GUÍA DIDÁCTICA

71 SEMINCI Semana Internacional de Cine Valladolid International Film Festival

MINIMINCI

DESMADRE EN LA GRANJA



SINOPSIS

Basada en la célebre novela *Rebelión en la granja*, de George Orwell, la película cuenta la historia de un grupo de animales que se rebela y expulsa al granjero que los descuida. Al principio, la vida parece mejorar y el sueño de construir un lugar más libre y justo está cada vez más cerca. Sin embargo, pronto algunos animales empiezan a querer más poder que los demás y las reglas que habían creado entre todos comienzan a cambiar. Poco a poco, la granja deja de parecerse al lugar igualitario que habían imaginado.

DATOS TÉCNICOS

Título	Desmadre en la granja
Dirección	Andy Serkis
País	Canadá, Reino Unido, Estados Unidos
Año	2025
Duración	96 minutos
Producción	Aniventure / The Imaginarium Studio
Edad recomendada	A partir de 8 años



Andy Serkis



Andy Serkis es un actor, director y productor británico, especialmente conocido por su trabajo con la **captura de interpretación,** una técnica que registra los movimientos y gestos de los actores para transformarlos después en personajes digitales. Gracias a ella ha dado vida a personajes tan conocidos como Gollum en *El Señor de los Anillos* o César en la saga *El planeta de los simios*.

Además de actuar, Serkis ha desarrollado una importante carrera como director. Ha realizado películas como *Breathe* (2017) y *Mowgli: Legend of the Jungle* (2018), y es cofundador de **Imaginarium Productions**, compañía dedicada al cine y a nuevas formas de creación audiovisual. En Desmadre en la granja dirige, produce y presta su voz a varios personajes, llevando al cine de animación la conocida novela de George Orwell.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- Reflexionar sobre **el poder y sus abusos**, entendiendo qué ocurre cuando alguien utiliza su posición para beneficiarse a sí mismo.
- Trabajar valores como **la igualdad, la justicia y el respeto**, y comprender por qué las normas deben ser justas para todos.
- Fomentar el **pensamiento propio**, aprendiendo a no repetir o aceptar siempre lo que dicen los demás sin reflexionar.
- Comprender de forma sencilla cómo la **propaganda y la manipulación** pueden influir en lo que pensamos.
- Valorar la importancia del **trabajo en equipo, la ayuda y la colaboración** para superar dificultades y conseguir objetivos comunes.
- Reflexionar sobre cómo las personas pueden **cambiar cuando reciben poder o privilegios** y sobre la importancia de reconocer nuestros errores y reaccionar.
- Comprender que **conocer la historia y aprender del pasado** puede ayudarnos a evitar que se repitan situaciones injustas.



CURIOSIDADES

1.- Andy Serkis, ¡un poco de todo!

En *Desmadre en la granja*, Andy Serkis hace muchas cosas a la vez: **dirige la película, participa en su producción y también pone voz a varios personajes en su versión original en inglés,** como el granjero Mr. Jones y Randolph, el gallo. Además, detrás de la película está Imaginarium Productions, una compañía que él ayudó a crear.

Serkis lleva muchos años dando vida a personajes que después vemos transformados en la pantalla. Es famoso por utilizar la **captura de interpretación**, una técnica que graba los gestos y movimientos de un actor para convertirlos después en los de un personaje digital. Así ha interpretado a personajes tan conocidos como Gollum, de *El Señor de los Anillos*, o César, de *El planeta de los simios*. En esta película reúne muchas de sus profesiones: **actor de doblaje, director y productor.**

2.- Animales que se parecen mucho a nosotros.

En Desmadre en la granja los protagonistas son cerdos, caballos, burros u ovejas, pero lo que les ocurre habla en realidad de **cómo se comportan las personas.** Algunos quieren mandar, otros obedecen sin preguntar, otros intentan convencer a los demás y también hay quienes trabajan, ayudan o se enfrentan a lo que consideran injusto.

Este recurso se utiliza mucho en los cuentos y en el cine: los animales actúan como si fueran personas para que podamos reconocer mejor sus virtudes, sus defectos y sus decisiones. Por eso, aunque la historia ocurra en una granja, la película nos invita a pensar en **cómo vivimos juntos, cómo tomamos decisiones y qué pasa cuando alguien quiere tener demasiado poder.**

3.- Las ovejas… ¿siempre siguen al rebaño?

