

PROPOSTAS DE TRABAJO SOBRE

GOODNIGHT, MON AMI

SEMINARIO PERMANENTE

"PARA VERMOS CINEMA: CURTAMETRAXES"

CARMEN BARRO SUEIRAS

M^a CONSUELO GUNDÍN REY

M^a PILAR PARDO BERMÚDEZ

JUAN M. FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ

PROPOSTAS DE TRABALLO SOBRE *GOOD NIGHT, MON AMI*

Curtametraxe inspirada nun relato de Alfonso Daniel R. Castelao

Dirección e Animación: Virginia Curiá e Tomás Conde

Producción executiva: Emilia Neira e J.M^a Suárez

Guión: Virginia Curiá e Tomás Conde

Revisión do guión e diálogos: Federico Pérez

Dirección de fotografía: Virginia Curiá

Música: Gastón Rodríguez

Dirección de dobraxe: Gonzalo Faílde

Montaxe: Héctor Cerdeira

Dirección artística: Pili Cepedello e María Loureiro

Atrezzo especial: Ricardo Curiá

Producción: Ruth Pereira

Axudante de produción: Paco Rocha

Gaita e acordeón: Marcos Vias

Cantante: Yolanda Santos

Estudio de son: Area 5.1

Traducción da canción: Eurotra

A. ACTIVIDADES RELACIONADAS COA MÚSICA:

A.1. Escoita detidamente os sons que se escoitan ao principio da película, mentres van aparecendo os créditos. Serven para situar onde vai transcorrer a historia.

Cal pensas que vai ser o tema da curtametraxe

En que lugar vai situarse a historia?

Quen van ser os personaxes?

A.2. A música axuda a ambientar as situacións.

Fíxate en que música soa mentres os protagonistas pensan como van pagar as consumicións.

Cando atopan a solución de intentar coller o billete, o pianista comeza a tocar outra peza musical. Como é esta melodía?

B. ACTIVIDADES RELACIONADAS COA IMAXE:

B.1. Fíxate nos puntos de luz que aparecen nos primeiros planos (luz do farol, luces que se apagan nas ventás, fronte a escaleiras e calellas escuras ou luces que permanecen nas ventás). Con estes elementos sabemos en que momento do día transcorre a historia. Cal é este momento?



B.2. De que maneira se mostra que os dous protagonistas teñen medo cando se dan conta de que non teñen a carteira?



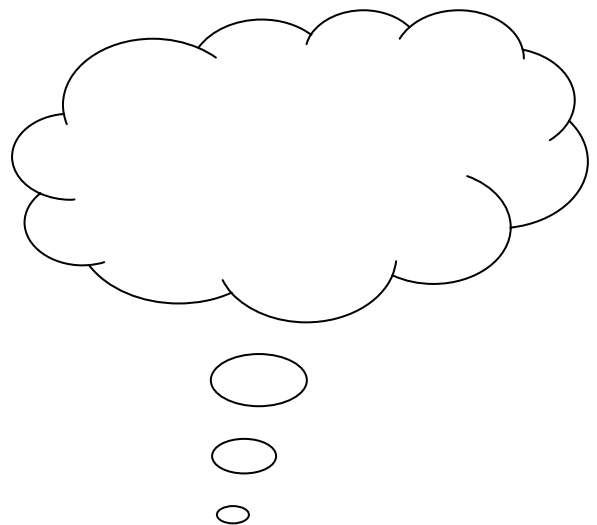
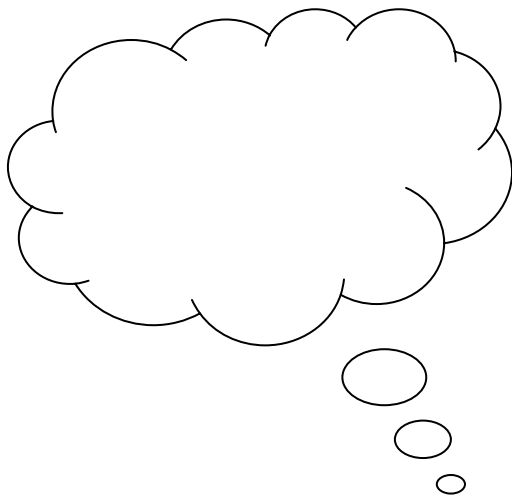


B.3. Hai un parecido entre a cara da cantante e o papagaio que está enriba do piano. Procura en revistas fotografías de persoas e búscalles un animal co que garden parecido.

