

# MARY ANNING Y LA PLAYA DE LOS DINOSAURIOS

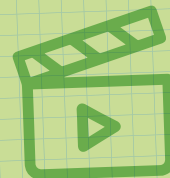


VENTANA  
CINÉFILA

VENTANA CINÉFILA

GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESORADO

# FICHA TÉCNICA



Título/ **Mary Anning y la playa de los dinosaurios**

Título original/ **Mary Anning**

Año/ **2023**

Duración/ **72 min.**

Países/ **Suiza, Bélgica**

Dirección/ **Marcel Barelli**

Guion/ **Marcel Barelli, Pierre-Luc Granjon, Magali Pouzol**

Animación/ **Maëlle Chevallier**

Música/ **Shyle Zalewski**

Producción/ **Nadasdy Film, La Boîte,**

**Productions, Versus Production, RSI**

**Radiotelevisione Svizzera, SRG SSR, RTBF**

Edad recomendada Ventana Cinéfila/ **a partir de 6 años**



# SINOPSIS



En 1811, Mary Anning, una niña de doce años curiosa y vital, pasa los días explorando la orilla del mar en busca de fósiles, esas extrañas piedras de otro tiempo. Su padre le ha transmitido esa pasión. Pero todo cambia cuando muere de forma inesperada, dejando un misterioso dibujo y a la familia en una situación

muy difícil. Decidida a ayudar a su madre y a su hermano, Mary intenta también descifrar el secreto del dibujo. Por el camino descubrirá mucho más que fósiles: amistades inesperadas, aventuras inolvidables y los primeros capítulos de la historia de la paleontología.

Accede a la presentación de la película realizada por Profestivales21 [aquí](#) o en este código QR:



# MARCEL BARELLI

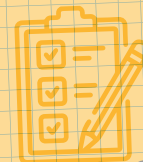


Marcel Barelli es un director suizo especializado en cine de animación. Antes de dedicarse al cine se inició en el mundo de la química y, desde entonces, la ciencia y la naturaleza han seguido muy presentes en su trabajo. Ha dirigido varios cortometrajes de animación reconocidos en festivales internacionales, caracterizados por el humor, un estilo gráfico personal y una mirada especialmente atenta al mundo animal y al medio ambiente.

Apasionado por la paleontología desde niño, encontró en la figura de Mary Anning la protagonista de su primer largometraje. La película se presentó mundialmente en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy en 2025 y obtuvo ese mismo año el Locarno Kids Award.



# DATOS DE INTERÉS



## UNA NIÑA REAL DETRÁS DE LA PELÍCULA

Mary Anning existió realmente. Nació en 1799 en Lyme Regis, una pequeña localidad de la costa sur de Inglaterra, y desde muy joven buscó fósiles en los acantilados junto a su familia. Sus hallazgos contribuyeron de manera decisiva al conocimiento de criaturas prehistóricas y ayudaron a transformar la forma en que la ciencia entendía la historia de la vida en la Tierra.

## UNA NIÑA REAL DETRÁS DE LA PELÍCULA

Mary Anning existió realmente. Nació en 1799 en Lyme Regis, una

pequeña localidad de la costa sur de Inglaterra, y desde muy joven buscó fósiles en los acantilados junto a su familia. Sus hallazgos contribuyeron de manera decisiva al conocimiento de criaturas prehistóricas y ayudaron a transformar la forma en que la ciencia entendía la historia de la vida en la Tierra.

## LA COSTA JURÁSICA

Lyme Regis forma parte de la llamada Costa Jurásica, un tramo de costa de unos 150 kilómetros declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. Sus acantilados conservan restos de animales marinos de hace millones de años. Todavía hoy es uno de los

lugares más conocidos del mundo para observar y estudiar fósiles.

## CUANDO EL ARTE AYUDA A IMAGINAR LA CIENCIA

En los créditos de la película aparece *Duria Antiquior* (*Un mundo antiguo*), una acuarela realizada en 1830 por el geólogo Henry De la Beche a partir de los fósiles descubiertos por Mary Anning. Se considera una de las primeras representaciones de un ecosistema prehistórico. Antes de que existieran las reconstrucciones digitales, dibujos e ilustraciones permitían imaginar cómo podían haber sido criaturas y paisajes que nadie había visto vivos.

# PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO



## 1. LA CURIOSIDAD COMO FORMA DE MIRAR

Mary observa piedras que otras personas pisan sin prestarles atención. La película convierte ese gesto en el origen de una aventura científica: mirar con detenimiento, hacerse preguntas, comparar, equivocarse y volver a buscar. Su curiosidad no aparece como una cualidad excepcional reservada a los grandes científicos, sino como una manera de relacionarse con el mundo.

