

UP

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA



Título original: *Up*

Dirección: Pete Docter / Bob Peterson

Distribución: Disney / Pixar

Productor ejecutivo: John Lasseter

Productora: Disney Pixar

Lengua: castellano

País: Estados Unidos

Año: 2009

Duración: 96 minutos

Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niños, 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 filmicas 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 Niños: 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 Up. Autora: Irene de Puig Olivé. Está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Resumen

Carl Fredricksen es un anciano, viudo y solitario de setenta y ocho años, que vende globos y vive solo en una casita aislada por las obras de alrededor. A pesar de que le ofrecen mucho dinero para que se marche, él se resiste a ir a una residencia de gente mayor y se quiere quedar en la casa, porque allí tiene muchos recuerdos. Un día, un hecho desafortunado le condena a dejarla, pero antes de que le echen, aprovechando su profesión, ata miles de globos a su casa y se va volando hacia América del Sur. Pero Carl se da cuenta, tarde, que tiene un acompañante de ocho años, Russell, un niño explorador que le hace perder la paciencia fácilmente. Ambos vivirán aventuras espectaculares: viajarán en globo, lucharán contra bestias (perros parlantes, un pájaro gigante y raro) y tendrán que superar la persecución de un aventurero malvado que les da la lata.

Para el profesorado

Up (*arriba - encima*), película de animación de la factoría Disney Pixar y producida por John Lasseter, inauguró la 62 edición del Festival de Cannes, cosa insólita, porque nunca una película de animación había inaugurado el festival. Se proyectó una versión en 3-D.

Codirige la película Pete Docter, director de *Monstruos* (2001) y autor de las historias de *Toy Story* (1995), *Toy Story 2* (1998) y *Wall·E* (2008). El otro codirector es Bob Peterson, conocido como guionista de *Buscando a Nemo* (2003).

John Lasseter, el productor ejecutivo, es ahora mismo una autoridad reconocida mundialmente como productor o como director. A él le debemos títulos como *Toy Story*, *Toy Story 2*, *Cars*, *Buscando a Nemo*, *Ratatouille*, *Wall·E*...

Up es una película que destila una brillante imaginación y que combina un alto nivel de realismo con la fantasía de los films de animación, consiguiendo paisajes que parecen auténticas postales y manteniendo una caracterización de los personajes con las características exageradas y caricaturescas.

El planteamiento de la historia y la evolución en la relación de los dos protagonistas son sorprendentes, porque se trata de personajes muy opuestos, tanto en edad como en recursos. *Up* introduce elementos llenos de ingenio y genera situaciones cargadas de humor y emoción, introduciendo al espectador en la aventura.

Verla en 3D da una sensación de profundidad que nos sumerge en la trama y muchas partes de la película se convierten en experiencias realmente emocionantes. Algunos planos son espectaculares, con momentos de cierta sensación de vértigo.

Aunque la acción es la protagonista, en algunos momentos dramáticos hay buenos diálogos y relaciones muy tiernas. Temáticamente se puede sacar mucho partido: hay una crítica al *mobbing*, a la presión urbanística y al modelo

económico; a la soledad de la vejez, a la falta de experiencia sobre la naturaleza, etc.

Es una aventura clásica con protagonistas inusuales (no se trata del chico o la chica jóvenes, hormigas u otros animalitos tan queridos en la animación), con relaciones especiales (no son parientes, ni hay enamoramientos de por medio) y con un medio de transporte curioso (globos caseros). Carl y Russell no son personajes estándar y, en cambio, acaban siendo tan cercanos que al final de la película se nos han hecho familiares.

Visualmente es digna de admirar i disfrutar.

Visionado

Nos adaptaremos a las posibilidades horarias que tengamos. Por todo lo que acabamos de comentar es una película que se ha de ver en un ambiente de reverencia, de tranquilidad y de comodidad física y anímica.

Como visualizarla

Por episodios, que pueden o no coincidir con las partes del DVD. Sería bueno comentar los episodios que tienen unidad para asegurar la comprensión del argumento. Visualizar por episodios también nos puede servir para ir haciendo hipótesis sobre lo qué sucederá más tarde.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo

- ¿Conoces cuentos que tengan como protagonistas a personajes como los de *Up*?
- ¿Conoces cuentos que tengan como protagonistas a abuelos o abuelas?
- ¿Sabes qué es un explorador o Boy-scout?