B.4. Fíxate en que cando os protagonistas pensan cómo poderán pagar o viño que beberon, aparecen uns globos que tamén se usan no cómic.



En que outros momentos da historia se poderían empregar estes globos? Atrévete a debuxalos ti agora tal como os recordes.



B.5. Reparaches en que un dos personaxes ten unha tatuaxe na man? Nas obras literarias ou películas con tema mariñeiro é doado que os personaxes aparezan con tatuaxes. Outra imaxe que pode aparecer é que aos mariñeiros lles falte unha man e que no seu lugar teñan un gancho.



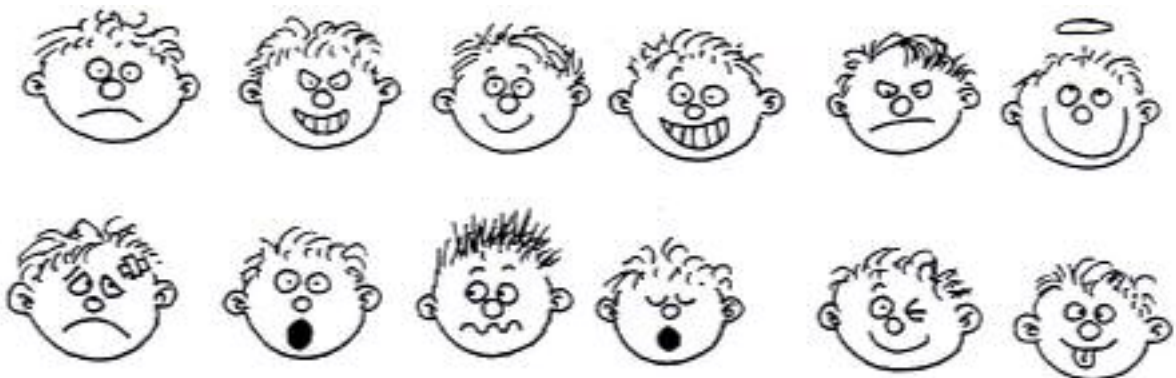
Coñeces algún destes personaxes?
En que tipo de obras aparecen?

B.6. No principio da historia hai un personaxe ao que só se lle ven os ollos, pero son suficientemente expresivos.

Volve a ver a película e intenta explicar que sensacións ou estado de ánimo expresan.



B.7. Agora propoñémosvos que expliquedes o que expresan estas caras debuxadas por M^a José Mosquera, SEX.



C. ACTIVIDADES RELACIONADAS COA NARRACIÓN:



C.1. A acción desta curtametraxe sitúase nun porto europeo. Que datos nolo indican?

Poderías dicir a que país corresponde este porto? Por que cres que é así?

C.2. Sinala nun mapa os países polos que terían que pasar os mariñeiros galegos para chegar a ese porto, supoñendo que o porto é alemán.

E se fosen en barco, cal sería o seu itinerario?

C.3. Hai un home que está falando por teléfono.

Con quen cres que está falando? En que idioma fala? Por que lle colgan?



C.4. Esta persoa que está a falar por teléfono pide despois que o poñan con Natasha Constantinovich, con que idioma relacionarías este nome?

Quen pode ser esta señorita?

Onde está Helsinki?

C.5. Os outros personaxes que van aparecendo, os protagonistas, falan en diferentes linguas. ¿Saberías dicir de que país son?



C.6. Sitúa nun mapa Helsinki e as capitais dos países dos que son propios os idiomas que aparecen na curtametraxe.

