altres.

Pot ser molt útil d'ajudar els nens i nenes a veure la diferència entre observar, pensar, recordar, raonar, imaginar i fantasiejar. En general, aquests processos són només noms per a nosaltres; només els distingim teòricament en els nostres pensaments. Però, després d'alguns exercicis d'observació, aquestes funcions mentals es poden distingir més clarament.

Observar objectes:

No cal buscar objectes estranys, com més familiars siguin, millor. Intentem reunir tot el que sabem de cada un d'aquests objectes que portaràs de casa:

- Un llibre
- Una forquilla
- Una pastilla de sabó
- Una mica de farina
- Una pilota de ping pong

Cada un d'aquests objectes té una història natural - en última instància, es compon de substàncies naturals -, una història sociològica - havent arribat a ser el que és després de segles de desenvolupament humà -, una història particular - la seva fabricació i disponibilitat per al nostre ús -, una història familiar: qui la va regalar, on la vam comprar, quan i per què.

*Al llibre *Persensar, percebre, sentir i pensar* d'Irene de Puig trobareu molts exercicis d'observació visual, auditiva, tàctil, olfactiva i gustativa.

Saps tastar un formatge?

El formatge és un aliment que ha de ser present a les nostres dietes. Percebre les seves aromes, analitzar les seves textures o explorar el seu aspecte, només costa posar els cinc sentits sobre la taula.

Vista

Observant amb atenció ens fixarem amb el seu aspecte:

- *Aspecte extern.* Podem fixar-nos en la forma (rodó, quadrat, rectangular...), en la mida i si ens fixem en l'aspecte de l'escorça, podem trobar diversos tipus de formatge: d'escorça rugosa, llisa, marca de llata, florida, rentada, gravada, tractada amb pebre vermell, vi o oli...

- *Aspecte intern.* Si es parteix el formatge per la meitat, es pot apreciar el color de la pasta: els formatges de cabra són blancs, tot i que els madurs poden mostrar un lleuger color beix. Els de vaca, ivori, i els d'ovella blanc os o blanc trencat. La intensitat del groc es manifesta més en els animals que pasturen pels prats. Els anomenats formatges blaus tenen la pasta de color blanc amb vetes verdes blavoses. La quantitat d'ulls (foradets) indicaran si ha tingut una bona fermentació. Els bons formatges de llet crua tindran ulls petits, rodons, brillants i lleugerament aixafats.

Tacte

El tacte s'ocupa de la textura externa. Es pot diferenciar entre la gomositat, que es manifesta en formatges com l'Emmental (la consistència és dútil, axicletada podíem dir) i la pastositat, que té un caràcter més adherent i farinós.

Oïda

L'oïda també juga un paper en el tast. Podem reconèixer un formatge amb "cristalls" si en mastegar el sentim cruixir: aquest és el cas del Parmesà o el Mahó més curat.

Olfacte

L'olfacte i el gust són les parts més importants del tast. Acostem el nas per captar l'olor i la seva intensitat. Aquesta pot ser baixa, com en els formatges frescos de vaca, o molt alta com en els blaus. Un cop olorat, procurarem identificar-lo segons els seus condiments: làctics (iogurt, mantega, nata ...), florals (mel, rosa, violeta ...), vegetals (herba, fenc, verdures ...), d'espècies (clau, nou moscada, menta ...), afruitats (cítrics, poma, fruits secs ...), torrefactes (caramel, vainilla, cafè, xocolata ...) i animals (estable, fems, quall ...).

Gust

Per degustar el formatge, cal mastegar-lo durant uns segons tot aguantant la respiració i després alliberar l'aire pel nas a ratxes amb la boca tancada, per tal de no perdre'n l'aroma i la intensitat. Situem el gust al mateix lloc del mapa de sabors de la llengua. El dolç i el salat a la part baixa, el sabor àcid als laterals i l'amarg a la part alta i cap al centre. A la cavitat bucal també percebem sensacions irritants i agressives com el picant.

Amb el paladar n'apreciarem la textura, la fermesa, la duresa, la capacitat d'esmicolar-se o d'adherir-se. Durant i al final de la degustació, també percebem la seva granulositat i la seva solubilitat (rapidesa que té en fondre's).