1. El título y la carátula

- ¿Qué quiere decir "Up"?
- Busca palabras inglesas que empiecen por "up" ¿Qué tienen en común?

Las carátulas



Estudio de distintas carátulas relacionadas con el film:

- De cada una:
 - . ¿Qué nos dice el dibujo?
 - . ¿Nos anuncia de qué irá la película?
- De la que nosotros usamos:
 - . ¿Qué remarca a diferencia de las otras?
 - . ¿Qué expectativas te crea?

Una vez visto el film:

- . ¿Crees que se han cumplido las expectativas que te ofrecía la carátula?
- . ¿Qué te sobra o qué te falta?
- . ¿Con cuál te quedarías?

- Personaliza la carátula. Dibuja tu carátula a partir de distintos elementos que puedes fotocopiar o hallar a Internet: letras, fotogramas de publicidad, etc.

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

1. ESTRUCTURA

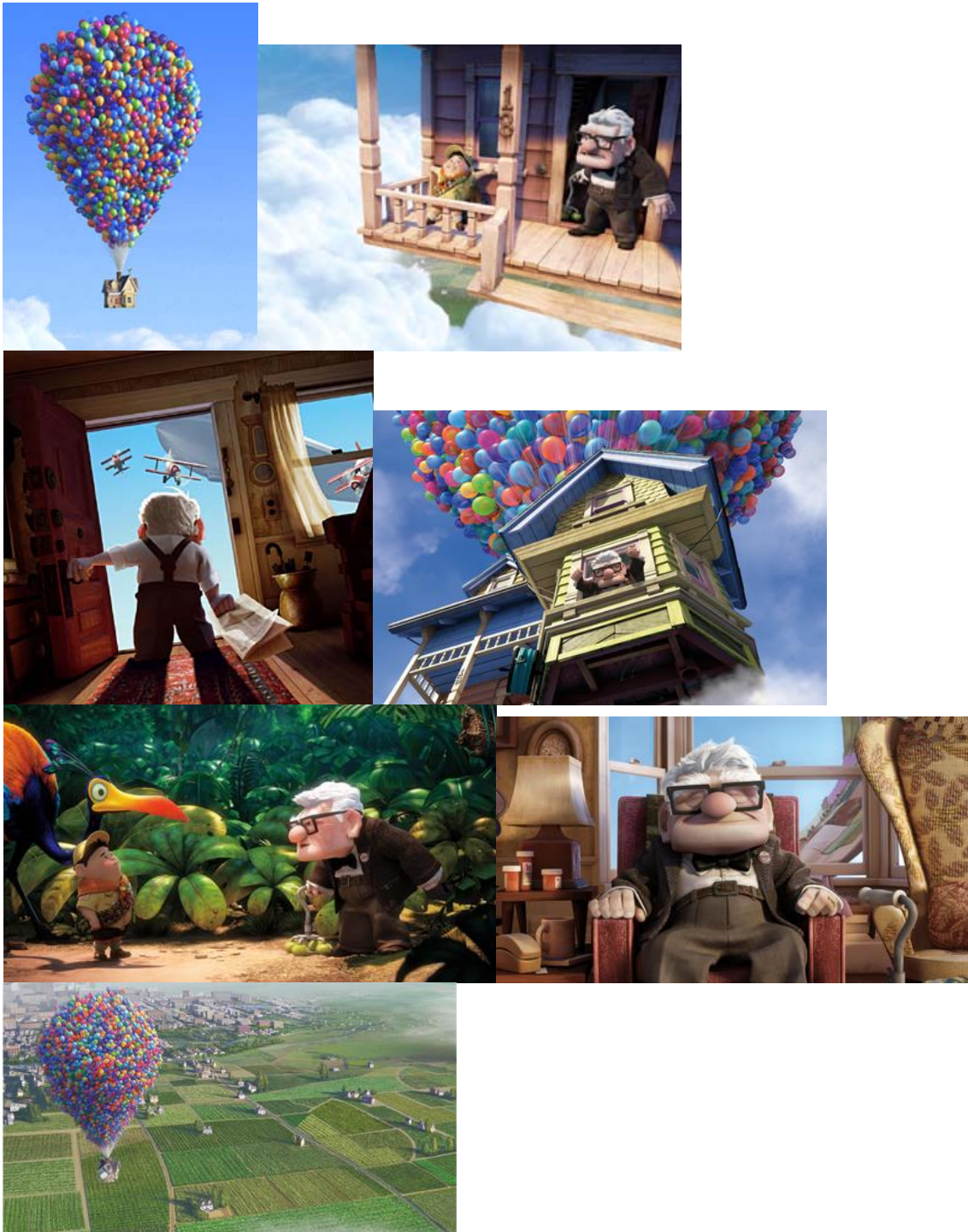
Procurar que los estudiantes se den cuenta de la estructura a base de hacer preguntas como:

