

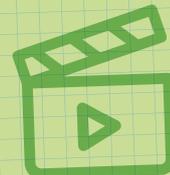
LOS DEMONIOS DE BARRO



VENTANA
CINÉFILA

VENTANA CINÉFILA
GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESORADO

FICHA TÉCNICA



Título original/ **Os Demónios do Meu Avô**

Año/ **2022**

Duración/ **84 min.**

País/ **Portugal**

Dirección/ **Nuno Beato**

Música/ **Carlos Guerreiro**

Producción/ **Coproducción Portugal-**

Espanya-França; Sardinha em Lata

Lda, Midralgar, Basque Films, Caretos

Film

Género/ **Animación. Stop-Motion.**

Drama



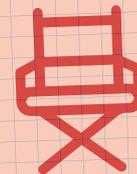
SINOPSIS



Rosa es una profesional de éxito. La repentina muerte del abuelo que la crio y el sentimiento de no haber correspondido a ese amor, la llevan a la casa que la vio crecer. Gracias a una serie de cartas y pistas descubre que su abuelo le dejó una importante tarea que la ayudará a hacer las paces consigo misma y con los demás, mientras repara los errores del pasado de su abuelo.



NUNO BEATO



Nuno Beato es uno de los fundadores, productor y director de la productora Sardinha em Lata. Es profesor desde 2002 en varias instituciones de diferentes campos de la animación. En lo que respecta a la dirección, cabe mencionar en particular la serie *Emma & Gu* (2010), emitida en Portugal, España, Finlandia, Italia, Corea del Sur y Argentina, y el cortometraje *Mi Vida en Tus Manos* (2009), que recibió 8 premios en festivales de todo el mundo. Los Demonios de Barro es su primer largometraje.

DATOS DE INTERÉS



***Los demonios de barro (2022)* es el primer largometraje de animación producido en Portugal. Se trata de una coproducción entre Portugal, España y Francia que, según el director Nuno Beato, tardó cinco años en ver la luz. Detrás de todo este tiempo, hay muchas horas invertidas en el guion, construcción de personajes y escenarios, rodaje y postproducción. Parte de la complejidad de la película reside en hacer una cinta que tiene una primera parte de animación digital y otra hecha con la técnica de stop-motion.**

A la hora de hacer la animación en stop-motion, cuidar los detalles en las figuras y espacios es muy importante para dar credibilidad y emotividad a la historia. Por ejemplo, el personaje de Rosa, la protagonista, está hecho a partir de un muñeco y noventa caras intercambiables que permiten dotarla de diferentes expresiones, para así hacer más creíbles sus emociones. Igual que este personaje, cada uno de ellos está plenamente cuidado para conseguir una cinta que ha sido reconocida en diferentes festivales y premios, entre los cuales destaca la nominación a mejor película en el Festival de Annecy en 2022 y la nominación a mejor película de animación en los Premios Goya en 2023.



Algunas de las caras de Rosa, para dotarla de expresividad.

PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO



Frecuentemente, se relacionan las películas de animación con películas infantiles. En cambio, *Los demonios de barro* se presenta como un filme que pueden ver personas de diferentes edades, ya que las distintas capas (estéticas, conceptuales y de contenido) que presenta el largometraje permiten conectar con distintos públicos. Los temas tratados también pueden apelar tanto a criaturas como a adultos: la destrucción de la naturaleza, el abandono del campo, la superficialidad de las relaciones humanas en la vida moderna y la búsqueda de nuevas formas de vida en equilibrio con el entorno.

Entre el campo y la ciudad

La primera escena de la película ocurre en una ciudad, concretamente en la oficina donde trabaja Rosa. Los tonos son fríos, con una paleta cercana al gris. El ritmo de la acción es rápido, la música es pop y la animación, en 3D. Al cabo de unos minutos, el estilo de *Los demonios de barro* cambia totalmente: los personajes ya no son digitales, sino que los encarnan pequeñas figuras animadas hechas con la técnica stop-motion. Es entonces, cuando los tonos fríos se transforman en cálidos, y la música, que antes era interpretada por guitarras, ahora lo es por gaitas y tambores.

¿Qué pasa en la historia para justificar este cambio de estilo? Una llamada. Una llamada que informa a Rosa de que su abuelo ha muerto y que la lleva de vuelta al pueblo donde se crió. Es así como este cambio del espacio, de la ciudad al campo, va acompañado también de un cambio estético, un claro ejemplo de cómo la forma y la narrativa en una película están estrechamente ligadas.

