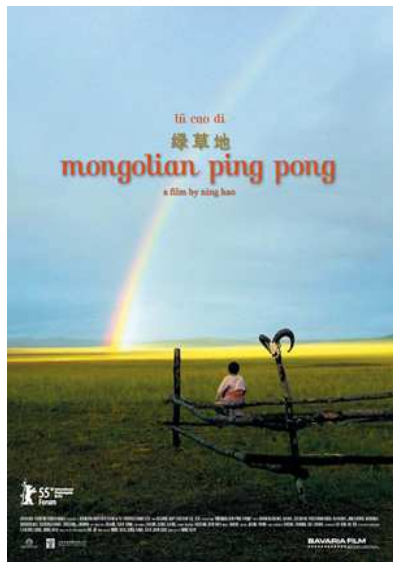


PING PONG MONGOL (Lü cao di)

Ficha técnico-artística



Dirección: Ning Hao.

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

Guión: Ning Hao, Xing Aina y Gao Jian Guo.

Producción: Lu Bin y He Bu.

Música: Wuhe.

Fotografía: Du Jie.

Montaje: Jiang Yong.

Vestuario: Zhang Geng Liang.

País: China.

Año: 2005.

Duración: 102 min.

Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs, es decir, procurar que los niños, niñas y jóvenes piensen por sí mismos de forma cuidadosa y reflexiva. Por eso no son muy convencionales. Pocas veces hay referencias a directores, actores o técnicas fílmicas ni corrientes cinematográficas. Como si se tratara de una lectura, pedimos a los espectadores una actitud activa y despierta antes, mientras y después de ver la película. Nuestras guías buscan propiciar tanto la mirada en la pantalla como la de uno mismo.

Este aprendizaje se hace en las aulas de forma cooperativa, es decir, formando una comunidad de investigación, un espacio donde se tratan las cuestiones que plantea la película de forma dialogada -ni debates ni discusiones-, dando mucha importancia a la ejercicio del pensamiento crítico y reflexivo.

El apartado **Temas que se pueden tratar** no debe ser tratada como un libro de texto, hay que usar todos los mecanismos que son habituales en las aulas de Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs: hacer pizarra en su caso, poner en marcha el diálogo y si conviene proponer alguna pregunta, como un reto para avanzar en el conocimiento y en el ejercicio de actitudes dialogantes.

Cuando creamos que el trabajo con la película ya se puede cerrar, plantearemos una evaluación para que el alumnado se haga consciente de qué ha aprendido, de los sentimientos que le ha generado y del conocimiento que le ha aportado.



Licencia de Creative Commons
Guía Ping Pong Mongol. Autora: Irene de Puig Olivé.
Está sujeta a una licencia de Reconocimiento-
NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de
Creative Commons.

Resumen

Una pelota blanca de ping-pong va flotando por un arroyo hasta que la encuentra Bilike, un niño de Mongolia. Bilike, que nunca había visto una pelota de ping-pong, vive con su familia en una solitaria cabaña, sin agua corriente ni electricidad, perdida en la vasta soledad de la estepa. Su abuela le dice que es una perla resplandeciente que ha caído del cielo. Él se cree la historia y se pasa la noche entera en la estepa con sus dos mejores amigos. No obstante, no llegan a ver el anhelado resplandor de la pelota y todo lo que consiguen es que sus padres les riñan cuando regresan a casa. Con sus amigos Erguotou y Dawa, Bilike viaja a un monasterio de la zona para consultar a los lamas. Pero estos no saben de qué se trata. Durante el festival anual de Nadam, los niños confunden la "perla resplandeciente" de Bilike con la pelota de golf que ven en una película. El proyccionista les sacará de la confusión y provocará el desengaño de los niños. Mientras ven la tele, en un aparato que el padre de Dawa ha ganado, los chicos se enteran que es una pelota de mesa, deporte nacional chino.

Para el profesorado

Como subtítulo se podría añadir: la belleza de las cosas sencillas. Lo más sencillo del mundo, una pelotita blanca, llega a ser un misterio a resolver en la maravillosa imaginación infantil. Si se tiene suficiente sensibilidad y el niño se deja llevar por la emoción, no hace falta nada más. No se requieren tramas muy complejas; personajes malos o buenos; cortes y ediciones complicadas; trepidantes persecuciones o insospechados efectos especiales. Simplemente una sencilla historia nos hace entrar en lo más profundo del alma infantil. La inocencia se mezcla con la imaginación. Una mirada oriental del oriental, donde un desconocimiento se convierte en investigación, en juego, en diversión.