- ¿Qué pasa?
- ¿A quién le pasa?
- ¿Cuándo, cómo y dónde pasa?
- ¿Por qué pasa?
- ¿Por qué decide hacer un viaje?
- ¿Qué peligros encuentran en el viaje?
- ¿Qué necesita o qué busca?

- ¿Qué se plantea hacer?
- ¿Con qué conflictos se encuentran?
- ¿Qué cuestiones resuelven?
- ¿Cómo acaba?

Recordando, listaremos entre todos los distintos episodios por orden (trabajando causas y consecuencias), hasta que quede claro el hilo argumental.

& Identificar, comentar y ordenar estos fotogramas:



2. LA ACCIÓN

Espacio y tiempo:

- ¿En qué época del año pasa la película? (observar cómo van vestidos los personajes, la vegetación, etc.)
- ¿Dónde pasa la acción?
 - . Describir los lugares geográficos en los que pasa la acción (montaña, llanura, etc.)
 - . ¿Cómo es la casa de Carl?
 - . ¿Cómo van vestidos los diferentes personajes?
 - . ¿Qué animales encuentran?

3. LOS PERSONAJES



Buscar los adjetivos que mejor definan a los personajes:

	Descripción física	Descripción psicológica
Carl Fredricksen		
Russell		
Dug		
Charles F. Muntz		
Tom		
La joven Ellie		

AYUDA para la maestra

Características físicas

Algunas observaciones que se pueden hacer:

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

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	Apasionado	

El reparto de personajes:

CARL FREDRICKSEN no es el típico héroe. Es gruñón, pero no antipático. Es un vendedor de globos retirado que se ve obligado a abandonar la casa que él y Ellie, su mujer ya muerta, construyeron juntos. Pero en lugar de ir a una residencia de gente mayor, Carl toma una decisión: vivirá como le dé la gana. Un día Carl ata miles de globos al tejado de su casa y emprende vuelo rumbo a Sudamérica, cumpliendo la promesa que le había hecho a su mujer muchos años

atrás. Pero el plan de Carl se complica cuando halla un polizón a bordo: Russell. El viaje de Carl pondrá a prueba un poco más que su paciencia y su ingenio.

RUSSELL es un tenaz explorador (Boy Scout) de ocho años. Con su mochila y el equipo oficial de explorador se siente preparado para ir adonde sea. Sólo hay un inconveniente: no ha salido nunca de la ciudad. Todo lo que sabe de la vida al aire libre, lo sabe por los libros. Tiene un montón de condecoraciones como: Primeros Auxilios, Segundos Auxilios, Zoología y Maestro de Disfraces. Pero le falta obtener la insignia de Ayuda-a-los-Ancianos para llegar a ser un Guía Explorador Experto. Elige ayudar al anciano Carl Fredricksen, pero queda atrapado en el porche de la casa, cuando ésta emprende el vuelo.

DUG es un perrito que pertenece a la jauría que ha de hallar el ave exótica. Como los otros perros, Dug lleva un collar de alta tecnología que traduce sus pensamientos en palabras. Pero los otros perros se burlan de Dug y lo consideran un lelo. Asignado a la selva en una "misión especial", Dug se encuentra accidentalmente con el ave mientras sigue los pasos de Carl y Russell. Pero cuando su propia jauría empieza a perseguirles por toda la jungla, Dug decide ponerse al lado de los humanos.

KEVIN es un ave de la familia de los avestruces, de cuatro metros de altura, pero que no vuela y que vive aislada del mundo en el remoto paraje de las Cataratas del Paraíso. Posee una velocidad y agilidad excepcionales, y tiene plumas de muchos colores. Pocas personas saben que existe esta variedad de ave, es un hallazgo de enorme valor para la ciencia. Carl y Russell la encuentran y Russell le pone 'Kevin' de nombre.

