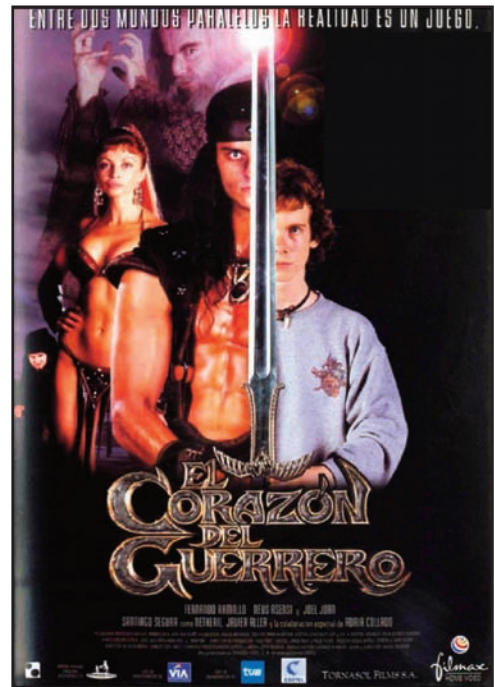




EL CORAZÓN DEL GUERRERO



CALIFICACIÓN POR EL MINISTERIO DE CULTURA:
No recomendada a menores de 13 años.

FICHA RECOMENDADA PARA: -
Alumnos entre 13 y 17 años

SINOPSIS

Beldar y Sonja, una intrépida pareja de ladrones, roban una piedra preciosa en la cripta de la orden de los mil ojos. Pero la gema está maldita y les transmite un hechizo mortal. Beldar pierde el sentido y despierta en la época actual transformado en un adolescente llamado Ramón. A partir de ese momento, el chico es asaltado por visiones relacionadas con las partidas de rol que juega por las noches con sus amigos... Hasta que se ve inmerso en una aventura extraordinaria entre dos mundos paralelos: el que, aparentemente, corresponde a la realidad y el universo mitológico de Beldar.

TEMÁTICA Y OBJETIVOS

El sistema democrático

- Valorar el derecho a participar en el proceso democrático.
- Promover la libertad de expresión y opinión.
- Incentivar el interés por conocer los diferentes modos de participación.

La familia desestructurada

- Comprender y valorar las diferentes estructuras familiares.
- Promover el diálogo y la confianza.
- Reflexionar sobre la importancia del entorno familiar.

Las relaciones de amistad

- Valorar las relaciones personales.
- Promover relaciones basadas en el respeto y la comprensión.
- Favorecer la comunicación interpersonal.



ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

La película se divide entre dos mundos, el real y el imaginario. En Zaphira, el mundo imaginario donde vive Beldar, encontramos un país donde conviven guerreros, magos y criaturas mitológicas. Vemos un diseño de vestuario similar al de películas del género de espada y brujería, (como "Conan" o "El Señor de los Anillos"), donde los personajes visten con ropajes de cuero, largos batines y escotados y minúsculos vestidos. Mostrando el tópico del género, el protagonista es un musculoso héroe y su pareja una espectacular y casi-desnuda amazona. Son destacables los efectos especiales generados por ordenador que nos ayudan a entrar en la atmósfera de ese mundo de fantasía. Las localizaciones son terrenos yermos por donde los personajes corren de noche. Ramón vive en lugares reales: las calles de Madrid, el interior de las casas, o la casa de campo, manteniendo al protagonista anclado en la realidad. Apreciamos una iluminación tenue, los personajes permanecen en sombras, abrigados al fuego y a luz de las antorchas. Predominan los colores naranjas y rojos del fuego y marrones y plateados de los ropajes, de espadas y armaduras.



Esta misma iluminación se mantiene durante la partida de rol en la azotea, lo que consigue hacernos aún más partícipes de la misma. Son destacables, también, los momentos más cercanos a la locura de Ramón en el mundo real, donde se utiliza también este tipo de iluminación. Así podemos verlo en las escenas que comparten Ramón y Sonia, o en las que aparecen los directivos del partido/empresa.