La película es interesante y si le sumamos los bellos paisajes y la música, nos queda un film fantástico, sin pretensiones, pero lleno de momentos entrañables.

Si tuviéramos que ponerle nombre, diríamos que es un documento de ficción sobre el mundo infantil y también sobre la realidad de los nómadas mongoles. Un mundo muy alejado del nuestro y con un concepto del tiempo, de las relaciones y de la vida que contrastan mucho con los nuestros.

Y, en definitiva, nos viene a decir que los hechos más insignificantes pueden convertirse en acontecimientos excepcionales, como les pasa al curioso Bilike y a sus amigos, Erguotou y Dawa. El misterio de la pequeña pelotita blanca les lleva a preguntarse sobre el mundo que les rodea y llega a ser motivo de broma y de dominio.

Este tercer largometraje del director chino Ning Hao (*Thursday, Wednesday*, 2001; *Incense*, 2003) es un sincero elogio de la vida sencilla y retrata con simpatía la infancia en Mongolia, donde abundan niños como los protagonistas. Sin profundizar mucho, hace notar el choque entre civilizaciones y la influencia de la cultura occidental en Oriente.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

El título y la carátula

El título

- ¿Qué te sugiere el título?
- ¿Se tratará de un juego?
- ¿Se trata de una nueva manera de jugar al ping pong?

Estudio de la carátula

- ¿Qué remarca el dibujo?
 - ¿De qué nos informan las letras?
 - ¿Hay descripción del contenido del film?
 - ¿Qué expectativas te crea?
- Al final del film:
- ¿Crees que se han cumplido las expectativas que te ofrecía la carátula?
 - ¿Qué te sobra o qué te falta?
- Personaliza la carátula. Dibuja tu carátula a partir de distintos elementos que puedas hallar en Internet: letras, fotografías de los actores, fotogramas de publicidad, etc.

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

LA ACCIÓN

- Espacio y tiempo
- ¿En qué época pasa la película?
 - ¿Dónde pasa la acción? Describir los lugares –interiores o exteriores– donde pasa la acción.

Mongolia es un país de Asia que tiene frontera, al norte, con Rusia y al sur, este y oeste con la República Popular de la China. Su capital es Ulan Bator (Ulaanbaatar), donde vive el 38% de la población. La lengua oficial es el khalkha (también llamado mongol) y su moneda el tögrög. Su sistema político es una república parlamentaria.





Ordenar fotogramas:

- Ordenar los fotogramas de la película:





LOS PERSONAJES

- Buscar adjetivos que mejor definan a los personajes:

	Descripción física	Descripción psicológica
Bilike		
Dawa		
Erguotou		
Padre		
Madre		
Abuela		
Feriante		

AYUDA

Características físicas

Algunas observaciones que se pueden hacer:

- Aspecto físico general: pequeño, alto, delgado, rubio, fuerte, joven, ágil, musculoso,...
- Cómo gesticula, cómo se mueve: elegante, lento, nervioso, rápido,...

Características psicológicas

Buscar entre estos adjetivos alguno que vaya bien para usar en la descripción de los personajes:

Bondadoso	Perseverante	Generoso	Humilde
Calmado	Solidario	Indiferente	Obediente
Tolerante	Ordenado	Impaciente	Colérico
Paciente	Voluntarioso	Sincero	Respetuoso
Delicado	Amistoso	Bondadoso	Apasionado

- Algunos personajes pintorescos:

- Cita algunos de los personajes curiosos de la película.

.....

.....

- Podríais, en pequeño grupo, inventar una historia con cada uno de ellos.

Plan de diálogo (para trabajar primero individualmente y después en grupo)

- Añadir algún personaje más o quitar alguno.
- Añadirte, tú, haciendo un papel. (Puedes elegir uno de los papeles que ya hay o añadir un nuevo personaje, que te has de inventar).
- ¿Con cuál de los personajes vivirías, con cuál no y por qué?
- ¿Qué valores representan los distintos personajes del film? (se puede poner una lista de valores positivos: solidaridad, ternura, estimación, tolerancia, comprensión, generosidad, amistad, honradez...; o valores negativos: poder, egoísmo, desconfianza, superficialidad, consumismo, inflexibilidad, pasotismo, odio, violencia, etc.)

➤ **¿Cómo reaccionan emocionalmente?**

¿Puedes detectar algún momento del film donde alguno de los personajes principales manifieste muy explícitamente alguno de los sentimientos siguientes?