LA JAURÍA está formada por los perros feroces de Muntz, enviados a la selva con la misión de capturar el ave exótica. Son perros que llevan collares de alta tecnología que incluyen un GPS, cámaras y pueden traducir sus pensamientos en palabras. Alpha, líder de la jauría, es un dóberman negro de aspecto amenazador.

XERRIS F. MUNTZ era un famoso científico aventurero que había realizado muchos hallazgos volando en un dirigible, que él mismo había diseñado. Había encontrado objetos históricos, y una flora y fauna jamás vista. Pero cuando Muntz vuelve de una de sus expediciones por Sudamérica con el esqueleto de un ave de cuatro metros de altura, los científicos dudan de la veracidad de su hallazgo. Para recuperar su fama, Muntz vuelve a Sudamérica y jura no regresar hasta no haber hallado un ejemplar vivo.

ELLIE es la compañera de juegos de infancia de Carl y, más tarde, su esposa. De niños soñaban con viajar a las Cataratas del Paraíso y Carl le prometió que algún día la llevaría. Esta promesa impulsa a Carl a emprender el viaje.

TOM, EL CAPATAZ DE LA CONSTRUCCIÓN intenta convencer a Carl para que venda su casa a su jefe, un importante contratista.

➤ **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 inventarte un nuevo personaje).
- Con cuál de los personajes vivirías y con cuál no y por qué.
- ¿Qué valores representan los distintos personajes del film? (se puede poner una lista de valores positivos: solidaridad, ternura, estima, tolerancia, comprensión, generosidad, amistad...; o valores negativos: poder, egoísmo, desconfianza, superficialidad, consumismo, inflexibilidad, pasotismo, odio, violencia, etc.)

➤ **¿Cómo reaccionan emocionalmente?**

¿Puedes detectar algún momento del film en el que sea muy explícito alguno de los sentimientos siguientes por parte de alguno de los personajes principales?

	Sentimiento	Momento del film
Carl Fredricksen		
Russell		
Dug		
Charles F. Muntz		
Tom		
La joven Ellie		

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.
- **Sorpres**a: conmoción, desconcierto, admiración, extrañeza, aturdimiento, estupor, asombro, 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.

4. COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

A pesar de parecer un cuento simple, que se puede interpretar de inmediato, puede ser un gran estímulo para la reflexión, porque detrás de una bonita historia se esconden aspectos profundos.

Toda la película se articula sobre opuestos, que es necesario tener claros:

- El bien y el mal
- Los buenos y los malos
- Los hombres y las mujeres
- Los mayores y los pequeños
- Los sabios y los necios
- El grupo y el individuo
- La realidad y las creencias
- La verdad y las supersticiones
- La vida y la muerte
- El coraje y el miedo
-

Identificar estas dualidades a partir de personajes, acciones o momentos de la película.

Plan de diálogo

- ¿Qué escena te ha gustado más?
- ¿Alguna escena te ha dado miedo?
- ¿Qué sientes en la escena que se ve la casa subiendo hacia el cielo?
- ¿Y en la que se desinflan los globos?
- ¿Qué es más valioso para Carl?
- ¿Qué es más valioso para Russell?
- ¿Por qué Carl reacciona tan violentamente contra el capataz?

Sobre la película

- a. ¿Qué nos dice este film sobre la vejez?
- b. ¿Es una ficción o podría pasar realmente?
- c. ¿Te has puesto en el lugar de Russell?
- d. ¿Cómo crees que hubieras reaccionado tú?
- e. ¿Qué sentimiento te provoca la actitud de Muntz?
- f. ¿Qué otro título le podrías a la película?

Qué han dicho los críticos

Leer atentamente estas frases de la crítica. Valorar con cuáles estás más de acuerdo y confeccionar la tuya propia:

- Viaje al reino de la imaginación. Divertida y seria a la vez.
- Mezcla de sentimientos y de humor. Es simpática y entrañable.
- Una historia diferente, poética y muy bonita de ver.
- Tiene un buen ritmo y te mantiene interesado desde el principio hasta el final.
- Hace reír, hace sufrir y hace llorar.
- Ternura, humor, y explica unas cuantas cosas que son muy verdaderas.
- Película para niños y mayores.