En *Desmadre en la granja*, **las ovejas repiten una y otra vez las mismas consignas,** sin pararse demasiado a pensar si son ciertas. Por eso recuerdan a expresiones como «seguir al rebaño»: hacer lo mismo que los demás **sin preguntarse por qué.**

Pero en la película hay una oveja diferente: **Carl.** Fíjate bien en él y busca el momento en el que **dice por primera vez algo diferente a lo que está repitiendo el resto del rebaño.** ¿Cómo reacciona al darse cuenta? ¿Y qué hacen las demás ovejas? A veces, **pensar por uno mismo empieza por atreverse a no repetir lo que dicen todos los demás.**



CURIOSIDADES

4.- Un caballo suspendido… también en Praga.

En un momento importante de la película, Boxer es elevado por un helicóptero. Esta imagen puede recordar a una curiosa escultura que está en Praga y que hizo el artista David Černý. Para entenderla, hay que conocer antes otra estatua muy famosa de la ciudad: la de san Wenceslao, que aparece montado con orgullo sobre un caballo. Černý decidió cambiar por completo esa imagen: dejó a san Wenceslao arriba, pero colocó al caballo boca abajo. Con esta obra quería demostrar que el arte también puede servir para protestar, hacer preguntas y señalar cosas que no parecen justas.





En *Desmadre en la granja*, Boxer está herido y es ya mayor. Los demás animales creen que el helicóptero viene para llevarlo a un lugar donde puedan cuidarlo, pero entonces descubren que pertenece a una fábrica de pegamento. Boxer había sido uno de los animales **más fuertes, fieles y trabajadores de la granja**, pero quienes mandan dejan de pensar en todo lo que ha hecho cuando ya no puede trabajar como antes.

¿Te ha pasado alguna vez que alguien con más poder que los demás —por ejemplo, quien dirige un juego— haya tomado una decisión que te parecía injusta? Tanto la película como la escultura nos invitan a pensar en el **poder, la justicia y la importancia de cuidar a quienes han ayudado durante mucho tiempo.**

5.- Un pequeño cambio que dice mucho

En el libro en el que se basa esta película, **Snowball era un cerdo; en *Desmadre en la granja*, es una cerda.** Y no es un personaje cualquiera: tiene ideas propias, participa en las decisiones y quiere influir en el futuro de la granja. Por eso, este cambio hace que también un personaje femenino ocupe un lugar importante en una historia que habla mucho sobre quién manda, **quién decide y cómo se utiliza el poder.**

Cuando una historia se adapta muchos años después, **no siempre se copia exactamente:** sus creadores pueden cambiar algunos personajes para mostrar un mundo más variado o para contarnos la historia desde otro punto de vista. Por ejemplo, en una nueva versión de *El libro de la selva*, la serpiente Kaa pasó de ser un personaje masculino a uno femenino o, en *La sirenita* de 2023, Ariel, que en la película de dibujos de 1989 era blanca y pelirroja, pasó a estar representada como **una sirena negra.** Son formas de volver a mirar personajes que conocemos desde hace muchos años y hacer que en las historias aparezcan **personas y modelos más variados.**

¿Crees que Snowball seguirá siendo el mismo personaje, aunque ahora sea una cerda? ¿Qué cambiarías tú de algún personaje conocido para que pudiera representar mejor el mundo que ves a tu alrededor?

ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. ¿Sabías que una película puede partir de un libro?

Una **adaptación cinematográfica** es una película que parte de una historia que ya existía antes, por ejemplo una novela, un cuento o un cómic, y la transforma para poder contarla con las herramientas del cine.

Pero adaptar un libro **no significa copiarlo exactamente**. En una novela conocemos la historia a través de palabras, descripciones o pensamientos. En una película, en cambio, hay que contarla con **imágenes, diálogos, música, sonidos, movimientos de cámara, escenarios y montaje**. Por eso, una misma historia nos puede parecer muy diferente cuando pasa de las páginas a la pantalla.

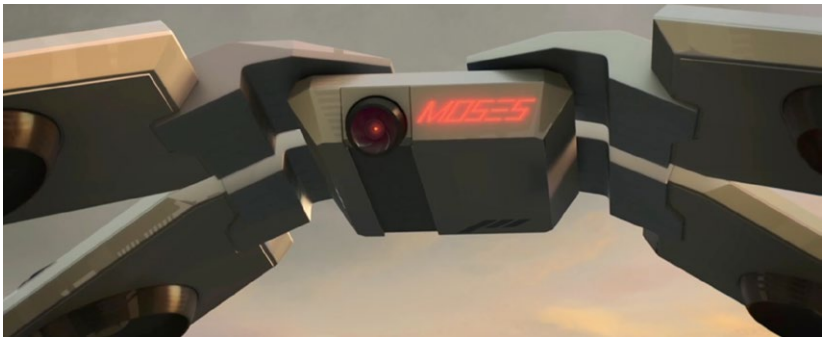
Una de las personas más importantes en este proceso es el **guionista**, que convierte la obra original en un guion de cine y que tiene que tomar muchas decisiones: ¿qué escenas son imprescindibles?, ¿qué personajes pueden desaparecer?, ¿hay que inventar alguno nuevo?, ¿cómo mostramos con imágenes algo que en el libro se explica con muchas palabras? Después, el **director o directora** decide cómo llevar ese guion a la pantalla junto al resto del equipo.