Los fósiles permiten introducir de forma accesible conceptos relacionados con la historia de la Tierra, la extinción de las especies y la paleontología. Pero, sobre todo,

permiten hablar del conocimiento como algo que cambia. En la época de Mary, la idea de que hubieran existido animales desaparecidos desde hacía millones de años cuestionaba muchas certezas. La película muestra así que la ciencia avanza cuando alguien se atreve a preguntar si las explicaciones conocidas son suficientes.

## 2. UNA PIONERA EN UN MUNDO DE HOMBRES

Mary vive en una sociedad en la que ser niña, pertenecer a una familia humilde y no tener acceso a una educación científica formal limita sus posibilidades. A pesar de sus conocimientos y de la importancia

de sus descubrimientos, las mujeres tenían enormes dificultades para participar en las instituciones científicas y recibir reconocimiento por su trabajo.

La película permite acercar esta desigualdad al alumnado sin convertir a Mary únicamente en una víctima: es activa, curiosa, obstinada y capaz de defender lo que sabe. También permite preguntarnos quién aparece en los relatos de la historia y quién queda fuera de ellos. Recuperar figuras como Mary Anning no consiste solo en añadir nombres de mujeres a una lista, sino en comprender qué obstáculos condicionaron quién podía estudiar, investigar, publicar o ser reconocido.

### **3. CRECER, PERDER Y SEGUIR BUSCANDO**

La muerte del padre transforma la vida de Mary y de toda su familia. Además del duelo, aparecen problemas económicos y la posibilidad de tener que abandonar la casa y la playa donde Mary ha aprendido a buscar fósiles. La película conecta así el descubrimiento científico con una experiencia íntima de crecimiento. Buscar el significado del dibujo que le dejó su padre se convierte también en una forma de mantener vivo el vínculo con él. La aventura no elimina la pérdida, pero ayuda a Mary a encontrar una manera de continuar. La amistad y la colaboración con otras personas van ampliando, además, un mundo que al principio parece haberse hecho mucho más pequeño.

### **4. UNA PELÍCULA DE ÉPOCA QUE SUENA A PUNK**

Aunque la historia transcurre a comienzos del siglo XIX, la música no intenta reproducir únicamente los sonidos de aquella época. La banda sonora de Shyle Zalewski incorpora una energía cercana al punk-rock para acompañar el carácter inconformista de Mary. Es un anacronismo: la utilización deliberada de un elemento que pertenece a otro tiempo. Esta decisión permite trabajar una idea importante del lenguaje cinematográfico: una película histórica no tiene por qué intentar copiar el pasado de manera literal. La música, el color, el dibujo o el montaje pueden ayudarnos a sentir a un personaje desde el presente. Aquí, la música nos dice algo sobre Mary antes incluso de que sepamos explicarlo con palabras: no acepta fácilmente los límites que le imponen.

### **5. ANIMAR EL PASADO**

Mary Anning utiliza animación 2D para reconstruir la Inglaterra de principios del siglo XIX. Frente a una recreación de imagen real, el dibujo permite que el pasado tenga una identidad visual propia y, al mismo tiempo, acerca la historia a espectadores jóvenes.

La animación también resulta especialmente sugerente para una película sobre paleontología: a partir de huesos, huellas y fragmentos, la ciencia intenta reconstruir seres que ya no existen; a partir de dibujos inmóviles, la animación crea la ilusión de vida. En ambos casos hay observación, interpretación e imaginación.

## PELÍCULAS RELACIONADAS

*¡Hola, Frida!* (Karine Vézina y André Kadi, 2024/2025) — aproximación

- 3 animada a la infancia de una figura histórica, también disponible en esta edición de Ventana Cinéfila. ¡Os animamos a descubrirla!

*Natural History Museum – Mary Anning: The unsung hero of fossil*

- 3 discovery — recorrido bastante accesible por su vida, sus descubrimientos y las dificultades que encontró como mujer en la ciencia. Además incluye vídeo.

### Natural History Museum — Mary Anning

*Natural History Museum – Mary Anning fossils: Seven highlights from*

- 3 *the Jurassic Coast* — especialmente estimulante para el alumnado porque permite ver fósiles concretos descubiertos por Mary, incluido el ictiosaurio que encontró siendo muy joven.