Por otro lado tenemos una gran variedad de usos de cámara con planos abiertos, cerrados, el uso de travelling, el zoom, o persecuciones cámara en mano. Destaca sin duda el uso de cortinillas y los

elaborados cambios de plano que crean un vínculo entre los mundos que cambian según la perspectiva de Ramón. Podemos verlo cuando están jugando con la dualidad de los personajes del mundo real y de Zaphira. Esto nos ayuda a comprender que para Ramón ambos mundos sean igual de reales. Los fundidos entre las caras del Master y la entrada de la cueva o entre el mechero y las quemaduras de Beldar demuestran que, debido a su trastorno, Ramón traslada a su fantasía lo que le afecta del mundo real. También incluye en sus fantasías a gente del mundo real, como el televidente, el enano del metro o la propia Sonia.

La película acaba del mismo modo que El Quijote, tomado por loco y con la intención de retomar sus aventuras.

En cuanto a la Banda sonora es interesante destacar la importancia de las composiciones realizadas por Roque Baños, Interpretadas por una orquesta. Éstas son capaces de transportarnos entre ambos mundos. Refuerzan los sentimientos, las reacciones y en definitiva la gravedad de la situación en la que se encuentran los protagonistas. Por otro lado, tenemos una serie de arreglos musicales que nos transportan al mundo fantástico, vientos y cuerdas épicas que dan valor a Beldar y ensalzan sus hazañas y proezas



ANÁLISIS ARGUMENTAL

La historia juega entre la fantasía, como símbolo de la infancia, y la realidad, como símbolo de la madurez. Nos plantea el tópico del adolescente rebelde, en contra de un mundo que no le comprende, llevándole hasta el extremo de la locura. Entendemos aquí una metáfora en la que se representa la pérdida de la inocencia frente a las responsabilidades del mundo adulto. Ramón prefiere ser Beldar. En este mundo imaginario se siente bien, es como quiere ser y tiene lo que quiere tener. Todos sus amigos del mundo real no existen en Zaphiria por que en el mundo real no son partícipes de sus locuras. Por tanto Ramón se inventa este mundo donde él tiene toda la fuerza.

Por otro lado nos muestra las tensiones y la necesidad de amistad en la adolescencia. Los amigos de Ramón llegan a un punto en el que tienen que elegir entre seguirle la corriente, o traicionarle. Todos le dan la espalda, todos continúan adelante sin excepción, incluso Sonia. Tan sólo le ayudan los desconocidos, como el Televidente, Carlos Jesús, y el indigente del metro, porque ellos mismos viven ensimismados en su propio mundo de fantasía.

También es interesante el papel de la mujer a través de los ojos de Ramón. En Zaphiria, Sonja se preocupa por Beldar, sin embargo en el mundo real es Ramón quien se preocupa de cuidar de Sonia, de salvarla. Por otro lado en ella vemos atributos propios de una madre, le resuelve los problemas, cuida de él y le ayuda a toma decisiones, incluso le recrimina actuar como un niño. Ramón necesita inventar una figura femenina para suplir la carencia del cuidado de su madre.

EL DIRECTOR

Daniel Monzón es director, guionista y actor, pero su trayectoria profesional abarca diferentes medios de comunicación. Trabajó como periodista y crítico de cine en la revista 'Fotogramas', en la radio junto a Julia Otero, y fue subdirector del programa "Días de Cine" de RTVE. Su primer trabajo como guionista fue con la película "Desvío al Paraíso" (1994). En el año 2000 debutó como director con "El Corazón del Guerrero". Con esta cinta obtuvo su primera nominación a los Goya como Mejor Director Novel. A partir de entonces abandonó su trabajo como crítico para dedicarse por completo a su segundo largometraje, la comedia "El Robo Más Grande Jamás Contado" (2002), protagonizada por Antonio Resines y Neus Asensi. Monzón apostó para su tercer trabajo por una coproducción hispano-inglesa, "La Caja Kovak" (2006), un thriller de intriga y ciencia-ficción que fue nombrada como Mejor Película en el Festival de Cine Fantástico de Suecia.