“Para reforzar el vínculo con la tierra, elegimos un color básico que es la arcilla. Representa la palabra ‘tierra’, como elemento natural, pero también como referencia a la



Fotograma de *Los demonios de barro* hecho con animación 3D

tierra como lugar, región o pueblo en el que los personajes evolucionarán durante la mayor parte de la película”, relata el director Nuno Beato en una entrevista en TRAF Magazine en 2023 para hablar de la elección de los materiales para construir los escenarios.

Con esta película, Beato quiere hablar del choque entre dos espacios y temporalidades: la del campo frente a la de la ciudad. El director busca “crear una identificación con una forma de vida que con demasiada frecuencia nos consume,

nos aleja de nuestro ser más íntimo y nos empuja a acciones mecánicas que nos alejan del otro.”

La animación stop-motion o fotograma a fotograma

La animación fotograma a fotograma, también referida en su término en inglés stop-motion, es una técnica de animación que consiste en crear el movimiento de objetos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. La ilusión de movimiento se crea moviendo los objetos entre fotografía y fotografía, de modo que reproduciéndose rápidamente parece que el objeto cobre vida.

El stop-motion es una técnica que ha tenido un papel muy importante en la historia del cine. La primera vez que se utilizó fue a finales del siglo XIX, de la mano de Stuart Blackton y Albert Smith en la película *Humpty Dumpty Circus* (1898), donde un circo de juguete de acróbatas y animales cobra vida. Georges Méliès también tuvo un peso relevante en la animación paso a paso, quien usó esta técnica por primera vez para hacer que las letras de uno de los títulos de una de sus películas se movieran. Además, muchas de sus películas posteriores incorporaron efectos especiales que partieron de esta idea. Entre su filmografía, destaca *Viaje a la Luna*

(1902), una película de 14 minutos sobre la aventura de un grupo de astrónomos que viaja a la Luna.

Aunque la base sigue siendo la misma, la animación fotograma a fotograma ha evolucionado a lo largo de más de un siglo. Hay muchas películas que incorporan esta técnica y han marcado la historia del cine. Desde los films de Segundo de Chomón a inicios del siglo XX, con películas como *La casa encantada* (1906) y *El hotel eléctrico* (1908), hasta películas contemporáneas como *Pinocho* de Guillermo del Toro (2022), un musical mexicano-estadounidense del género de fantasía oscura. A lo largo de la historia del cine, otras

películas han utilizado esta técnica: *King Kong* (1933), *Pesadilla antes de Navidad* (1993) y *Mary and Max* (2009) son algunos de los títulos destacados.

En la animación fotograma a fotograma, también tuvieron un papel importante los directores y directoras de los países de Europa del Este. Podemos destacar creadores como Hermina Tyrlová, quien hizo *Revolution in Toyland* (1946), Jiri Trnka, director de *The Hand* (1965) y Jan Svankmajer, creador de *Meat Love* (1989). Al igual que *Los Demonios de Barro*, muchas películas de Svankmajer incorporan elementos de barro.

Referencias artísticas y paisajísticas

Los demonios de barro está estrechamente ligada con el territorio. Aunque es una historia que podría pasar en cualquier lugar ubicado en el campo, la película incorpora diferentes elementos que nos dan pistas del entorno en el cual se inspira: las referencias a tradiciones y espacios portugueses son clave en la película.

En primer lugar, las figuras de barro que hace el abuelo están inspiradas en las figuras simbólicas tradicionales portuguesas y principalmente las de la artesana Rosa Ramalho. Ella era una mujer del campo que creaba figuras que hablan del trabajo duro del campo, de la naturaleza y de sus miedos. Fue una artista muy prolífica que murió hace más de 40 años, pero su arte popular ha permanecido y traspasado fronteras.

En segundo lugar, en la película aparecen unas personas disfrazadas con una careta y trajes de colores, inspirados en los Caretos de Podence, unos personajes que salen en las fiestas de la región de Trás-os-Montes y Alto Douro, en el norte de Portugal. Es una tradición de origen celta vinculada al solsticio de invierno. En tercer lugar, la película también tiene referencias paisajísticas. El espacio en el que se inspira es Trás-os-Montes (provincia de Portugal) y principalmente el Parque Natural de Montesinho, situado en la frontera de Galicia.



Una de las obras de la artista Rosa Ramalho



Caretos de Podence.