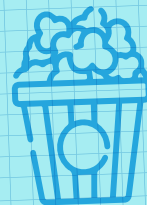
### Natural History Museum — Los fósiles de Mary Anning

*UNESCO – Dorset and East Devon Coast (Jurassic Coast)* — para

- 3 descubrir el paisaje en el que vivió Mary y entender por qué esta costa es excepcional para encontrar fósiles: conserva unos 185 millones de años de historia geológica.

### UNESCO — Jurassic Coast

# ACTIVIDAD ANTES DEL VISIONADO



## 1. ¿QUÉ PUEDE CONTAR UNA PIEDRA?

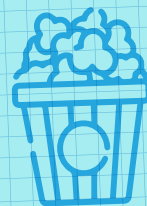
**Antes de ver la película, enseñamos al grupo varias imágenes de fósiles**

—un amonite, una hoja fosilizada, un diente o una huella— sin explicar qué son. Observamos las imágenes durante unos minutos y formulamos hipótesis: ¿qué estamos viendo?, ¿es una piedra o fue otra cosa?, ¿cómo puede haber llegado hasta nosotros?, ¿qué información podría darnos?

Después introducimos brevemente el concepto de fósil: el resto o la huella de un ser vivo del pasado conservado en las rocas. No es necesario explicar todavía los descubrimientos de Mary. La propuesta consiste en entrar en la película desde su misma actitud: mirar algo conocido como si escondiera una pregunta. Durante el visionado podemos fijarnos en cómo mira Mary la playa. ¿Qué cosas observa ella que los demás personajes no ven? ¿Qué hace cuando no entiende algo?



# ACTIVIDADES ANTES DEL VISIONADO



## 2. UN CARTEL HECHO DE FÓSILES

### Observamos el cartel de la película.

Las letras del título parecen construidas con fósiles y formas encontradas en las rocas. Este recurso puede entenderse como una tipografía ilustrada: el aspecto de las letras aporta información sobre la historia antes de que empiece la película. Elegimos una película, un cuento o una persona que conozcamos bien e imaginamos un nuevo título en el que las letras estén hechas con objetos relacionados con su historia.

Por ejemplo, una letra puede convertirse en una pelota, una hoja, una herramienta, una nota musical o cualquier otro elemento que nos ayude a adivinar de qué trata. Al terminar, observamos los diseños de la clase: ¿podemos descubrir el tema de cada historia sin que nos lo expliquen?



# ACTIVIDADES DESPUÉS DEL VISIONADO



## 1. EL MUSEO DEL FUTURO

Los fósiles permiten reconstruir una historia a partir de restos. Proponemos hacer el proceso al revés: imaginar qué podrían saber de nosotros las personas del futuro a partir de los objetos que dejamos.

1. Cada alumno o alumna elige un objeto cotidiano que crea que dice algo de nuestra forma de vivir: un envase, una entrada, una pieza de ropa, una fotografía, un juguete, un billete de transporte, un objeto tecnológico...

2. Sin decir qué es, lo dibuja como si fuera un hallazgo arqueológico o paleontológico encontrado dentro de 200 años.

3. Añade una pequeña ficha de museo: ¿qué creerán las personas del futuro que era?, ¿para qué pensarán que servía?, ¿qué les contará sobre nosotros?

4. Reunimos todos los objetos en un «Museo del presente» y comentamos qué imagen de nuestra sociedad construiría alguien que solo pudiera conocernos a través de esos restos.

La actividad permite conectar la mirada científica de Mary con la interpretación: un objeto no habla por sí solo. Para comprenderlo necesitamos observar, comparar, imaginar hipótesis y buscar pruebas.

# ACTIVIDADES DESPUÉS DEL VISIONADO



## 2. ¿QUIÉN ENTRA EN LA HISTORIA?

Mary Anning hizo descubrimientos fundamentales, pero durante mucho tiempo su nombre recibió menos reconocimiento que el de muchos hombres que estudiaron, compraron o publicaron información sobre los fósiles que ella encontraba.

En pequeños grupos buscamos a una mujer que haya realizado una aportación importante en la ciencia, el arte, el deporte, la tecnología o cualquier otro ámbito y que no conocíamos antes. Podemos empezar por Mary Anning, Marie Curie, Jane Goodall o Margarita Salas, pero el objetivo es encontrar nuevos nombres.

1. ¿Qué hizo o descubrió?

2. ¿Qué dificultades encontró?

3. ¿Fue reconocida en su momento?

4. ¿Cómo contaríamos hoy su historia a alguien de nuestra edad?

Cada grupo presenta a su protagonista en un formato muy breve: una portada de periódico, un cartel de película o una tarjeta de museo. Finalmente, pensamos entre todos: ¿por qué algunas personas aparecen mucho más que otras en los libros, películas o museos?

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