En 2009 se estrena su cuarta película, "Celda 211", basada en una novela homónima de Francisco Pérez Gandul. Narra la historia de un joven funcionario de prisiones que tiene que enfrentarse a un motín carcelario un día antes de comenzar a trabajar allí. Una cinta que arrasó en los Premios Goya de 2010, donde ganó 8 premios entre ellas al Mejor Director y a la Mejor Película de ese año.



CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN

En el año 1994, dos jóvenes provenientes de familias adineradas asesinaron a un trabajador de 52 años. Durante el juicio el principal acusado alegó que el crimen cometido formaba parte de un juego de rol. Este hecho desencadenó que los medios de comunicación promulgaran una campaña de demonización sobre este tipo de juegos alegando que los jóvenes que practicasen estas actividades estaban destinados a convertirse en asesinos múltiples. De nada sirvió que numerosos profesionales del ámbito social y de la salud mental aseguraran que el principal sospechoso fuera un psicópata desequilibrado, y que no había ninguna relación entre su participación en un juego, inventado por él mismo, y cometer un acto tan macabro. El sensacionalismo y la desinformación promovió que, aún a día de hoy, 17 años después, este tipo de entretenimiento esté mal visto por la sociedad.

En esta demonización de los juegos de rol por parte de los medios de comunicación se desarrolla el argumento de la película, donde se muestra cómo un joven desequilibrado se ve absorbido por un mundo de fantasía donde se convierte en un héroe. En un alarde de originalidad, la trama da un salto exponencial y se convierte en un claro homenaje al Quijote de Cervantes. Así vemos a los personajes principales de la obra de Cervantes: Dulcinea/Aldonza Lorenzo como Sonja, Sancho Panza, como Javi y más tarde como el enano de los dientes, y el propio Don Quijote, representado por Ramón. Un Don Quijote adaptado a nuestro tiempo, que confunde realidad con fantasía, y que sufre alucinaciones, aunque sin pretender ser exactamente realista. Rodada en clave de humor, tiene además claras referencias al universo, (que incluye libros, cómics, videojuegos, series de televisión, juegos de rol y películas), de "Conan el Bárbaro", creado en 1932 por Robert E. Howard. La película se mueve entre los dos mundos, el imaginario y el real, utilizando el planteamiento de la existencia de dimensiones paralelas, idea propuesta por el escritor de ciencia-ficción Michael Moorcock.

Entre el elenco de actores encontramos la participación de grandes figuras del mundo de la televisión y el cine como Adriá Collado, Arturo Valls, Enrique Martínez, Jaime Barnatán, Luis Tosar, Adolfo Fernández o Antonio de la Torre. También cuenta con la participación de profesionales de la comunicación como Tonino, Marta Reyero, e Hilario Pino.

La película obtuvo dos galardones en el Festival de Cine Fantástico de Ámsterdam, el Premio a la Mejor Película Internacional en el Festival de Cine Fant-Asia de Montreal y el Premio a la Mejor Película Fantástica en Fantasporto, certamen cinematográfico de Oporto, Portugal. Además, su director resultó nominado para el Premio Goya del año 2000 a la mejor dirección novel.



PERSONAJES

RAMÓN

Es un joven reprimido y distraído. Está absorto dentro de los mundos de fantasía que encuentra en libros y tebeos. Padece un trastorno esquizofrénico que no le permite diferenciar entre el mundo real y el mundo imaginario de sus sueños. Sufre alucinaciones donde las personas de su alrededor juegan un papel esencial para ayudarlo a creerse su historia.

BELDAR

Es el alter-ego de Ramón en su mundo de fantasía. Tiene todas las cualidades que Ramón desearía para sí. Es fuerte, decidido y aventurero y tiene una espectacular mujer a la que amar, que cumple todos sus deseos. Sin embargo no deja de ser indeciso, crédulo e incapaz de resolver las cosas por sí solo al igual que Ramón. Tan solo es capaz de utilizar su fuerza bruta para enfrentarse a sus enemigos.

JAVI

Es el mejor amigo de Ramón. Es vacilón, le gusta hacer bromas pesadas y no sabe guardar secretos. Él mismo dice que hace caso a Ramón por su propio interés. A pesar de todo es el único que intenta ponerle los pies en suelo centrándole en la realidad.