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

1. Acoso o *mobbing* inmobiliario

El **Acoso** inmobiliario, también llamado *mobbing* inmobiliario, consiste en una serie de acciones basadas en la presión, amenazas, generar miedo e inseguridad para forzar que alguien se marche de su casa, independientemente de que el piso o la casa sean de propiedad o de alquiler. Son actos destinados a dificultar –y, a veces, hacer imposible– vivir en condiciones, de forma que las personas opten por marchar y dejar vía libre a la especulación.

Las estrategias son variadas, desde las más leves a las más graves: desde cortes de agua y de luz hasta la negativa del arrendatario a cobrar la renta para poder decir que no pagan, desde inducir la entrada de ocupas en el edificio o colocar vecinos perturbadores, pasando por la falta de mantenimiento del edificio: no arreglar los desperfectos, etc...

El objetivo es obligar a los inquilinos o propietarios a irse y, de esta manera, poder alquilar las viviendas más caras o vender la finca cuando esté vacía, derribarla y construirla de nuevo.

Esta práctica del *mobbing* inmobiliario se disparó con motivo de la gran revalorización del suelo, que se experimentó en España, entre otros países, a finales del siglo XX, especialmente en las ciudades.

Bajo la apariencia de legalidad son prácticas que constituyen fraude y delito.



¿Qué prácticas constituirían *mobbing*, cuáles son dudosas y cuáles no lo son?:

- Hacer una instalación eléctrica con los materiales más baratos.
- Enviar a una persona no calificada para arreglar un desperfecto.
- Poner en el buzón anónimos que conminan a irse del edificio.
- Cambiar la cerradura de una entrada sin decir nada a nadie.
- No preparar la escalera para que pueda pasar una silla de ruedas.
- Negarse a poner ascensor cuando hay espacio suficiente.
- Llamar a horas intempestivas para generar inseguridad y miedo.
- ¿Puedes poner algún otro ejemplo que conozcas?



¿En la película cómo se muestra el *mobbing*? ¿Quiénes son los protagonistas y cómo consiguen que Carl deje la casa?



Buscar algún ejemplo real de acoso inmobiliario, directamente en el barrio o indirectamente en los periódicos.

2. La gente mayor

El as en la manga: los dones reservados a la vejez, es un libro de Rita Levi Montalcini sobre la vejez y dice: “Pienso que no hemos de vivir la vejez

recordando el tiempo pasado, sino haciendo planes para el tiempo que nos queda, tanto si es un día, un mes o unos cuantos años, con la esperanza de realizar unos proyectos que no pudimos acometer en los años de juventud”.

A lo largo de su libro, Montalcini se refiere, a título de ejemplo, a una serie de personalidades célebres y longevas. Desarrolla, así, la teoría que el cerebro es «el as en la manga» que todas las personas tienen y han de saber utilizar adecuadamente en la vejez. «En el juego de la vida, la carta más alta es la capacidad de valerse, en todas las fases vitales pero especialmente en la senil, de las actividades mentales y psíquicas propias». Por esto, conviene que no limitemos nuestros recursos con factores tanto intrínsecos como extrínsecos. Es cierto -reconoce la autora- que los factores extrínsecos -el deterioro físico, la dependencia, el dolor, la enfermedad- son incontrolables. Y sólo de ellos depende muchas veces el sentimiento de ineptitud y la consiguiente desesperación al ver mermadas las propias capacidades. Pero, en ocasiones, los factores que conducen a la desgana de vivir y a la decrepitud no son sólo extrínsecos, sino también intrínsecos, los cuales se reducen a la falta de previsión en la juventud y en la edad adulta, al no haberse preparado para ejercer actividades alternativas en la vejez.

La síntesis de la teoría de Montalcini es clara: no hemos de ignorar, a lo largo de la vida, que algún día tendremos que enfrentarnos a la vejez. Si lo ignoramos, como lo propicia, por otro lado, el hedonismo de la sociedad en la que vivimos, es muy fácil que, cuando llegue el momento de echar mano de algunos recursos intrínsecos, porque los otros van desapareciendo, nos hallemos con la triste realidad de que no tenemos ninguno, porque no fuimos previsores ni capaces de almacenarlos. Esta previsión es, al final, «el as» que puede salvarnos en el trance de la vejez.

