

EL REGALO



Licencia de Creative Commons. Guía didáctica para trabajar: The present. Autora: Irene de Puig Olivé. Está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial- SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons



EL REGALO (*The present*)



FITXA TÉCNICA:

Título original: The Present

Director: Jacob Frey

Guión: Fabio Cavalcanti, Jacob Frey

Música: Tobias Buerger

Productora: Filmakademie Baden-Württemberg

Año: 2015

País: Alemania

Idioma: Castellano

Duración: 4,15

Corto

Argumento

La historia empieza con un adolescente jugando a un videojuego. Llega la madre a casa y le trae un regalo. En la caja que le entrega hay un perrito al cual le falta una pierna. A pesar de las dificultades y de las caídas, el cachorro tiene ganas de jugar y se las transmite al joven que, poco a poco, aparta los ojos de la pantalla.

Para el profesorado

El cortometraje está basado en una tira cómica del ilustrador brasileño Fabio Coala, publicada en *Mentirinhas*, una web de Brasil. Invita a reflexionar sobre la discapacidad y los valores de superación. Al principio, el cachorro no es bien recibido por su nuevo amo a causa de la lesión que presenta. Pero la insistencia y la perseverancia de la mascota por querer jugar, pese a su situación, hacen que consiga transmitírselo al chico, y que éste se levante del sofá con sus muletas para dar un paseo juntos. *El regalo* es un cortometraje alemán que ha conseguido 180 galardones en diferentes festivales de cine del mundo y una gran repercusión en las redes sociales.

Antes de ver el cortometraje

La carátula

Estudio de la carátula del cortometraje.

- ¿Quién debe ser el personaje?
- ¿Qué edad debe tener?
- ¿Cómo es y qué hace?
- ¿Nos da pistas de la trama de la película?
- ¿Qué expectativas te genera?

Después de ver el cortometraje

Estructura

Procurar que los estudiantes se den cuenta de la estructura narrativa haciendo preguntas.

- ¿Qué pasa?
- ¿Cuándo, cómo y dónde pasa?
- ¿Por qué pasa?
- ¿En qué contexto? Ciudad/ camp; día/noche; grandes/pequeños; antes/ actualmente...
- ¿Cómo acaba?

Fotogramas

Identificación, análisis y secuenciación de los fotogramas. Haciendo memoria entre todos, hacemos una lista de los distintos episodios por orden (trabajando las causas y las consecuencias), hasta que nos quede claro el hilo argumental.





Personajes

El adolescente. Concentrado en el juego primero, arisco con su madre, es el que muestra más expresividad y el que cambia de actitud más abiertamente.

El perro. Como todo cachorro, es juguetón y cariñoso y rápidamente acepta las condiciones del juego del chico.

La madre. Personaje más discreto de pocas palabras, pero definitivas: le dice lo que le conviene y le hace un regalo "especial" que sabe que lo puede ayudar a superar su estado de pasividad.

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

EL REGALO

Puedes empezar una conversación sobre los regalos, preguntando a tus alumnos qué significa, para ellos, la palabra "regalo". Algunos observarán que es una cosa que entregas a alguien sin esperar nada a cambio. Otros dirán que es un intercambio que retornas cuando alguien te ha hecho un obsequio en otra ocasión. Podemos ir avanzando con la idea del sentido de un regalo.

Plan de diálogo: Los regalos

- ¿Los regalos se hacen por qué sí o en ocasiones especiales?
- ¿Un regalo tiene que ser un objeto comprado o puede ser un gesto?
- ¿Un beso o un abrazo pueden ser un regalo?
- ¿Es obligatorio hacer regalos en los cumpleaños o por Navidad?
- ¿Qué sentido tiene para ti hacer un regalo?
- ¿Qué sentido tiene para ti recibir un regalo?
- ¿Qué te gusta más: ¿hacer regalos o recibirlos?
- ¿Cuál es el mejor regalo que te han hecho?
- ¿Por qué es el mejor? (procurar estirar las respuestas hasta encontrar un sentido más allá del valor material: ocasión única, mucha estimación, un recuerdo...)
- ¿Cuál es el mejor regalo que has hecho?
- ¿Por qué es el mejor? (procurar estirar las respuestas hasta encontrar un sentido más allá del valor material: ocasión única, mucha estimación, un recuerdo...)