FELIPE

Es un indigente que vive en el metro y sufre una enfermedad mental. Reconoce a Ramón por las noticias y decide ayudarlo en su misión. Se convierte de esta manera, en el Sancho Panza que alienta y ayuda a Don Quijote en su loca lucha contra gigantes y demás enemigos imaginarios.

SONJA

Es el amor ideal de Ramón y Beldar. Es una guerrera fuerte, esbelta, y decidida. Tiene un cuerpo espectacular. Tanto es así que es capaz de rescatar a Beldar de todos los peligros, excepto cuando es asesinada por el León. Siente un amor incondicional por Beldar, a pesar de sus defectos, y siempre le está recriminando lo infantil que es. En ese aspecto podemos apreciar que tiene las mismas características que la madre de Ramón. Busca suplir en su amor ideal los cuidados y atenciones que no recibe por parte de su madre.

SONIA

Es la contrapartida del mundo real de Sonja. Una prostituta adicta a las drogas con la que Ramón se cruza todas las mañanas en el metro. Es una persona afectada por su adicción y su dura forma de vida, que no tiene interés ni capacidad para sacar a Ramón, o Berzas como le llama ella, de su mundo de fantasía. Cuando le ofrecen la oportunidad de conseguir dinero a cambio de entregar al chico lo hace sin dudar. Es sin duda el contrapunto al personaje de Ramón, una persona obligada a vivir en unas terribles circunstancias de las que intenta escapar mediante las drogas, esto sólo consigue atraparla en un círculo vicioso del que no parece encontrar una salida.



1. EL SISTEMA DEMOCRÁTICO

En el transcurso de la película vemos que los villanos principales son los dirigentes políticos. Estos son conspiradores, con intereses económicos e incluso uno de los líderes deja entrever que tiene colmillos afilados como un vampiro. Aprovechan las locuras cometidas por Ramón para incriminarle en el asesinato de su candidato y así poder ganar votos. Éste es el concepto de la política que tiene el joven protagonista. Nosotros vamos a intentar acercarnos un poco más para poder comprenderlo.

Clásicamente la democracia ha sido dividida en dos grandes formas:

■ **Democracia directa:** el pueblo reunido en asamblea o consejo, delibera y toma las decisiones que van a regular la vida en sociedad.

■ **Indirecta o representativa:** el pueblo se limita a elegir representantes para que estos deliberen y tomen las decisiones, de forma jerárquica.

1.1 La campaña electoral

Necesitamos voluntarios con facilidad de palabra. De entre todos los que se presenten haréis una votación a manos alzadas anotando en la pizarra el número de votos de cada uno. Saldrán las dos personas más votadas, ellos serán vuestros representantes.

■ **Representantes:**

Cada uno de los representantes se sentará en extremos diferentes. Uno se posicionará “A favor”, y otro estará “En contra”. Presentarán las siguientes propuestas de una en una, sin entrar en detalles. Cuando haya gente sentada en su fila tendrán que argumentar su postura frente a las propuestas, intentando mantener al mayor número de gente posible en su fila.

■ **Votantes:**

Cuando os presenten las propuestas os sentareis en la fila que más se acerque a vuestra idea o opinión respecto al tema propuesto. Cuando los representantes terminen su turno de palabra, vosotros os sentareis en el extremo que corresponda, dependiendo si estáis a favor o contra de esa argumentación.

Con cada nueva norma los representantes deben hacer una nueva argumentación. Repetiréis este proceso con cada propuesta.

► Ir a Anexo - Cuadro 1

- ¿Qué os parece este sistema?, ¿es justo?, ¿por qué?
- ¿Están representadas todas las posturas?, ¿de qué manera se podría mejorar?
- ¿Si la propuesta es siempre la misma, por qué hay interpretaciones diferentes?
- ¿En algún momento alguien ha cambiado de postura debido a una argumentación de una propuesta con la que, en principio estaba de acuerdo?, ¿por qué?



1.2 La asamblea

Un modo de conseguir un sistema democrático para que las personas puedan organizarse es una asamblea. Se compone de tres partes fundamentales.