C.7. Na ambientación do café aparecen varios elementos que axudan a situalo nun lugar mariñeiro. Sinala cáles son.



C.8. Mediante algunhas imaxes refórzanse ideas previas que nós temos, pero a realidade pode ser diferente.

Por que pensamos que os protagonistas beben augardente no bar?

O dono do bar afía un coitelo, é pois unha persoa agresiva?

C.9. Que teñen en común estoutros personaxes:



C.10. Cando o dono do bar expulsa a un cliente, a onde o tira?



C.11. Busca algún elemento que nos indique que o dono do bar pode ser galego.



C.12. En cambio, analiza a fisionomía do dono do bar. A que nacionalidade asociarías estes trazos?



C.13. Que sucesión de anécdotas recolle a película? Sobre que cres que trata no fondo?

C.14. En que época e en que lugar cres que sucede o que se conta?
En que te baseas?



C.15. Aprecias referencias exóticas?
E cinematográficas?

C.16. Ao remate sabemos que o pianista é Panchito, outro personaxe de Castelao. Relé a súa historia en *Cousas* e continúaa para explicar como é que acaba de pianista neste bar.

C.17. Quen é o personaxe que fala primeiro en galego? Por que cres que sucede así?



C.18. Cres que os outros personaxes, os mariñeiros, teñen prexuízos á hora de comunicárense?

C.19. Como interpretas as palabras do *barman*: "*Manda carallo, somos todos galegos e non nos entendemos!*"?

D. ACTIVIDADES RELACIONADAS COA LINGUAXE LITERARIA:

D.1. Na curtametraxe úsanse varias linguas distintas. Serías capaz de dicir algunhas?

D.2. Sinala agora a qué idiomas pertencen estas frases e o que queren dicir en galego:

Let's go. I invite you.

No, no. Je le pai.

Danke.

Non mangio più, non dormo più.

Francés – italiano – inglés - alemán

Podes, ademais, transcribir a pronuncia deses enunciados?

D.3. Dúas destas linguas teñen a mesma orixe que o galego. Cales son?

E as outras dúas, que orixe teñen?

D.4. A oración que un dos mariñeiros emprega en inglés non é correcta: "*I don't understand you nothing. But nothing the nothing*"

Poderías corríxila e empregala correctamente?

D.5. Que ten de especial o título da curtametraxe: *Good night, mon ami?* Como o interpretas?

D.6. Proba a ver toda a película sen son. Aventúrate a poñer en galego os diálogos?

D.7. No volume *Cousas* de Castelao atoparás catro relatos que teñen que ver con esta historia. Que se tomou de cada un? (Anexo 1)

D.8. Que referencias á obra de Castelao atopas na ambientación?



D.9. Como cres ti que se pasa dun(s) texto(s) literario(s) a un guión fílmico (que pasos supós que hai que dar)?

Calquera filme leva implícito un "traballo de mesa". Na mesa, ademais de crear o guión, decidírase cómo se quere que vaian ser os planos mediante os que contaremos o relato.

Tamén perfílase o guión dramático, é dicir, a escaleta de actores que representarán aos personaxes, a súa forma de ser, as relacións que existen entre eles e o seu comportamento na situación dramática.

Outro dos traballos é a posta en escena: entradas e saídas, accións.

Tamén se pode realizar un story-board, isto é, o debuxo de cada un dos planos de cada escena ou secuencia, ou ben daqueles que máis importancia teñan ou nos que a composición do plano sexa de máxima importancia.

Deste modo tense unha visión aproximada do que se desexa que sexa a realización. Canto máis pechado sexa un guión, máis completa será a planificación.