	Sentimiento	Personaje	Momento del film
Ira			
Tristeza			
Temor			
Placer			
Amor			
Sorpresa			
Disgusto			
Vergüenza			

AYUDA PARA LA MAESTRA

Ira: furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, acritud, irritabilidad, hostilidad, violencia, odio, etc.

Tristeza: pesar, melancolía, pesimismo, lástima, autocompasión, soledad, abatimiento, desesperación, aflicción, languidez, etc.

Temor: ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror, fobia, pánico, etc.

Placer: felicidad, alegría, diversión, orgullo, embeleso, gratificación, satisfacción, euforia, éxtasis, etc.

Amor: aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, afecto, estima, ternura, consideración, predilección, etc.

Sorpresa: conmoción, desconcierto, admiración, extrañeza, aturdimiento, estupor, asombro, admiración, etc.

Disgusto: desprecio, aburrimiento, aversión, repulsión, desagrado, pena, aflicción, sufrimiento, tormento, enfado, molestia, decepción, malestar, etc.

Vergüenza: culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación, contricción, deshonor, etc.

LOS TEMAS

- Mongolia y los mongoles
- Observación
- Los juegos
- La imaginación

• Mongolia y los mongoles

El imperio Mongol fue bastante poderoso, tanto que llegó a dominar gran parte de Asia, pero, poco a poco, fue perdiendo este poder hasta quedar tal como es ahora.

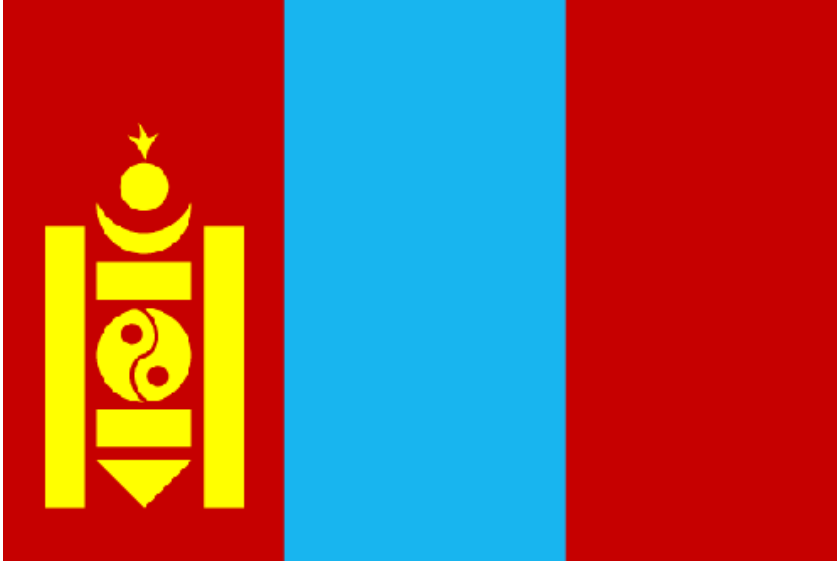
Mongolia es el decimonoveno país más grande del mundo en extensión y, en cambio, tiene una población de 2,8 millones, es decir, una densidad de menos de 2 personas por kilómetro cuadrado. Eso es porque no es tan habitable como parece, ya que está rodeado de estepas y montañas que hacen imposible la supervivencia en estas zonas. El país tiene grandes ventajas que lo hacen muy atractivo como: las extensiones enormes de las estepas, la naturaleza virgen, la belleza y la maravilla del paisaje mongol, el estilo de vida nómada mongol y la renombrada hospitalidad.

La mitad de la población vive en Gers, la tienda mongol, de manera nómada y seminómada y 396.000 pastores cuidan de casi 33 millones de cabezas de ganado. Se mueven diversas veces al año con sus gers y los animales, buscando mejor comida, buena agua y más buen clima.

La naturaleza de Mongolia, única y prístina, comprende sierras, bosques, estepas, semidesierto y áreas de desierto. De hecho, en Mongolia podemos encontrar el Desierto de Gobi, donde viven muchas personas con una cultura que no hallaremos en ningún otro sitio: si nos gusta saber de nuevas culturas, es una oportunidad inmensa poder acercarnos a estos nómadas y así conocer su forma de vivir pero, sobre todo, de ver la vida.

De tradición budista, el comunismo erradicó la religión a partir del año 1920, pero a partir del 1990 se han comenzado a reconstruir los monasterios.