La película que vas a ver parte de *Animal Farm (Rebelión en la granja)*, una novela corta que **George Orwell publicó en 1945**, pero no es la primera vez que esta historia cambia de forma: ya tuvo otras versiones cinematográficas en **1954** y **1999**, y también ha llegado a otros medios, como el **cómic, el manga, el videojuego ¡y hasta la ópera!**

ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: La misma historia, otra época

La novela se desarrolla en una granja inglesa de **la primera mitad del siglo XX**. En la película, en cambio, la historia se acerca mucho más a nuestro presente: aparecen pantallas, tablets o grandes centros comerciales. Incluso **Moses, que en el libro es un cuervo, se convierte aquí en un dron** que vigila la granja y envía imágenes a Frieda. Esta idea recuerda también a *1984*, otra novela de George Orwell en la que la vigilancia tiene mucha importancia. Cuando la veas, piensa como un guionista: **¿qué decisiones habrías tomado tú para convertir un libro escrito hace más de ochenta años en una película de animación para el público de hoy?**

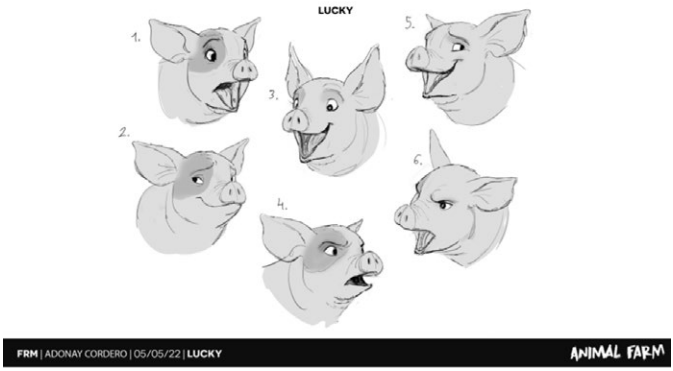


Antes de ver la película, busca **qué personajes aparecen en la novela** y anota sus nombres. Después podrás comprobar cuáles se mantienen, cuáles han cambiado y cuáles son nuevos y, por último, piensa en un cuento o libro que conozcas bien: si tuvieras que convertirlo en una película, pero **situándolo en otra época,** ¿cuál elegirías? ¿Lo llevarías al futuro, a la Edad Media o a nuestros días? Piensa qué cambiarías en los **objetos, la ropa, los transportes o la tecnología** para que la historia funcionara en ese nuevo momento y dibuja una escena de tu película aquí.

ANTES DEL VISIONADO...

2. Del dibujo al personaje en movimiento

Antes de que un personaje pueda correr, hablar o enfadarse en una película de animación, hay que decidir **cómo va a ser y cómo se va a mover**, a esto se le llama **diseño de personajes** y en *Desmadre en la granja*, muchos artistas trabajaron juntos para crearlos a todos. De hecho, en la película participaron unas **200 personas, entre ellas alrededor de 40 animadores**, y había cerca de **20 personajes animales principales**, además de muchos otros que aparecen en segundo plano. Uno de los artistas fue el español **Adonay Cordero**, que participó dibujando sobre los modelos 3D para ayudar a decidir detalles como las expresiones de la cara o los pliegues del cuerpo. ¡Crear un personaje se parece un poco a construirlo entre muchas personas, aportando cada una una parte!



Hoja de expresiones de Lucky, realizada por Adonay Cordero
Animal Farm ©2026 Aniventure.

ANTES DEL VISIONADO...