Rita Levy Montalcini. *El as en la manga*. Barcelona, Crítica, 1999.

Rita Levi-Montalcini (Turín, Italia, 1909) es una neuróloga y profesora universitaria italiana, galardonada con el Premio Nobel de Medicina y Fisiología el año 1986.

Del artículo: La vejez como oportunidad de Victoria Camps:

<http://www.fundacionmhm.org/pdf/Mono1/Articulos/articulo8.pdf>



Responder estas cuestiones:

- ¿Carl es un viejo típico?
- ¿Qué tiene de curioso o de simpático?
- ¿Conoces a alguien que se parezca a Carl?
- ¿Qué características típicas de la gente mayor dirías que tiene Carl?

3. América del Sur



América del Sur o **Sudamérica** es un subcontinente de América. La mayor parte de su superficie se halla en el hemisferio sur, en el oeste tiene el océano Pacífico y en el este el océano Atlántico. Se extiende desde Panamá y Colombia hasta el cabo de Hornos, al sur. La cordillera de los Andes está en el lado occidental del subcontinente; al nordeste se halla una vasta región de selvas pluviales tropicales, drenadas por el río Amazonas. Desde el siglo XVI hasta el siglo XIX la mayor parte del continente estaba dividido en colonias gobernadas por los países europeos, principalmente por España y Portugal. Estas colonias actualmente son repúblicas independientes, exceptuando la Guayana Francesa, las islas Malvinas y otras islas menores.

Mapa político de Sudamérica



Buscar la zona a la que van Carl y Russell en el Google Earth.

4. La selva amazónica

La acción pasa en el **Parque Nacional de Canaima**, en la confluencia entre Venezuela, Brasil y la Guyana, en las mesetas sudamericanas denominadas "Tepuis". Allí se hallan las cataratas del Paraíso, donde hay el Salto Ángel, el salto de agua más alto del mundo. El parque tiene unos 30.000 km² y, por su grandiosidad, es considerado el sexto parque nacional más grande del mundo. Cerca del 65 % del parque está ocupado por Tepuis o mesetas de roca. Estos macizos constituyen un medio biológico único de gran interés geológico. Sus acantilados y sus saltos de agua forman paisajes espectaculares. El parque fue declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO el año 1994.

Docter, uno de los codirectores de la película que fue allí para ver de cerca la geografía, dice: “Era un mundo extraño y fantástico del que no había oído hablar nunca. Allí fue donde Conan Doyle eligió situar, en 1912, su novela sobre animales prehistóricos, *El mundo perdido*. Uno de los mayores desafíos de este film fue diseñar un lugar que fuera como otro mundo, pero suficientemente creíble como para que el público creyera que los personajes estaban allí. Sabíamos que teníamos que ir allí, porque resulta muy diferente experimentar un poco que verlo en fotografías o en una película”.



Se trata de una región de difícil acceso porque no hay carreteras. Todo el transporte es aéreo. En el pequeño mapa se puede observar al Norte la Laguna de Canaima que atraviesa el Río Carrao y la situación del Salto Ángel que cae del altiplano Auyantepuy.



Algunas fotografías



Buscar algún mapa de la región y alguna fotografía del famoso Salto Ángel en Internet.

(Si en la escuela hay niños y niñas de la zona se puede ampliar la información partiendo del mapa de Sudamérica y situando los países)

4. Relación entre niños y personas mayores

La composición de las familias actuales y los ritmos de vida han separado lo que, a lo largo de la historia de la humanidad, había sido una constante: los viejos y los niños. Los colectivos más débiles pero que se ayudaban y se acompañaban. Ahora, por mil razones, también ideológicas, se suele equiparar juventud con lo deseable y vejez con lo indeseable. Ser joven es bueno y ser viejo es malo. A menudo los niños, sobre todo si son pequeños, tienen relaciones instrumentales con los mayores: canguros, sustitución de los padres, etc., pero hay poca fluidez en las relaciones. En la película vemos que Russell se acerca a Carl, porque tiene encomendada una misión, la de ayudar a un anciano. Si no hubiera sido por la ilusión de la medalla los dos personajes habrían sido dos desconocidos.