La bandera de Mongolia



Otros pueblos

<http://www.rtve.es/mediateca/videos/20100117/otros-pueblos-mongolia/670997.shtml> 51 minutos

Mongolia fantástica

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

• La observación

Bilike y sus amigos se miran la pelota con una atención extrema y la observan desde todos los puntos de vista: su tacto, dureza, color, etc...

Observar, o dicho de otra manera, dejar que el mundo entre por los sentidos es el principio de todo conocimiento y la garantía de disfrutar de lo que nos rodea: el paisaje, las personas, los objetos, etc. La observación es una habilidad cultivada por los científicos y los artistas de todos los tiempos. Quién sabe observar, se relaciona más intensamente con la naturaleza, con el entorno y con los otros.

Puede ser muy útil ayudar a los niños y niñas a ver la diferencia entre observar, pensar, recordar, razonar, imaginar y fantasear. En general, estos procesos son sólo nombres para nosotros; solo los distinguimos teóricamente en nuestros pensamientos. Pero, después de algunos ejercicios de observación, estas funciones mentales se pueden distinguir más claramente.

Observar objetos:

No hace falta buscar objetos extraños, como más familiares sean, mejor. Intentemos reunir todo lo que saben de cada uno de estos objetos que traerás des de casa:

- Un libro
- Un tenedor
- Una pastilla de jabón
- Un poco de harina
- Una pelota de ping pong

Cada uno de estos objetos tiene una historia natural -en última instancia, se componen de sustancias naturales-, una historia sociológica-llegando a ser lo que son después de siglos de desarrollo humano-, una historia particular -su fabricación y disponibilidad para nuestro uso- y una historia familiar: quién lo regaló, donde lo compraron, cuándo y por qué.

NOTA: En el libro *Persensar. Percibir, sentir y pensar* de Irene de Puig hallaréis muchos ejercicios de observación visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa. Por ejemplo:

¿Sabes catar un queso?

El queso es un alimento que ha de estar presente en nuestras dietas. Para percibir sus aromas, analizar sus texturas o explorar su aspecto sólo hace falta tener los cinco sentidos muy atentos.

Vista

Observando con atención nos fijaremos en su aspecto:

- *Aspecto externo.* Podemos fijarnos en la forma (redondo, cuadrado, rectangular...), en la medida y si nos fijamos en el aspecto de la corteza, podemos hallar diversos tipos de queso: de corteza rugosa, lisa, tratada con pimiento rojo, vino o aceite...
- *Aspecto interno.* Si se parte el queso por la mitad, se puede apreciar el color de la pasta: los quesos de cabra son blancos, a pesar de que los maduros pueden mostrar un ligero color beige. Los de vaca, marfil, y los de oveja son blanco hueso o blanco roto. La intensidad del amarillo se manifiesta más en los animales que pacen en los prados. Los llamados quesos azules tienen la pasta de color blanco con vetas verdes azuladas. La cantidad de ojos (agujeritos) indicarán si ha tenido una buena fermentación. Los buenos quesos de leche cruda tendrán ojos pequeños, redondos, brillantes y ligeramente chafados.

Tacto

El tacto se ocupa de la textura externa. Se puede diferenciar entre la gomosidad, que se manifiesta en quesos como el Emmenthal (la consistencia es dúctil, parecida al chicle, podríamos decir), y la pastosidad, si tiene un carácter más adherente y harinoso.

Oído

El oído también juega un papel en la cata. Podemos reconocer un queso con "cristales" si al masticar sentimos que cruje: este es el caso del Parmesano o el Mahón más curado.

Olfato

El olfato y el gusto son las partes más importantes de la cata. Acercamos la nariz para captar el olor y su intensidad. Ésta puede ser baja, como en los quesos frescos de vaca, o muy alta como en los azules. Un vez olido, procuraremos identificarlo según sus condimentos: lácticos (yogurt, mantequilla, nata...), florales (miel, rosa, violeta...), vegetales (hierba, heno, verduras...), de especias (clavo, nuez moscada, menta...), afrutados (cítricos, manzana, frutos secos...), torrefactos (caramelo, vainilla, café, chocolate...) y animales (establo, estiércol, cuajo...).

Gusto

Para degustar el queso, es preciso masticarlo durante unos segundos aguantando la respiración y después liberar, con ligeras expulsiones, el aire por la nariz pero manteniendo la boca cerrada, para no perder el aroma y la intensidad. Situamos el gusto en el mismo lugar del mapa de sabores de la lengua: lo dulce y lo salado en la parte baja, el sabor ácido en los laterales y el amargo en la parte alta y hacia el centro. En la cavidad bucal también percibimos sensaciones irritantes y agresivas como el picante.