- **Coordinador**, es la persona encargada de conducir la asamblea. Debe seguir un orden y moderar la misma desde el respeto. No puede aportar valoraciones personales.
- **Oradores** son las personas que intervienen en la asamblea, deben seguir un orden. Ya sea pidiendo el turno de palabra, o anotando su nombre en una lista de intervención. En cualquier caso las intervenciones deben aportar ideas concretas, ejemplos o comentar carencias y defectos.
- **Secretario de actas**, es la persona encargada de tomar nota de todo lo que se dice en la asamblea y las resoluciones que se alcanzan. Este escrito dará validez y constancia de estas decisiones.

Vamos a organizar una asamblea para debatir las propuestas anteriores.

El coordinador deberá proponer las propuestas. El resto de participantes pueden intervenir, respetando el turno de palabra, para hacer sugerencias.

- ¿Cuál ha sido la diferencia entre este sistema y el otro?
- ¿Con cuál os habéis sentido más representados?, ¿por qué?
- ¿Están representadas todas las posturas?, ¿de qué manera se podría mejorar?
- ¿Pensáis que mediante este sistema podríais decidir cosas de vuestras vida cotidiana?, ¿cuáles?

2. LA FAMILIA DESESTRUCTURADA

La familia es una parte fundamental para el desarrollo de un niño. La necesidad de sentirse apoyado y de recibir enseñanzas, valores, cariño y comprensión determinan el carácter y la capacidad de relacionarse del ser humano.

Ramón vive solo con su madre. Sus padres se separaron y hace mucho que no sabe nada de su padre. Su madre trabaja todo el día y apenas está en casa. Ramón opta por suplir esas carencias afectivas en los juegos de rol y en su imaginación.

2.1 La familia y la sociedad

La familia se presenta como una institución que media entre el individuo y la colectividad, como un puente para que se incorpore a la vida social, satisfaciendo sus necesidades. Los personajes de Zaphiria se corresponden con personas del mundo real. Así Sonja es una prostituta a la que ve todos los días en el metro, el mago es el estafalario televidente y su ayudante es un indigente que vive en el metro. Busca en la gente exterior un referente para consolidar una familia, un núcleo sobre el que desarrollarse como persona. Esta carencia es la que desencadena en Ramón la búsqueda de esas necesidades en otro lugar, un lugar imaginario.



Exploremos un poco los modelos familiares. La familia tradicional tenía unas funciones y unas formas de organización que garantizaban el orden social y la continuidad de sus valores:

- Valoración de la mujer como madre y del hombre como trabajador. La mujer se encargaba de los hijos y de la casa y el hombre salía a trabajar para mantener a la familia.
- Apoyo a las generaciones: un deber de los hijos para con los padres. Valoración social muy alta de la estabilidad matrimonial, no existía el divorcio.
- Consideración social y educativa de la familia respecto de otras instituciones. Los hijos pasaron al primer plano. Valoración social muy elevada de la importancia de los hijos.

A partir de los años sesenta, esta familia tradicional se convirtió en objeto de críticas y rechazo por parte de los individuos, porque era un obstáculo para su felicidad. Ya no estaban satisfecho con su familia porque ya no daba respuesta a sus necesidades. [...]

De la realidad actual de la familia podría pensarse que su situación es incierta, pero la familia se adapta, como ya hizo en otros períodos de la historia. Ahora estamos entrando en una época de estabilidad donde la sociedad puede integrar todo lo que ha aprendido en el pasado. [...]

Adaptado de: *La familia, Materiales para una ética ciudadana*. Montse Freixa

- ¿Cuáles eran las formas de la familia tradicional?
- ¿Cuál es la realidad actual de la familia? ¿Cómo se valora ahora?
- ¿Qué factores sociales han condicionado los cambios de la estructura familiar?
- ¿Cuál será, en vuestra opinión, la evolución de la familia?
- ¿Qué medidas políticas aplican los gobiernos respecto de la familia?

