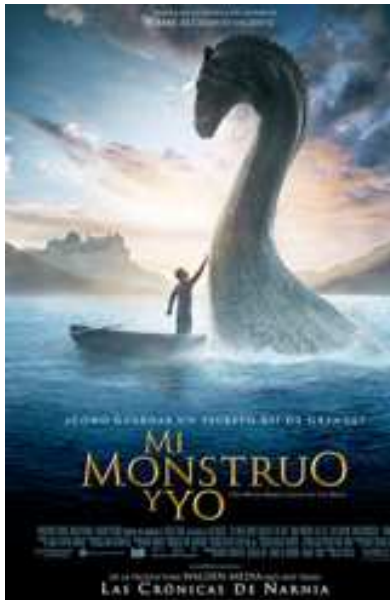


MI MONSTRUO Y YO

Ficha técnico-artística



Título original: The water horse: Legend of the deep

Dirección: Jay Russell.

Interpretación: Emily Watson (Anne MacMorrow), Alex Etel (Angus MacMorrow), Ben Chaplin (Lewis Mowbray), David Morrissey (capitán Hamilton).

Guión: Robert Nelson Jacobs, basado en el libro "The water horse" de Dick King-Smith.

Producción: Robert Bernstein, Douglas Rae, Barrie M. Osborne y Charlie Lyons.

Música: James Newton Howard.

Fotografía: Oliver Stapleton.

Montaje: Mark Warner.

Diseño de producción: Tony Burrough.

Vestuario: John Bloomfield.

Países: Reino Unido y USA.

Año: 2007.

Duración: 111 min.

Lengua: español.

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 Mi monstruo y yo. Autora: Irene de Puig Olivé. Está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Resumen

La acción se sitúa en la primavera del año 1942, en plena segunda guerra mundial, en Escocia. Un niño solitario, Angus MacMorrow, que tiene a su padre en la guerra, descubre un huevo misterioso en la playa y se lo lleva a casa. De dentro sale una criatura extraordinaria que mantendrá escondida mientras pueda con la complicidad de la hermana y de un amigo. El problema es que el monstruo es muy movido y crece con gran rapidez, lo cual pasará difícilmente desapercibido a su familia. Un día deciden liberarlo en el lago y así comienza uno de los mitos más populares de Escocia. En compañía de este curioso amigo a quien Angus ha puesto el nombre de Crusoe, el niño descubre a 'amistad. Comedia infantil cargada de brillantes efectos digitales.

Para el profesorado

Esta película se sugiere para ser trabajada en el **ciclo medio**.

Fantasia dirigida al público infantil que deja claro su mensaje antibélico y de culto a la amistad. Una película con bonitos paisajes naturales del Lago Ness. Siguiendo la mitología del monstruo del lago e impregnada del ambiente que se vivía por toda Europa durante la Segunda Guerra Mundial, estamos en presencia de una aventura muy dinámica y sensibilizadora, adornada con adecuados efectos especiales para dar vida a la leyenda.

La historia del Monstruo del Lago Ness es narrada por el niño que halló el huevo prehistórico, donde se hallaba el ser fabuloso -según las tradiciones, un "Caballo de Mar", científicamente más próximo al plesiosaurio-, cuando las tropas británicas intentaban defender la costa escocesa de los ataques navales de los nazis.

Para algunos críticos esta película es la mejor recreación sobre la leyenda del lago Ness de toda la historia del cine.

Si bien la idea de amistad entre un niño y un ser mitológico no es original, en esta opción es interesante, porque remarca muy claramente el valor de la amistad y las trágicas y a veces estúpidas consecuencias de los enfrentamientos armados.

Hay un buen trabajo técnico, buenos intérpretes, un serio trabajo de recreación del monstruo protagonista (en este sentido, se ha llevado un par de premios).

Jay Russel, el director de la película explica: "Busco hacer películas que hablen un poco sobre el espíritu humano. Estoy fascinado por nuestro lugar en el mundo y por todas las criaturas que lo comparten con nosotros. Este cuento universal de la magia y la amistad es para todo el mundo, para los niños en primer lugar, para sus padres, y para sus abuelos".