En el cortometraje:

- ¿El regalo de la madre es una sorpresa?
- ¿Qué tiene de especial el regalo de la madre?
- En el primer momento parece que el regalo ha sorprendido al chico positivamente pero rápidamente cambia su expresión y la reacción es de rechazo. ¿Por qué le ha generado este sentimiento?

SUPERAR DIFICULTADES

El corto quiere transmitir el espíritu de lucha y la vitalidad para hacer frente a las dificultades.

Situaciones:

Propón estos dos ejemplos de superación: dos mujeres que han perseguido sus sueños, a pesar de los obstáculos que el destino les había preparado.

1. En la edición del Dakar 2017 han participado cuatro pilotos con discapacidad física: en coches, el catalán Isidre Esteve, el italiano Gianluca Tassi, y el francés Philippe Croizon, y en camiones, el andorrano Albert Llovera. Todos han conseguido acabar el rally. Puedes buscar información sobre el evento y seguir la trayectoria personal y profesional de estos pilotos.
2. Nadia vino de Afganistán después de sufrir una guerra y haberse hecho pasar por un hombre para poder estudiar y trabajar bajo el régimen talibán. El conflicto de Ivana, en cambio, nació en su interior: aun que se sentía mujer desde bien pequeña, su cuerpo era el de un hombre.

Lemas o eslóganes:

¿Cuál de los eslóganes sobre superación crees que tiene más fuerza?

- Superar dificultades, cambiar realidades.
- Las dificultades son un reto, una ocasión.
- Si quieres, puedes.
- Ninguna rendición, superación.

Por grupos elegir uno y preparar una campaña que podáis hacer llegar a todo el centro.

SALIR DE CASA COMO METÁFORA

Salir de casa en la película es mucho más que abrir la puerta e ir a la calle; significa salir de uno mismo, del cierre en el cual se ha recluso el adolescente.

Los videojuegos lo tienen entretenido y con ellos se evade de su realidad. Se cierra y hace una vida solitaria y oscura, ya que la madre, cuando entra, abre las persianas y comenta que no sale suficiente de casa.

Ejercicio:

Buscar distintas alegorías presentes en la película:

- La casa (es el propio mundo, el habitat cómodo, donde no necesita hacer esfuerzos)
- El sofá (es la comodidad de lo conocido, la protección y el confort)
- La oscuridad (el cierre, la opresión, la angustia, la frustración)
- El cierre (el aire resabiado, el recogimiento, la introspección)
- El perrito (la vitalidad, el espíritu juguetón, la energía, la juventud, las ganas de vivir)
- El videojuego (la evasión, la distracción, la fantasía)
- El regalo

Otros temas: adicciones, discapacidad, motivación y resolución de conflictos.

El cortometraje

- ¿Cuánto tiempo pasa aproximadamente desde el inicio de la acción hasta la última escena? ¿Cómo lo sabemos en el film?
- ¿Podrías decir que aspecto del film te ha llamado más la atención? Como por ejemplo: los personajes, los dibujos, dónde pasa, la música u otros.
- Ha estado traducida de muchas maneras. ¿Tú qué título le pondrías?

EVALUACIÓN

¿Qué te ha dicho el corto?

Di tu opinión sobre el corto, justificando tu evaluación

Me ha gustado porque...

Me ha hecho reír porque...

Me ha sorprendido porque...

Me ha molestado porque...

¿Qué me ha explicado que no sabía?

PARA SABER MÁS

[Scarlett \(contra el càncer\) 2,49'](#)

[Fuera de vista. \(Out of Sight\)](#)