2.2 Modelos familiares

Ramón vive solo con su madre, este modelo de familia se denomina monoparental. Existen varios tipos de modelos familiares:

- **Familia Nuclear**, formada por la madre, el padre y su descendencia.
- **Familia Extensa** formada por parientes cuyas relaciones no son únicamente entre padres e hijos. Una familia extensa puede incluir abuelos, tíos, primos y otros parientes consanguíneos o afines.
- **Familia Monoparental**, en la que los hijos viven sólo con uno de los padres.
- **Familia Homoparental** en la que los hijos viven con una pareja homosexual.
- **Familia de otro tipo**, aquellas conformadas únicamente por hermanos, por amigos (donde el sentido de la palabra "familia" no tiene que ver con un parentesco de consanguinidad, sino sobre todo con sentimientos como la convivencia, la solidaridad y otros), quienes viven juntos en el mismo espacio por un tiempo considerable.



Ahora vais a organizaros por grupos de cuatro o cinco para representar algún tipo de conflicto familiar. Cada componente del grupo representará a cada uno de los integrantes de una familia. Tenéis que intentar representar tantos modelos familiares diferentes como podáis.

En esos mismos grupos tendréis que elaborar seis normas de conducta que deberían respetar todos los miembros de la familia. El objetivo es encontrar un método para crear una buena convivencia y evitar el tipo de conflictos que habéis representado. Una vez que terminemos haremos una puesta en común para ver en qué coincidimos.

3. LAS RELACIONES DE AMISTAD

Asociarse, participar son características esenciales del ser humano. El individuo busca en el grupo el cumplimiento y la satisfacción de necesidades que no puede resolver individualmente. De los distintos grupos de relación, el más frecuente y más accesible para los jóvenes, incluso más que la familia, es su grupo de amistades. Las amistades fomentan la sensación de aceptación y pertenencia a un grupo, concediendo a los jóvenes un lugar y unas funciones dentro de ese grupo. Así se satisface la necesidad de afiliación y afecto y se proporciona un refuerzo social importante.

3.1 Amigo mío, sólo tú encuentras leña del árbol caído

Ramón esta tan alejado del mundo real que incluso sus amigos en Zaphiria son diferentes a los de verdad, dando a entender que ni siquiera éstos le comprenden. Tan sólo se relaciona con los personajes de Zaphiria. Éstos se corresponden con personas del entorno de Ramón: Sonja es una prostituta a la que ve todos los días en el metro, el mago es un estafalario televidente, su ayudante un indigente que vive en el metro, etc. Pero no son sus amigos, ni siquiera les conoce, tan sólo le siguen la corriente porque están tan desequilibrados como él.

- ¿Por qué consideráis necesario tener amigos?,
- ¿Cuántos amigos tenéis en las redes sociales?, ¿cuántos de verdad?
- ¿Qué actividades hay que sólo podáis hacer en grupo?
- ¿Qué actividades podéis hacer solos, pero preferís hacer en grupo?, ¿por qué?
- ¿Pensáis que Ramón necesitaba más apoyo de sus amigos?
- ¿Qué pensáis de Javi, ha actuado bien al darse cuenta del problema de Ramón?, ¿Qué habrías hecho vosotros?
- ¿Recordáis en qué momentos los amigos de Javi le menosprecian?, ¿y en qué momentos fomentan sus desvaríos?
- ¿Alguna vez habéis tenido que ponerle los pies en el suelo a un amigo?, ¿qué tal le sentó?, ¿y el caso contrario?, ¿cómo os sentisteis vosotros?



3.2 Momentos decisivos

La trama de la película gira en torno a la maldición que cae sobre Beldar al robar la joya del corazón. Esta maldición le afecta en el mundo real, al desaparecer su corazón de guerrero, Ramón se debate entre el mundo real y el imaginario para encontrar su sitio. Tanto en Zaphiria, como en la vida real Ramón se queda sin apoyo, solo, inmerso en su locura.

Muchas veces no le damos la importancia adecuada a valorar las virtudes y el apoyo de los demás. Muchas veces olvidamos lo necesario que es hacer notar lo que apreciamos de los demás. Por parejas o por grupos de tres saldremos a comentar una situación donde valoremos algo personal que nos haya ocurrido con un amigo y la ayuda o apoyo que nos haya prestado. Después se lo agradeceremos en público de manera efusiva, con abrazos, elogios, besos o cualquier forma de agradecimiento que implique contacto físico.