Cuando el personaje ya tiene su aspecto, toca conseguir que pueda moverse. Para ello se utiliza un ***rig***, que podemos imaginar como una especie de **esqueleto digital** con controles, que los animadores manejan para mover su cuerpo. Los cerdos de la película necesitaban incluso dos: uno para caminar sobre cuatro patas y otro para cuando empiezan a hacerlo sobre dos. Para que este movimiento fuese creíble, el equipo **buscó vídeos de animales reales caminando sobre sus patas traseras** y observó que lo hacían de forma torpe y desequilibrada, casi como los niños pequeños cuando están aprendiendo a andar. El reto era que parecieran cada vez más humanos en sus gestos, pero **sin dejar de parecer cerdos.**



Y fíjate en las escenas en las que la granja está llena de animales. ¡Animarlos a todos desde cero sería un trabajo enorme! Por eso, el equipo preparó una **biblioteca de movimientos** con acciones como caminar, pastar, jugar, correr o tumbarse al sol. Después podían utilizar esos movimientos y cambiarlos cuando lo necesitaban. Así, poco a poco, **la granja podía llenarse de animales que parecían estar haciendo cosas diferentes al mismo tiempo.**

Actividad: Nuestra biblioteca de movimientos

Elige un animal y piensa en **varias acciones** que pueda hacer de forma natural: caminar, correr, saltar, comer, dormir, jugar, descansar...

Después, representa esos movimientos con tu cuerpo intentando imitarlo lo mejor posible. Entre todos podéis reunir muchas acciones diferentes y crear vuestra propia **biblioteca de movimientos**, como la que utilizó el equipo de la película para llenar de vida la granja.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. Color y corrupción

Ahora que ya has visto la película, quizá te hayas fijado en que **los colores y la luz van cambiando a medida que cambia la vida en la granja**. No es casualidad. El diseñador de producción **Amos Sussigan** explica que una de las ideas visuales de *Desmadre en la granja* era mostrar cómo la historia avanza **de lo natural a lo artificial**. Para conseguirlo, el equipo fue transformando poco a poco la **paleta cromática**, es decir, el conjunto de colores que domina cada parte de la película.

También aprovecharon el paso de las cuatro estaciones y pensaron en una auténtica **«corrupción de las estaciones»**. La primavera comienza con amarillos y tonos tierra; en verano dominan los azules y verdes, coincidiendo con el momento en que los animales son más felices. Pero, a medida que los cerdos se corrompen, aparecen los magentas, los morados y otros colores más artificiales. Y este cambio llega incluso hasta el invierno. Como explica Sussigan sobre la nieve: «Siempre tiene que tener un tono verdoso, ácido o ligeramente amarillento, en comparación con esa nieve bucólica que encontraríamos, por ejemplo, en una película como Frozen».



De esta manera, **la propia imagen va contando la transformación de la granja**: cuanto más se alejan los animales del mundo que habían imaginado al principio, más artificial se vuelve también lo que vemos en pantalla.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: La paleta de color de la historia

Elige **cuatro momentos importantes de la película** y piensa qué colores recuerdas en cada uno. Después, crea para cada escena una pequeña **paleta cromática** con cuatro o cinco colores.

Fíjate en cómo cambia esa paleta a medida que avanza la historia: ¿aparecen colores más naturales o más artificiales?, ¿son más cálidos o más fríos?, ¿qué sensación te producen?

Por último, coloca las cuatro paletas en orden y comprueba si, solo mirando los colores, **podrías adivinar cómo va cambiando la vida en la granja**.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Cuando el poder cambia las reglas

Animal Farm se publicó hace más de **80 años**, pero muchas de las preguntas que plantea siguen teniendo sentido hoy: ¿qué pasa cuando alguien tiene demasiado poder?, ¿por qué es importante que todos reciban un trato justo?, ¿cómo podemos darnos cuenta de que alguien intenta convencernos para conseguir lo que quiere? La película habla de temas como **el poder, la igualdad, la corrupción o la propaganda**. Esta última consiste en utilizar palabras, mensajes o imágenes para influir en lo que piensan los demás, a veces mostrando solo una parte de la realidad.

Para acercarnos a estas ideas, Andy Serkis, el director de la película, quiso crear a **Lucky**, un personaje que no aparece en la novela. Al principio es un cerdito inocente que quiere hacer lo correcto, pero poco a poco se deja atraer por Napoleón y por las ventajas que tienen los cerdos. Hasta que llega un momento en el que **se da cuenta de que él también ha cambiado y decide reaccionar**. Serkis buscaba precisamente un personaje que pudiera hacer ese recorrido: empezar siendo inocente, dejarse llevar y finalmente comprender lo que estaba ocurriendo.

Y para contar todo esto, los animadores no solo tenían que conseguir que los personajes caminaran o movieran la boca: ¡también tenían que hacer que **actuaran**! Serkis trabajó con ellos el **subtexto**, que aparece cuando un personaje dice una cosa, pero en realidad piensa, siente o quiere conseguir otra. Las miradas, los gestos o la manera de hablar pueden ayudarnos a descubrir esas verdaderas intenciones.