Con el paladar apreciaremos la textura, la firmeza, la dureza, la capacidad de desmenuzarse o de adherirse. Durante y al final de la degustación, también percibimos su granulosidad y su solubilidad (rapidez en fundirse).

La textura puede ser fina, como en los quesos blandos, arenosa, típica de ciertos quesos azules, y granulosa. Finalmente, detectaremos el grado de humedad, que se conoce por la cantidad de saliva necesaria para poder tragar: si se necesita mucha, es porque estás delante de un queso con un grado muy bajo de humedad.

El tiempo que el gusto permanece en la boca puede ser breve, si dura menos de tres segundos; mediano entre diez y quince segundos y largo, si persiste más de treinta segundos.

FICHA DE CATA DE QUESO

Color:

Blanco,
Blanco-amarillento,
Blanquecino,
Blanco-arena,
Crema,
Amarillo,
Anaranjado.

Medida de los ojos:

Cabeza de aguja,
Grano de arroz,
Lenteja,
Guisante.

Intensidad del aroma:

Del 1 al 5

Textura:

Dureza,
Elasticidad,
Friabilidad (capacidad de desmigajarse),
Adhesividad.

Sabor:

Ácido,
Amargo,
Salado.

• Los juguetes y jugar

Jugar, además de una necesidad, es un derecho y así lo reconoce *La Declaración Universal de los Derechos de la Infancia*, la cual considera el juego como un derecho fundamental, porque jugar posibilita el desarrollo y el crecimiento sano de los niños y niñas.

La vida infantil no se puede concebir sin juegos: jugar es la principal actividad de la infancia, en la cual los niños no dudan en utilizar todo el tiempo de que disponen. El juego es un impulso que desde pequeños nos empuja a descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que nos rodea. Jugando descubrimos al amigo, aprendemos a relacionarnos con los otros, ejercitamos nuestras habilidades y capacidades y nos aventuramos a asumir pequeños riesgos que nos ayudan a crecer y a conocer lo que tenemos a nuestro alrededor.

Hoy en día los juguetes y los juegos ocupan un lugar importante en la vida de los niños. Los padres y los educadores sabemos que la capacidad de jugar reside, más que en los materiales del juego, en los mismos niños, pero también hemos de aprovechar y potenciar el carácter educativo y de diversión de los juguetes.

Hemos de ofrecer a la infancia la oportunidad de tener a su alrededor **juguetes seguros**, que sean adecuados para la edad y para el escenario en el que los niños los hagan servir. Por eso, será necesario tener en cuenta los parámetros de calidad y seguridad, que garanticen un juego enriquecedor y a la vez respondan a los intereses y a las necesidades de la infancia.

Juguetes y publicidad

Los spots publicitarios van dirigidos a los compradores. Para dirigirse a los posibles clientes la publicidad suele utilizar códigos convencionales y tópicos evidentes. Los spots de juguetes van dirigidos al público infantil y diferencian claramente a quien van destinados los productos. Con esta finalidad, parten de las ideas más tradicionales en relación con los escenarios (interiores y domésticos para las niñas, exteriores y de aventuras para los niños), los colores dominantes (rosa, rojo, blanco, azul...) y las actitudes de los personajes representados (violencia, pasividad...). De esta manera, las niñas se definen por su dedicación a las actividades domésticas, por la exclusividad en lo relativo a la atención de los más pequeños, por su preocupación por el bienestar y el placer de los otros, en especial de los personajes masculinos.

Los anuncios dirigidos a niños

Presentan modelos caracterizados por una fuerza física destinada al dominio: conquista del espacio, práctica de la guerra y exaltación de grandes aventuras, empresas difíciles y deportes de riesgo.

- Las voces en *off* son masculinas y estridentes: los protagonistas, cuando aparecen, son sólo niños y las acciones presentan a menudo connotaciones bélicas o destructivas.
- En los spots para niños predominan los colores oscuros, un ritmo trepidante, un despliegue de efectos especiales, etc., en definitiva, una explotación de lo más espectacular.

Los anuncios dirigidos a niñas

- Los modelos se caracterizan por la ternura, el cuidado de los otros: muñecas, cochecitos, cocinitas...
- Siempre hacen papeles simbólicos, que tienen que ver con tareas relacionadas con acciones loables, constructivas, de madres, enfermeras, o maestros.
- Los anuncios, dirigidos a las niñas, son de colores suaves, con escenarios diáfanos, con una música más dulce..., es decir, con unas retóricas más tranquilas.