La leyenda: El monstruo del lago Ness

El **monstruo del lago Ness**, familiarmente llamado **Nessie**, es el nombre de una criatura legendaria que se dice que habita en el lago Ness, un profundo lago de agua dulce (conocido en Escocia como *Loch Ness*), cerca de la ciudad de Inverness. Nessie es quizá el misterio más difundido de Escocia.

La mayoría de los científicos y otros expertos afirman que las pruebas que apoyan la existencia de Nessie no son convincentes, y consideran que dichos informes son fraudes o identificaciones erróneas de criaturas reales. Si existió, es posible que fuera un reptil marino, aunque ya es podría haber extinguido.

La versión tradicional del monstruo, antes de que fueran conocidos los restos fósiles de los grandes reptiles, era la de un caballo.

Obtenido y adaptado de

«http://es.wikipedia.org/wiki/Monstruo_del_lago_Ness»

Cómo visualizarla

Hay 28 episodios, por lo tanto la película se puede fragmentar tanto como se quiera. Pero creemos que para darle continuidad se tendría que ver en dos, o máximo, tres sesiones.

Estaría bien partirla en partes que tuvieran unidad (planteamiento, desarrollo y final), para asegurar la comprensión del argumento. Cuando se acabe el visionado de una parte, podemos pedir a los alumnos que formulen hipótesis sobre lo que probablemente suceda a continuación; eso nos permite iniciar un diálogo antes de seguir con el visionado de la parte siguiente.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Questionario previo

- ¿Conoces cuentos que tengan como protagonistas personajes que sean monstruos?
- ¿Conoces cuentos que tengan como protagonistas personajes de seres irreales?
- ¿Qué películas has visto en las que haya amistad entre niños y animales?

El título y la carátula

El título

¿Qué nos dice el título?

¿Qué sugiere la palabra "monstruo"?

¿De qué irá la película, de hadas y de pingüinos?

¿Qué quiere decir "mi" monstruo? ¿Se puede decir igual que "mi perro o mi canario"?

¿No sería suficiente que se dijera: Mi monstruo? ¿Por qué se dice: Mi monstruo y yo?

Vocabulario

Será necesario aclarar que un **monstruo** es una criatura más o menos legendaria, que usualmente da miedo y es vista como maligna por los seres humanos. Lo que destaca en los monstruos es la anormalidad física. El término viene del latín "mostrare", que significa mostrar, "enseñar", porque eran cosas dignas de verse, porque eran diferentes, originales, insólitas.

La carátula

ANTES DE VER LA PELÍCULA:

- . ¿Qué te llama la atención?
- . ¿Es una fotografía habitual?
- . ¿De qué imaginamos que irá la película?
- . ¿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?

➤ 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

Estructura

Esta fábula tiene la estructura narrativa de todos los cuentos clásicos. Tendríamos que procurar que los estudiantes se den cuenta de esta estructura a base de hacer preguntas como:

- ¿Qué pasa?
- ¿Cuándo, cómo y dónde pasa?
- ¿Por qué pasa?
- ¿Qué se plantea hacer Angus con el monstruo?
- ¿Con qué conflictos se encuentra?
- ¿Qué cuestiones resuelve?
- ¿Por qué decide hacer un viaje con él?
- ¿Qué peligros encuentra en el viaje?
- ¿Quién le aconseja y ayuda?
- ¿Cómo le aconsejan y ayudan?
- ¿Cómo acaba?

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

LA ACCIÓN

Espacio y tiempo

- ¿En qué época está situada la película?
- ¿En qué época del año pasa la película? (observar cómo van vestidos los personajes, la vegetación, etc.)
- ¿Dónde pasa la acción?
- ¿Dónde está Escocia?
- ¿Qué fue la segunda guerra mundial?
- Describir los lugares geográficos donde pasa la acción.
- ¿Cómo está distribuida la casa donde vive Angus? ¿Podrías dibujarla?
- ¿Qué hay en el estudio?
- ¿Cómo van vestidos los diferentes personajes?