Pensemos que para un equilibrio económico, sociológico, psicológico y afectivo es necesario instaurar nuevos vínculos entre los niños y los viejos, porque son colectivos que tienen muchas cosas que ofrecerse. También porque tienen muchas cosas en común:

- la incertidumbre.
- el miedo al futuro.
- el aprendizaje de nuevas relaciones.
- la flexibilidad ante las nuevas situaciones: enfermedades, cambios de escuela, cambios de lugar donde vivir, conocimiento de nuevas personas, etc.



Plantearse qué imagen de abuelo o abuela tienen los niños de hoy en día:

Trazar una línea en la pizarra y poner un signo + en un extremo y un signo – en el otro, ir anotando los aspectos positivos y negativos que, según la opinión de la clase, tienen de sus abuelos o de las personas mayores que conocen.

Con la pizarra más o menos equilibrada preguntaremos:

- En cuanto a los aspectos positivos, ¿les explicáis a los abuelos que lo apreciáis o que os gusta?
- En relación a los aspectos negativos, en cada caso, ¿qué podemos hacer nosotros para que desaparezcan? Por ejemplo, si los niños dicen “los abuelos nos mandan callar porque dicen que hacemos mucho ruido”, lo que podemos hacer es no gritar tanto, buscar algún juego más tranquilo, pedir disculpas, etc.

Niños y mayores en la literatura:

- Abeyà, Elisabet *Querido abuelo*. La Galera, Barcelona, 1992.
- Arànega, Mercè. *Tengo una abuela diferente a las demás*. Fundació "la Caixa", Barcelona, 1998.
- Bauer, Jutta. *El Ángel del abuelo*. Lóñez, Salamanca, 2007.
- Bausà, Roser. *¡Buenas noches, abuelo!* Lóñez, Salamanca, 2004.
- Carbó, Joaquim. *El escarabajo del abuelo Joaquín*. Fundació "la Caixa", Barcelona, 1998.
- Casalderrey, Fina. *El abuelo sale de paseo*. Combel, (Casals), Barcelona, 2003.
- Casalderrey, Fina. *El abuelo es sabio*. Combel. (Casals), Barcelona, 2003.

- Curto, Rosa Maria. *La Caja de sorpresas de Nora*. Timun Mas, Barcelona, 2003.
- Gray, Nigel; Ray, Jane. *Un Globo para el abuelo*. Intermón, Barcelona, 1999.
- Heras, Chema. *Abuelos*. Kalandraka, Pontevedra, 2006.
- Lindo, Elvira. *La Abuela de Olivia se ha perdido*. SM, Madrid, 1997.
- Tobella, Montserrat, *Abuelos*. Edebé, Barcelona, 2002.



Las residencias de gente mayor

Si tenéis ocasión, visitad una residencia de gente mayor. Podéis preparar alguna actuación, según la época del año: una castañada, la representación teatral de un cuento, un recital de canciones o una lectura de poemas.

Al volver al aula hablaremos de la experiencia.

5. La muerte

La ausencia de Ellie está siempre presente en la película. Y la edad de Carl también hace pensar en una muerte relativamente cercana. Eso es un tema tabú en nuestros días, de manera que muchos niños y niñas sólo ven la muerte en el cine, y pocos han visto un muerto o han asistido a una muerte.

La muerte, como la vejez, se considera vergonzante. Y a pesar que la sociedad intenta borrar toda huella de la muerte, los niños descubren muy temprano que la muerte existe, pero no reciben la ayuda de los adultos para discutirla.

Tampoco es un tema del que se hable y se vive como si no existiera, la vejez es sólo una fatalidad pero la muerte es una puerta hermética que tendremos que cruzar. Es aquello que no se puede nombrar y que se envuelve de eufemismos como: se ha ido, está en el cielo, ha hecho un largo viaje, etc.

La muerte ha sido, desde siempre, una preocupación central de las tradiciones religiosas y filosóficas de todo el Mundo. Muchas religiones prometen vida en el más allá o hablan de reencarnación. Diversos mitos y leyendas giran alrededor de la muerte y diversos hechizos y elixires prometían la inmortalidad o la eterna juventud.

La infancia, la vejez y la muerte necesitan de los relatos para poder explicarse. Dentro de la literatura infantil y juvenil han surgido algunos autores que se han atrevido a tocar el tema de la muerte en los libros destinados a niños y jóvenes.