La textura pot ser fina, com en els formatges tous, sorrenca, típica de certs formatges blaus, i granulosa. Finalment, detectarem el grau d'humitat, que es coneix per la quantitat de saliva necessària per poder empassar: si se'n necessita molta, és perquè estàs davant d'un formatge amb un grau molt baix d'humitat.

El temps que roman el gust a la boca pot ser breu, si dura menys de tres segons; mitjà entre deu i quinze segons i llarg, si persisteix més de trenta segons.

FULL DE TAST DE FORMATGE

Color :

Blanc,
Blanc -grogüenc,
Blanquinós,
Blanc-arena,
Crema,
Groc,
Ataronjat.

Mida dels ulls:

Cap d'agulla,
Gra d'arròs,
Llèntia,
Pèsol.

Intensitat de l'aroma:

De 1 al 5

Textura:

Duresa,
Elasticitat,
Friabilitat (capacitat d'engrunar-se),
Adhesivitat.

Sabor:

Àcid,
Amarg,
Salat.

Les joguines i el jugar

Jugar, a més d'una necessitat, és un dret i així ho reconeix *La Declaració Universal dels Drets de la Infància*, la qual considera el joc com un dret fonamental, perquè jugar possibilita el desenvolupament i el creixement sa dels infants.

La vida infantil no pot concebre's sense jocs: jugar és la principal activitat de la infància, en la qual els nens no dubten a emprar tot el temps de què disposen. El joc és un impuls que des de petits ens empeny a descobrir, manipular, observar i interpretar el món que ens envolta. Jugant descobrim l'amic, aprenem a relacionar-nos amb els altres, exercitem les nostres habilitats i capacitats i ens aventurem a assumir petits riscos que ens ajuden a créixer i a conèixer el que tenim al nostre voltant.

Avui dia les joguines i els jocs ocupen un lloc important a la vida dels nens. Els pares i els educadors sabem que la capacitat de jugar resideix, més que en els materials del joc, en els mateixos nens, però també hem d'aprofitar i potenciar el caràcter educatiu i de diversió de les joguines.

Hem d'oferir a la infància l'oportunitat de tenir a prop **joguines segures**, que siguin adequades per a l'edat i l'escenari on els nens les facin servir. Per això caldrà tenir en compte els paràmetres de qualitat i seguretat, que garanteixin un joc enriquidor i alhora responguin als interessos i a les necessitats de la infància.

Joguines i publicitat

Els espots publicitaris van dirigits als compradors. Per dirigir-se als possibles clients la publicitat sol utilitzar codis convencionals i tòpics evidents. Els espots de joguines van dirigits al públic infantil i diferencien clarament a qui van destinats els productes. Amb aquesta finalitat, parteixen de les idees més tradicionals pel que fa als escenaris (interiors i domèstics per a les nenes, exteriors i d'aventures per als nens), als colors dominants (rosa, vermell, blanc, blau...) i a les actituds dels personatges representats (violència, passivitat...). D'aquesta manera, les nenes es defineixen per la seva dedicació a les activitats domèstiques, per l'exclusivitat en allò relatiu a l'atenció dels més petits, per la seva preocupació pel benestar i el plaer dels altres, en especial dels personatges masculins.

Els anuncis dirigits a nens

- Presenten models caracteritzats per una força física destinada al domini: conquesta de l'espai, pràctica de la guerra i exaltació de grans aventures, empreses difícils i esports de risc.
- Les veus en *off* són masculines i estridents: els protagonistes, quan hi apareixen, són només nens i les accions presenten sovint connotacions bèl·liques o destructives.
- Als espots per nens hi predominen els colors foscos, un ritme trepidant, un desplegament d'efectes especials, etc., en definitiva, una explotació d'allò més espectacular.

Els anuncis dirigits a nenes

- Els models es caracteritzen per la tendresa, la cura dels altres: nines, cotxets, cuinetes...
- Sempre fan papers simbòlics, que tenen a veure amb tasques relacionades amb accions lloables, constructives de mares, infermeres, o mestres.
- Els anuncis, dirigits a les nenes, són de colors suaus, amb escenaris diàfans, amb una música més dolça..., és a dir, amb unes retòriques més tranquil·les.