LOS PERSONAJES

- Busca los adjetivos que mejor definan a los personajes:

	Descripción física	Descripción psicológica
Angus		
Crusoe		
La hermana		
La madre		
Lewis Mowbray		
El capitán Hamilton		

AYUDA PARA LA MAESTRA

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

➤ 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...; 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	Momento del film
Angus		
Crusoe		
La hermana		
La madre		
Lewis Mowbray		
El capitán Hamilton		

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.

➤ **Otros personajes**

¿Hay algún otro personaje que te haya llamado la atención?

COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

Aunque parezca un cuento simple, que enseguida se interpreta, 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.

Sobre la película

- ¿Qué nos dice este film sobre los niños y niñas?
- ¿Es una ficción o podría pasar realmente?
- ¿Te has puesto en la piel de Angus?
- ¿Cómo crees que hubieras reaccionado tú?
- ¿Qué sentimiento te provoca la actitud de la hermana?
- ¿Qué otro título le pondrías a la película?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

Grandes temas

LA AMISTAD

- ¿Tiene amigos Angus?
- ¿Se puede ser amigo de un animal?
- ¿Sólo Crusoe es su amigo?
- ¿Es del mismo tipo la amistad que tiene con la hermana y con Lewis?

La amistad es un concepto rico que describe una relación, que puede ser extremadamente importante en el desarrollo personal y social de los estudiantes y que afectará a su autoestima.

Hablarlo puede ayudarnos a comprender su alcance y la dimensión que puede adquirir. Aunque aquí hablamos de la amistad entre una animal y un humano puede servir para relacionar la amistad entre humanos y las relaciones que se establecen con los animales.

La amistad es, en esencia, una relación entre iguales. Incluso, si tienen condiciones económicas y sociales diversas, pueden ser amigos, pero sólo si se encuentran como dos personas independientes, con igual poder y dignidad. Aristóteles, quien dedicó mucha atención a este tema, remarca algunas características de esta peculiar y reconfortante forma de relación:

- . La amistad consiste en querer el bien del amigo.
- . La amistad supone una relación de igualdad.
- . La amistad más que un sentimiento es un hábito que se fortifica con el tiempo.
- . La amistad supone una cierta comunidad, es decir, relación frecuente e intercambio de opiniones.
- . La amistad implica sentimientos y compromisos de fidelidad, lealtad y solidaridad.

¿QUÉ ES UN AMIGO?

1. Explica de qué manera nació la amistad que tienes con alguien.

.....
.....

2. De esta relación, elige y señala las cosas que te parece que tú das a tus amigos; puedes añadir otras cosas:

- Ayuda a hacer los deberes.
- Les dejo copiar los deberes.
- Vamos juntos a sitios que nos gustan a los dos.
- Siempre voy donde él/ella quiere.
- Le regalo cosas por su santo y cumpleaños.
- Le/la invito a mi casa.
- Le doy dinero.
- Guardo los secretos que me confía.
- Le escucho cuando está triste y enfadado.
- No le escucho casi nunca, casi siempre le explico yo las cosas.
- Le aconsejo si me pregunta sobre alguna cosa que ha de decidir.
- Le explico las cosas que me preocupan.

.....
.....
.....

3. Ejercicio: ¿un amigo es...?

Orientaciones: ¿Estás de acuerdo o en desacuerdo con las sentencias que completarían esta frase?:

Has tenido un amigo/ga que

SÍ NO ?