Para construír o guión dun filme adoita seguirse estes pasos:

IDEA
Un gui3n ten sempre a orixe nunha idea. Esta idea converterase no fundamento do gui3n.  a expresi3n sucinta do mesmo.
STORY LINE
O Story line ven ser o "QU". Comezase a imaxinar a historia tendo como punto de partida unha frase concisa e eficaz que non supere as cinco lias e que contn o esencial da historia: A presentaci3n, o desenvolvemento e a soluci3n do conflito.
SINOPSE
(CNDO, NDE, QUN, CL):  a story line desenvolvida en forma de texto. Nela especifcase, de xeito claro e concreto, os trazos da historia. P3dese considerar como o resumo da historia vivida polos personaxes. Os seus contidos son: a temporalidade, a localizaci3n, o perfil dos personaxes e o transcurso da acci3n dramtica.
ESTRUCTURA
 a fragmentaci3n da historia en secuencias facendo unha descripci3n de cada unha delas.  soamente unha gua para o traballo, a partir dela elab3rase o primeiro gui3n.
O GUI3N LITERARIO
Contn t3dolos detalles necesarios para a descripci3n de cada secuencia: a atmosfera, a densidade e a intensidade da acci3n dramtica.
O GUI3N TCNICO
 o gui3n literario despois de ter sido estudiado e traballado polo realizador e sobre o cal se reflicte, con datos tcnicos, o modo de visualizar o que de forma literaria tia sido expresado. Contn t3dalas indicaci3ns tcnicas imprescindibles para a transformaci3n do texto en audiovisual.
O STORY-BOARD
 o gui3n tcnico representado graficamente, plano a plano ou ben cos planos que mis interesen ou nos que a composici3n da imaxe sexa moi relevante.

D.10. Por que che parece que os creadores desta pelcula non calcaran un texto tal cal, sen complicarse mis?

D.11. Agora has recortar unha noticia do xornal relacionada co proceso da emigraci3n que a n3s nos toca vivir (a chegada de inmigrantes en pateira, por exemplo) e, a partir dela, imaxina unha historia con principio, n3 e fin.

1) Redctaa.

- 2º) Transfórmaa nun guiión cinematográfico.
- 3º) Anota que recursos precisarías para gravala
- 4º) Precisa cantos axudantes necesitarías
- 5º) Tes idea do caras que custan algunhas "pelis"? Xa sabes por que?
- 6º) E se fixeras unha película de animación, que sería o máis difícil?

ANEXO 1



Unha rúa nun porto lonxano do norte. As tabernas están acuguladas de mariñeiros e botan polas súas portas o bafo quente dos borrachos. Xentes de tódalas castes, cantigas a gorxa rachada, música de pianolas chocas, moito fedor a sebo...

Un mariñeiro que fala francés tropeza cun mariñeiro que fala inglés. Os dous fanse promesas de gran amizade, cada un no seu falar. E sen entenderse camiñan xuntos, collidos do brazo, servíndose mutuamente de puntales.

O mariñeiro que fala francés e máis o mariñeiro que fala inglés entran nunha taberna servida por un home gordo. Queren perder o sentido xuntos, para seren máis amigos. ¡Quén sabe se despois de ben borrachos poderán entenderse!

E cando o mariñeiro que fala inglés xa non rexe co seu corpo comenza a cantar:

*Lanchiña que vas en vela;
levas panos e refaixos
para a miña Manoela.*

O mariñeiro que fala francés arregala os ollos, abrázase ó compañeiro, e comenza tamén a cantar:

*Lanchiña que vas en vela;
levas panos e refaixos
para a miña Manoela.*

iiA-iu-jú-jú!! Os dous mariñeiros eran galegos.

O taberneiro, gordo coma un flamengo de caste, veu saír ós dous mariñeiros da taberna e pola súa faciana bermella escorregaron as bágoas. E despois dixo para sí nun laído saudoso:

iLanchiña que vas en vela!

Tamén o taberneiro era galego.



I

Cando eu era rapaz chegou Ramón Carballo; viña con chaqueta de tarazona forrada de baeta vermella e unha gorra con visera de caréi, como veñen os que van a navegar. Tamén traía o peito tatuado, que ben lle miréi eu un paxaro cunha carta no peteiro e o seu nome debaixo.