RECOMENDACIONES

Películas:

- **El viaje de Carol**, Imanol Uribe. España 2002 *
- **This is England**, Shane Meadows. Reino Unido 2006 *
- **Déjame entrar**, (Let the right one in), Tomas Alfredson. Suecia 2008 *

*Disponible en esta colección

Fuentes:

COMPASS

Un manual de Educación en los Derechos Humanos con jóvenes
Patricia Brander, Rui Gomes, Ellie Keen, Marie-Laure Lemineur
Bárbara Oliveira, Jana Ondráèková, Alessio Surian, Olena Suslova
Publicaciones del Consejo de Europa
F-67075 Strasbourg Cedex
2005 Asociación EUROACCION

Educación primaria, nuestros derechos

(Materiales educativos basados en los derechos de la infancia)

I.P.E., Investigaciones y Programas Educativos, S.L.

Jasone Aldekoa Arana, Begoña Garamendi Ibarra, Alicia Gil Miguel, Irene González Mendizábal, María Luisa Lupardo Camino, Olga Maiz Olabarri.
Editorial ARARTEKO 2001

La familia,

Materiales para una ética ciudadana.

Montse Freixa

Barcelona, Ariel, 1998

Congreso.es. La Constitución Española

Estamos rodando.com Biografías Daniel Monzón

Elpais.com, reportajes. El asesino del rol quiere volver a la calle.

J.A. Hernández 2007

Ministerio de Cultura. Cine y Audiovisuales, Datos de películas calificadas

FICHA TÉCNICA

Título Original: El corazón del guerrero

Año: 2000 **Duración:** 114 min.

País: España

Género: Tragicomedia - Aventuras

Dirección: Daniel Monzón

Guión: Daniel Monzón

Música: Roque Baños

Fotografía: Carles Gusi

Producción: Tornasol Films, S.A. Cartel

Intérpretes: Fernando Ramallo, Neus Asensi, Joel Joan, Santiago Segura, Javier Aller, Adriá Collado, María Jurado, Rebeca Cobos

Disponible en: Venta doméstica en tiendas

EL CORAZÓN DEL GUERRERO - Anexo

PROPUESTAS

TENEMOS LA OBLIGACIÓN MORAL DE UTILIZAR NUESTRO VOTO EN LAS ELECCIONES.

DEBERÍAMOS OBEDECER TODAS LAS LEYES, INCLUSO LAS INJUSTAS.

LAS ÚNICAS PERSONAS QUE TIENEN PODER EN UNA DEMOCRACIA SON LOS POLÍTICOS.

“LA GENTE TIENE LOS DIRIGENTES QUE MERECE”.

ES RESPONSABILIDAD DE LOS CIUDADANOS CONTROLAR LA ACTIVIDAD DIARIA DEL GOBIERNO.



APRENDIENDO CON EL CINE

Un proyecto de la Asociación Tambor de Hojalata

Con la financiación de



Y de



Dirección:

José María Lara

Coordinación:

Ana Obradors y Josu Menacho

Producción:

Rosa Clarke

Auxiliar de Producción:

Marta Liébana Luna

Redacción y análisis didáctico:

Isabel Gallo Morello
Ainara Vera
Ángel Rodríguez Gómez
Raúl San Julian Alonso

Diseño Gráfico:

Pepo Fuentes

Diseño web:

Filmotech.com

Consultores cinematográficos:

D. Isaac del Rivero
D. Félix Vanginderhuysen



tambor de hojalata

Asociación para la promoción,
difusión y defensa
de la cultura audiovisual,
entre la infancia y la juventud

**ASOCIACIÓN
TAMBOR DE HOJALATA**

C/ Marqués de Valdeiglesias 5 1º izda.
28004 Madrid

Tel: 91 522 89 76
91 531 31 56
91 521 53 65

Fax: 91 181 23 38
org@fici.info

www.aprendiendoconelcine.com