Propuesta de ejercicios



Después de mirar estos anuncios, reflexionad sobre ellos y dad vuestras respuestas:

- ¿Qué juguete se anuncia?
- ¿Qué puede hacer ese juguete?
- ¿Qué colores predominan en cada anuncio?
- ¿Qué aspecto tienen la niña y el niño?
- ¿En qué escenario le situarías, dentro o fuera?
- ¿Cuáles son las características y habilidades del juguete?
- ¿A quién piensas que va dirigido? ¿Por qué?
- Si jugamos con este juguete, ¿qué se supone que podemos ser?
- ¿Cómo imaginas que sería si cambiáramos los colores: el del niño rosado y el de la niña azul?
- ¿Qué pasaría si cambiáramos los juguetes de lugar y pusiéramos la cocinita al lado del niño y el coche al lado de la niña?
- ¿Crees que les ha salido así o que quieren decir alguna cosa?
- ¿Qué cosa quieren decir y qué sentido tiene?

Finalmente, en este apartado, y para paliar el consumismo irresponsable, es necesario recordar que en las manos de un niño/a cualquier objeto puede llegar a ser material de juego, ya que acompaña y estimula la actividad lúdica con la misma intensidad y valor que el juguete comercializado. Así, una caja de

cartón puede convertirse en un taxi o un puñado de arena en la mejor materia prima para una construcción de Castillos en la playa.

Jugar a Ping pong

Si algún niño o niña sabe jugar a ping pong que exponga las reglas del juego y si hay ocasión, se puede organizar un breve e improvisado campeonato en el aula.

Las pelotas

Traed, cada uno de vosotros, una pelota que tengáis en casa, es igual si es grande o pequeña. Las ponemos todas juntas y empezamos a jugar:

- Las clasificamos por colores, por medidas, por como botan, por la dureza, por el tacto -rugosidad, liso-.

- Hagamos analogías, cada niño y niña escoge una pelota, mejor que no sea la que ha traído y mostrándola dice: esta pelota parece... (una estrella, un huevo, una naranja, una piedra, una cabeza, etc.).

- Las seríamos por medidas o por colores.

• La imaginación

Cosas que se pueden hacer con una pelota de ping pong.

En pequeños grupos, inventad un juego que tenga como protagonista la pelota de ping pong. Si hacen falta otras herramientas u objetos, es necesario que sean fáciles, económicos o de reciclaje. Una vez establecidas las normas, lo presentáis a los otros niños y niñas del grupo y jugáis todos juntos.

Un cuento nuevo

A partir de la pelotita, e inspirándoos en la película, inventad un cuento donde la protagonista sea la pelota.

LA PELÍCULA

COMPRENSIÓN DEL FILM

- ¿Cuánto tiempo pasa, aproximadamente, desde el inicio de la película hasta la última escena? ¿Cómo lo sabemos en el film?
- ¿Podrías formular un juicio sobre algún aspecto del film que te haya llamado más la atención, como: el papel de los actores, la fotografía, la música, el vestuario?
- ¿Desde qué punto de vista está explicada la película? Marca con una cruz la respuesta que creas correcta:
 - Por orden cronológico
 - Desde el principio del problema
 - Con saltos hacia atrás (retrospección o flash back)
 - Con saltos hacia delante o flash forward
 - Con elipsis

- ¿Cómo crees que hubieras reaccionado tú?
- ¿Qué sentimientos te provocan las actitudes de Bilike, Erguotou y Dawa?
- ¿Qué otro título le pondrías a la película?
- ¿Recuerdas alguna secuencia o fotograma especialmente impactante?
- ¿Cuáles son los momentos especiales del film para ti?

1.
2.
3.

- Resume el argumento del film en 5 líneas

1.
2.
3.
4.
5.

- Elige un personaje del film e inventa un diálogo entre él y tú. Qué le preguntarías, qué le aconsejarías, qué le sugerirías, etc.

(Tu nombre) -
(El nombre del personaje) -
-
-

- Cambiar el final de la película

- Adaptar AQUÍ y AHORA como sería la película hoy en día o en nuestro país

EVALUACIÓN

A ti, ¿qué te ha parecido el film?

Escribe tres líneas dando tu opinión sobre el film, justificando tu evaluación.

1.
2.
3.

PARA SABER MÁS

Unas películas sobre el modo de vida mongol, altamente recomendables:

- *Urga, territorio del 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.