Lémbrome que Ramón Carballo foi a Bós-Aires e volvéu sen cartos, Logo foi á Habana e non trouxo diñeiro. Despois foi a New York e volvéu tan probe como fora. Ramón Carballo aínda foi e non se sabe ónde e non volvéu máis.

II

Eiquí compría escribir unha novela; pero eu son home de ben e non debo contar o que non sei. Pero novela haina.

III

M. Lavalet gana o seu pan vendendo restos humanos. M. Lavalet é un home arrepiante: ollos roxos de vidro, cabelos mortos de peluca vella, regos secos de suor luxado na testa, friaxe de ter nas mans e nos beizos a sustancia de moitos venenos.

Iste home vive no terceiro piso dunha rúa estreita de París.

Un día chaméi cos cotelos á porta e entréi... Unha sala chea de osos humanos, algúns aínda frescos, compoñía o *comercio* para médicos. Na sala de *curiosités*, para cosmopolitas, había moitas cousas: un feto momificado ollándose o embigo, unha caveira de gorila coa súa cresta de casco guerreiro, a pelexa da cabeza dun chino para sere colocada nunha armadura de escaiola.

Cando M. Lavelet soupo que eu era pintor amostróume unha gran colección de coiros humanos tatuados e curtidos para facer petacas, carteiras...

Un dos coiros era do peito dun home, representando un paxaro cunha carta no peteiro e debaixo do deseño campaba iste nome; Ramón Carballo.



Chegou das Américas un home rico e trouxo consigo un negriño cubano, coma quen trai unha mona, un papagaio, un fonógrafo...

O negriño foi medrando na aldea, onde deprendeu a falar con enxebreza, a puntear muiñeiras, a botar aturuxos abrouxadores.

Un día morréu o home rico e Panchito trocou de amo para ganalo pan. Co tempo fíxose mozo comprido, sen máis chatas que a súa coor... Aínda que era negro coma o pote, tiña gracia dabondo para facerse querer de todos. Endomingado, con un caravel enriba da orella e unha ponla de malva na chaqueta, parecía talmente un mozo das festas.

Unha noite de estrelas xurdéu no seu maxín a idea de saír polo mundo á cata de riquezas. Tamén Panchito sintéu, como tódolos mozos da aldea, os anxeios de emigrar. E unha mañán de moita tristura gabeou polas escaleiras dun trasatlántico.

Panchito ía camiño da Habana e os seus ollos mollados e brillantes esculcaban no mar as terras deixadas pola popa.

Nunha rúa da Habana o negro Panchito tropezou cun home da súa aldea e confesoulle saloucando:

- Ai, eu non me afago nesta terra de tanto sol; eu non me afago con esta xente. ¡Eu morro!

Panchito retornou á aldea. Chegou pobre e endeble, pero trouxo moita fartura no corazón. Tamén trouxo un sombreiro de palla e máis un traxe branco...



Nunha Eirexa da montaña eu vin unha caveira de cristián facendo de peto de ánimas. Tiña unha fenda no frontal e por alí decorrían os cartos dos bos feligreses.

Unha caveira de sacristía, sobada por mans luxadas de cera e de aceite, como lombo de misal antigo, coma pelexo de pandeiro vello. Recollendo diñeiro para ben das almiñas do purgatorio, levaba moitos anos de servicio a probe caveira humán.

Agora eu vou contarvos unha cousa.

Eu sei, porque o sei, que a caveira foi dun home que roubaba con toda a legalidade, aproveitándose dunas leises que o gardaban da xusticia do noso mundo.

O ladroeiro, agora, no mundo da verdade, está condenado a recibir enriba sa súa alma os cartos que roubou, can a can, cadela a cadela Ten a ialma sentada na *silla turca* do esfenoideas e cada peza de diñeiro que lle botan é un fungueirazo que recibe no lombo.

Arrepía de pensar en tanta door. O ladrón xa vai ben castigado, pero aínda debe recibir coarenta e sete mil reás en pezas de cobre.

Eu sei porque...