Las **normas de *Animal Farm*** también son muy importantes. Al principio se crean para que todos puedan vivir como iguales, pero después empiezan a cambiar poco a poco para beneficiar a quienes mandan. La película nos recuerda así que las normas pueden ayudarnos a convivir, pero también que debemos estar atentos cuando **alguien las modifica solo para conseguir más poder o privilegios**.



Y fíjate en cómo termina la historia: Lucky y Napoleón se enfrentan precisamente **encima del silo donde se habían escrito esas leyes**. Durante la pelea, el silo cae al agua y Napoleón queda atrapado dentro hasta hundirse con él. No parece una elección casual: el lugar donde estaban escritas las normas que él había ido cambiando para su propio beneficio **terminan convirtiéndose en su propia trampa**. Es una forma muy visual de mostrar que sus decisiones y su manera de utilizar el poder acaban volviéndose contra él.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: El juego de Napoleón

Ahora vamos a jugar a **descubrir lo que piensan los personajes**, aunque no siempre lo digan en voz alta.

Cada participante cogerá una tarjeta con dos frases: **lo que piensa su personaje** y **lo que tiene que decir**. A veces serán iguales y otras no. Tendrá que interpretar la frase con la voz, los gestos y la expresión, y el resto deberá adivinar: **¿dice lo que realmente piensa o hay un subtexto escondido?**

Antes de empezar, acordad unas reglas sencillas para jugar y escribidlas en la pizarra: cómo se consiguen puntos, cuánto dura cada turno o quién puede responder. Pero habrá una sorpresa: uno de los jugadores será **Napoleón**, que podrá modificar poco a poco alguna norma, como ocurre en la película. No podrá cambiarla por completo, sino **añadir una palabra, una excepción o una pequeña condición** que termine beneficiándolo.

Por ejemplo:

- «Quien acierte gana un punto» → «Quien acierte gana un punto, **excepto Napoleón, que gana dos».**
- «Cada jugador tiene un turno» → «Cada jugador tiene un turno, **salvo quien dirige el juego, que puede repetirlo».**
- «Gana quien llegue a cinco puntos» → «Gana quien llegue a cinco puntos, **a menos que Napoleón esté a punto de conseguirlo».**

Al terminar, comparad **las reglas del principio y las del final**. ¿Cuándo dejaron de ser justas para todos? ¿Os disteis cuenta de cada pequeño cambio? Así podréis entender mejor **el subtexto y la forma en que las normas pueden transformarse poco a poco**.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

3. Esto no acaba aquí. Los créditos

Cuando termina una película, todavía queda algo importante por ver: **los créditos**. En ellos aparecen las personas que han trabajado para hacerla posible —animadores, diseñadores, músicos, técnicos de sonido, montadores…— y sirven para reconocer el trabajo de todo el equipo. Pero, además, algunos cineastas aprovechan este momento para tener un poco más de libertad y añadir **bromas, imágenes nuevas o pequeños guiños al espectador**.

En *Desmadre en la granja*, los créditos continúan contando cosas: vemos **cerdos atravesando distintas épocas de la historia**, desde la Prehistoria hasta guerras y personajes del pasado. Y todo ello acompañado por la canción **"History Repeating"**, cuyo título significa precisamente «La historia se repite». Imágenes y música se unen así para recordarnos una de las ideas de la película: **conocer lo que ocurrió en el pasado puede ayudarnos a no repetir los mismos errores**.



La película termina además con una dedicatoria que resume muy bien esa reflexión final:

«Esta película está dedicada a quienes son oprimidos, porque vuestro momento llegará con toda seguridad. Y a quienes oprimen, porque vuestro tiempo terminará definitivamente».

Es una última invitación a pensar en **el poder, la justicia y la importancia de conocer la historia para no repetir los mismos errores**, incluso cuando la película ya parece haber terminado.

SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2026

Codirectores SEMINCI	Mariona Viader Javier Estrada
Educación SEMINCI	Laura Barciela Eva Alcaide
Contacto Educación SEMINCI	E-mail: educacion@seminci.com T. 983 426 074 (de septiembre a octubre) M. 618 150 982 (de septiembre a octubre) T. 983 426 460 (centralita) Horario telefónico: De 09h a 15h

Dosier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a:

ORGANIZA: Ayuntamiento de Valladolid

CON EL APOYO DE: Gobierno de España · Ministerio de Cultura · ICAA · Europa Creativa MEDIA · Diputación de Valladolid · Junta de Castilla y León · Young 4 Film Moving Cinema

CON EL PATROCINIO DE: Ribera del Duero · Nos Impulsa · Junta de Castilla y León · Renault Group · Unicaja · rtve · El Norte de Castilla · recoletas salud · FUNDOS · Universidad de Valladolid