- a. No tenga ganas de jugar
- b. No hable mucho
- c. No quiera compartir tus pensamientos
- d. No te diga la verdad
- e. No comparta sus juguetes
- f. No te pida ayuda
- g. No te quiera
- h. No te guste
- i. No quiera estar contigo
- j. No piense mucho

Amistad y animales

- A ti, ¿te gustan los animales?
- ¿Hay personas a quienes no gusten los animales?
- ¿Puedes ser amigo de un animal?
- ¿Puedes sentir lo que sienten los animales?
- ¿Puedes ser amigo de un animal, de la misma manera que puedes ser amigo de una persona?
- ¿Un animal puede sentir amistad por ti? ¿Cómo lo sabes?
- ¿Un animal puede sentir enemistad por ti? ¿Cómo lo sabes?
- ¿Sientes preferencia por algún animal?
- ¿Qué le encuentras a este animal que te lo haga especial?
- ¿Se han de respetar, todos los animales?

LA GUERRA

Situarnos. Buscar información

Buscar información, por equipos, sobre la segunda guerra mundial. El primer equipo se ocupa de saber cuántos países había en lucha y cuando se incorporaron. El segundo equipo hace una cronología de los hechos más relevantes de la segunda guerra, sobretodo el inicio, la participación de Escocia y el final. El tercer equipo ha de descubrir por qué y cómo empezó. El cuarto equipo se ocupa de saber cómo acabó y qué consecuencias tuvo.

- ¿Qué nos dice de la guerra, la película?
- ¿Qué hacen y cómo son los soldados que hay en la casa de Angus?
- ¿Te imaginas que tu padre no volviera nunca más a casa?
- ¿En qué sentido la guerra afecta a todo el mundo?

Plan de diálogo. Sobre las guerras

- 1) ¿Encontraríamos siempre razones para pelearnos?
- 2) ¿Puede haber guerras por causas justas?
- 3) ¿La guerra es la mejor manera de resolver un conflicto?
- 4) ¿Una guerra es evitable?
- 5) ¿Hay buenas razones para iniciar una guerra?
- 6) ¿Hay razones suficientes para iniciar una guerra?

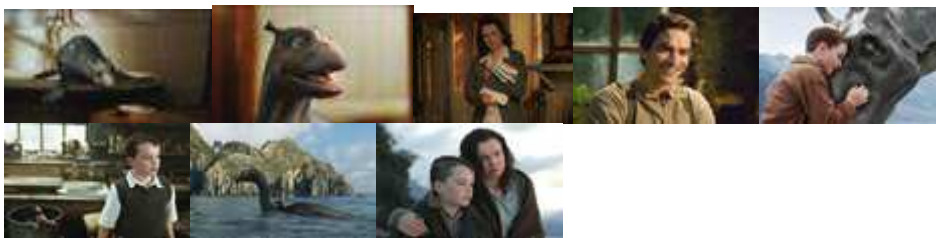
Sobre las consecuencias de las guerras

- ¿La finalidad de la guerra justifica los medios?
- ¿Los efectos que puede provocar la guerra, pueden ser peores que las causas que la han originado?
 - ¿Las guerras son hechos aislados o implican consecuencias para otros países?
- ¿Qué consecuencias, bien seguro, comportará una guerra?
 - ¿Cuáles probables?
 - ¿Cuáles posibles?
- En este caso, ¿qué relación hay entre legal y moral? ¿Entre legal y económico?
- ¿Qué razones se dan para iniciar una guerra?
- ¿Son buenas estas razones?

- ¿Te imaginas cuánto cuesta (económicamente hablando) una guerra)?
- ¿Los presupuestos militares podrían ser útiles para resolver causas humanitarias?
- ¿Quién gana cuando hay una guerra?
- ¿Qué podemos hacer para evitar las guerras y propugnar la paz?

La película

- ¿Cuánto 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, la animación, dónde pasa, la música, el vestuario, u otras...?
- ¿Recuerdas alguna secuencia o fotograma especialmente impactante?
- ¿Cuáles son los tres momentos más especiales de la película para ti?
- Di a qué momentos de la película corresponden estas escenas:



- ¿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 parecido 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 sorprendido, porque.....
Me ha ilusionado, porque.....
Me ha informado, porque.....
¿Qué me ha explicado que no sabía?