Bibliografía:

CABBAN, Vanessa; GRAY, Nigel. *Osito y su abuelo*. Ed. Timun Mas, Barcelona, 1999.

Cada viernes Osito está muy contento porque merienda con su abuelo, suben a la casa del árbol del jardín y el abuelo le explica muchas historias. Pero, llega un viernes en que el abuelo ya no puede hacer todas estas cosas...

Casalderrey, Fina; Puebla, Teo. *El estanque de los patos pobres*. Edebé, Barcelona, 1996

Noema ha aprendido muchas cosas con su abuelo, porque él es sabio. Y también es un campeón y un pirata. Con él juega a morir, que es muy fácil. Lo único que hay que hacer es tumbarse, cerrar los ojos y poner una mano encima de la otra.

WILD, Margaret; BROOKS, Ron. *Nana Vieja*. Ekaré, Caracas, 2000.

La Nana Vieja y Chanchita lo comparten todo: las tareas de la casa, los momentos de descanso y disfrute hasta que un día la Nana Vieja no quiere levantarse de la cama. En este cuento infantil, cada uno de los dos personajes protagonistas madura y afronta el hecho de la muerte desde su diferente papel: el de una abuela y una nieta.

SCHÖSSOW, Peter. *¿Cómo es posible? La historia de Elvis*. Lóguez, Salamanca, 2006.

En este cuento, la niña protagonista arrastra una misteriosa bolsa llamando la atención de un variopinto grupo de personajes, y este comportamiento extravagante sintetiza una sensación de absurdo y de impotencia, una imagen del duelo y de la necesidad de compañía que tenemos en estos momentos.

Cuentos y narraciones sobre la muerte y el duelo para niños

Cortina, Mar; Peguero, Amparo. *¿Dónde está el abuelo?* Tandem, Valencia, 2005.

Durant, A.; Gliori, D. *Para siempre*. Timun Mas, Barcelona, 2004.

Geis, P.; Folch, S. *Sentimientos*. Combel, Barcelona, 2007.

Gelabert, D. *Emociones y sentimientos*. Tot Sona Rècords, S.L. 2003.

Labbé, B.; Puech, M. *La vida y la muerte*. Editorial SM, Barcelona, 2001.

Maddern, E.; Hess, P. *El señor muerte en una avellana*. Ed. Blume. Barcelona, 2007.

Saint Mars, Dominique; Bloch, Serge. *Se ha muerto el abuelo*, La Galera, Barcelona, 1998.

Somers, Patrik, *El niño de las estrellas*. ING, ediciones, Barcelona, 2005.

Vassart, María M.; Comella, Àngels. *Libro de la otra vida*. Montena, Barcelona, 1996.

Para este tema recomendamos especialmente el trabajo de Conxita Larrull, *Sintiendo su olor* que fue el resultado del trabajo de investigación de la primera edición del Máster Filosofía 3/18 (2006-2008) la Universidad de Girona y el GrupIREF. Aquí lo podréis encontrar en catalán y en castellano: <http://conxitalarrull.com/>

La película

- ¿Cuanto tiempo pasa aproximadamente desde el inicio de la película hasta la última escena? ¿Cómo lo sabemos en el film?
- ¿Podrías decir qué aspecto del film te ha llamado más la atención como: los personajes, los dibujos, dónde pasa, la música, el vestuario, u otros?
- ¿Recuerdas alguna secuencia o fotograma especialmente impactante?
- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

1.
2.
3.

- Cambiar el final de la película

--

Evaluación

A ti, ¿qué te ha dicho la película?

Di tu opinión sobre el film, justificando tu evaluación.

- Me ha gustado, porque...
 - Me ha dado miedo, porque...
 - Me ha hecho reír, porque...
 - Me ha sorprendido, porque...
 - Me ha indignado, porque.....
 - Me ha hecho sonreír, porque.....
 - Me ha emocionado, porque.....
 - Me ha alegrado, porque.....
 - Me ha molestado, porque.....
 - Me ha inquietado, porque.....
 - Me ha distraído, porque.....
 - Me ha aburrido, porque.....
 - Me ha ilusionado, porque.....
 - Me ha informado, porque.....
- ¿Qué me ha explicado que no sabía?