Imagen de Trás-os-Montes

PEL·LÍCULES ESMENTADES

- 🌀 *El hotel eléctrico* (Segundo de Chomón, 1908)
- 🌀 *Humpty Dumpty Circus* (Stuart Blackton i Albert Smith, 1898)
- 🌀 *King Kong* (Merian C. Cooper i Ernest B. Schoedsack, 1933)
- 🌀 *La casa encantada* (Segundo de Chomón, 1906)
- 🌀 *Mary and Max* (Adam Elliot, 2009)
- 🌀 *Meat Love* (Jan Svankmajer, 1989)
- 🌀 *Pinocho de Guillermo del Toro* (Guillermo del Toro i Mark Gustafson, 2022)
- 🌀 *Revolution in Toyland* (Hermina Tyrlová, 1946)
- 🌀 *The Nightmare Before Christmas* (Henry Selick, 1993)
- 🌀 *The Hand* (Jirí Trnka, 1965)
- 🌀 *Viaje a la Luna* (Georges Méliès, 1902)

ACTIVIDAD ANTES DEL VISIONADO



Los demonios de Barro incorpora diferentes elementos de la cultura del norte de Portugal.

Antes de ver la película, proponemos que respondáis a estas preguntas sobre el lugar donde se inspira la historia:

-¿Dónde se sitúa la región Trás-os-Montes y Alto Douro? ¿Qué particularidades tiene?

-¿Quién fue la ceramista Rosa Ramalho? ¿Por qué es importante su legado?

-¿Qué son los Caretos de Podence?

Estos son elementos de la cultura popular en la que se enmarca la película. ¿Por qué creéis que es importante conservarlos?

Normalmente, las tradiciones populares nos hablan de un territorio: su historia, su sociedad y su cultura. Y vosotros, ¿conocéis elementos de la cultura popular de otras regiones?

DESPUÉS DEL VISIONADO



ACTIVIDAD 1

La pixilación es una variante de la técnica de stop-motion donde, en lugar de utilizar muñecos o marionetas, las personas son las protagonistas.

En esta actividad crearemos y protagonizaremos una película. ¿Cómo la haremos?

-El objetivo es practicar la técnica del stop-motion y entender cómo funciona.

-Dividiremos el grupo en equipos (de 4-5 personas si es posible). Cada equipo tendrá que pensar en una acción que se pueda realizar conjuntamente. No tiene que ser una historia con una trama muy

complicada, ya que lo importante es poner en práctica la técnica. Por ejemplo, la acción puede ser un grupo de personas que baila, juega, hace magia... La pixilación es una herramienta que insta a dejar volar la imaginación. Podemos jugar con hacer desaparecer a personas o moverlas de sitio como si se teletransportaran.

-Cuando tengamos la acción pensada, buscaremos un único fondo que servirá de escenario. Preferiblemente, es importante que sea un fondo relativamente liso y con suficiente espacio para que ocurra la acción.

-Situaremos la cámara en un lugar estable y fijo, preferiblemente

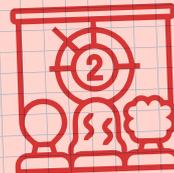
un trípode. Es importante que la cámara no se mueva en toda la sesión. Enmarcaremos el espacio en el que pasará la acción.

-Empezaremos la acción y haremos una foto para cada pequeño movimiento que realicemos. Cuantas más fotos hagamos, más realista quedará.

-Finalmente, uniremos todas las fotos y las reproduciremos seguidas. Podemos hacer este proceso de forma manual o utilizando una aplicación específica para crear stop-motion (por ejemplo: Stop-motion Studio).

-Para terminar, proyectaremos las películas de cada grupo y entre todos comentaremos qué hemos aprendido del proceso y cuáles son las claves para hacer una película con stop-motion.

DESPRÉS DEL VISIONAT



ACTIVITAT 2

La película está hecha con dos estilos diferentes. La primera parte, en animación 3D digital, y la segunda, en stop-motion.

¿Qué intención creéis que tiene el director al hacer una película con dos estilos diferentes? Haced conjuntamente una lista de las características utilizadas y pensad por qué motivo las ha utilizado en cada caso.

Respuesta:

1ª parte

- Animación 3D
- Predominan los tonos fríos
- Paleta cercana al gris
- La acción pasa en la ciudad
- La música es clásica y pop. Predominan las guitarras
- Los personajes tienen pocos detalles

2ª parte

- Animación en stop-motion
- Predominan los tonos cálidos
- Abundan los colores tierra
- La acción pasa en el campo
- Elementos hechos a partir de arcilla
- La música es tradicional, con percusiones, gaitas y flautas
- Los personajes son expresivos, muestran sus emociones a través de los detalles

PROFESTIVALES21

VENTANA
CINÉFILA

esto es cine europeo
**FESTIVAL
DE SEVILLA**


SEMINCI
VALLADOLID


FESTIVAL DE HUELVA
CINE IBEROAMERICANO


**FESTIVAL DE
MÁLAGA**


SITGES
FESTIVAL INTERNACIONAL DE
CINEMA FANTÀSTIC DE CATALUNYA