Proposta d'exercicis



Després de mirar aquests anuncis, opineu tot reflexionant en les vostres respostes:

- Quina joguina s'anuncia?
- Què pot fer aquesta joguina?
- Quins colors són els predominants en cada anunci?
- Quin aspecte tenen la nena i el nen?
- En quin escenari el situaries, dins o fora?
- Quines són les característiques i habilitats de la joguina?
- A qui penses que va dirigida? Per què?
- Si juguem amb aquesta joguina, que se suposa que podem ser?
- Com imagines que seria si canviéssim els colors: el de nena blau i el de nen rosat?
- Què passaria si canviéssim les joguines de lloc i poséssim la cuineta al costat del nen i el cotxe al costat de la nena?
- Creus que els hi ha sortit així o que volen dir alguna cosa?
- Quina cosa volen dir i quin sentit tenen?

Finalment, en aquest apartat, i per pal·liar el consumisme irresponsable, cal recordar que a les mans d'un nen qualsevol objecte pot esdevenir material de joc, ja que acompanya i estimula l'activitat lúdica amb la mateixa intensitat i valor que la joguina comercialitzada. Així, una caps de cartró pot convertir-se

en un taxi o un grapat de sorra en la millor matèria prima per una construcció de Castells a la platja.

Jugar a Ping pong

Si algun nen o nena sap jugar a ping pong que exposi les regles del joc i si hi ha ocasió, es pot organitzar un breu i improvisat campionat a l'aula.

Les pilotes

Porteu, cadascú de vosaltres, una pilota que tingueu a casa, és igual si és gran o petita. Les posem totes juntes i comencem a jugar:

- Les classifiqueu per colors, per mides, per com boten, per la duresa, pel tacte: rugositat, llis.

- Fem analogies, cada nen i nena en tria una, millor que no sigui la que hem dut i tot mostrant-la diem: aquesta pilota sembla... (un estel, un ou, una taronja, una pedra, un cap, etc.).

- Les seriem per mides o per colors.

La imaginació

Coses que es poden fer amb una pilota de ping pong.

En petits grups, inventeu un joc que tingui com a protagonista la pilota de ping pong. Si calen altres eines u objectes, cal que siguin fàcils, econòmics o de reciclatge. Una vegada establertes les normes, el presenteu als altres nens i nenes del grup i hi jugueu tots junts.

Un conte nou

A partir de la piloteta, i inspirant-vos en la pel·lícula inventeu un conte on la protagonista sigui la pilota

LA PEL·LÍCULA

COMPRESIÓ DEL FILM

- Quants temps passa aproximadament des de l'inici de la pel·lícula fins a la darrera escena? Com ho sabem en el film?
- Podries fer un judici d'algun aspecte del film que t'hagi cridat l'atenció com ara: el paper dels actors, la fotografia, la música, el vestuari ...
- Des de quin punt de vista està explicada la pel·lícula? Marca amb una creu el que creguis correcte:
 - a. Per ordre cronològic.
 - b. Des del començament del problema.
 - c. Amb salts enrere (retrospecció o flash back).
 - d. Amb salts endavant o flash forward.
 - e. Amb el·lipsis.
- Com creus que haguessis reaccionat tu?
- Quin sentiment et provoca l'actitud de Biliken, Erguotou i Dawa?
- Quin altre títol li posaries a la pel·lícula?

- Recordes alguna seqüència o fotograma especialment impactant?
- Quins són els moments especials del film per a tu?

1.
2.
3.

- Resumeix l'argument del film en 5 ratlles

1.
2.
3.
4.
5.

- Tria un personatge del film i inventa un diàleg entre ell i tu. Què li preguntaries, què li aconsellaries, què li suggeriries, etc.

(El teu nom) -
(el nom del personatge) -
-
-

- Canviar el final de la pel·lícula

- Adaptar AQUÍ i ARA com seria la pel·lícula avui dia o al nostre país

AVALUACIÓ

A tu que t'ha dit el film?

Escriu tres ratlles donant la teva opinió sobre el film, justificant la teva avaluació.

1.
2.
3.

PER SABER-NE MÉS

Dues pel·lícules sobre el modus de vida mongol, altament recomanables:

- *Urga, territorio de l'amor*, de Nikita Mikhalkov, 1991.
- *La historia del camello que llora*, de Byambasuren Davaa y Luigi Falorni, 2003.
- *El perro mongol*, de Byambasuren Davaa, 2005.