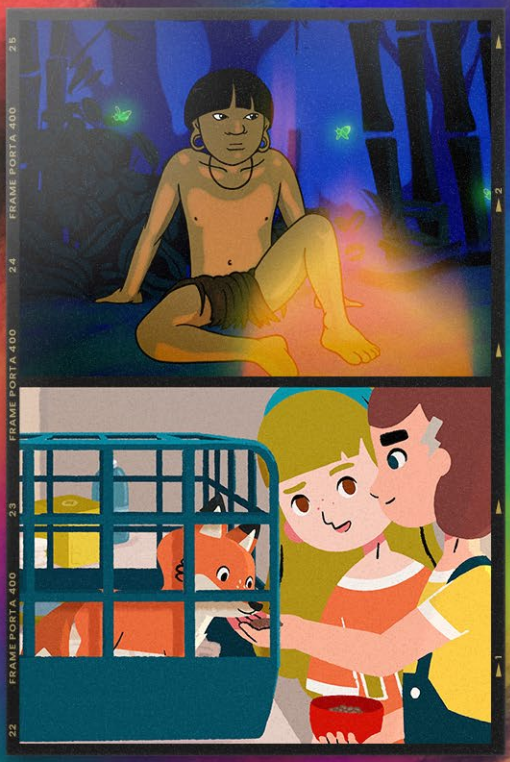
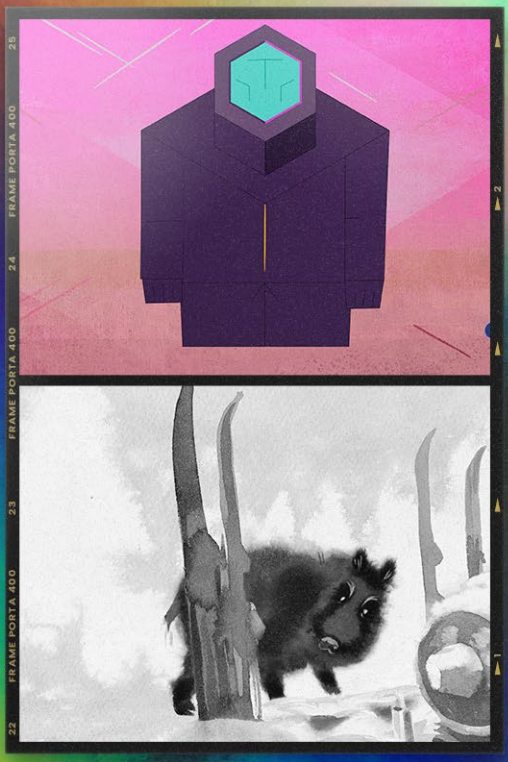
GUÍA DIDÁCTICA

71 SEMINCI Semana Internacional de Cine Valladolid International Film Festival

MINIMINCI

SESIÓN DE CORTOS
PROGRAMA +9 “Naturaleza Viva”





INTRODUCCIÓN

La sesión **Cortos +9 «Naturaleza Viva»** reúne cuatro historias que nos invitan a mirar la naturaleza desde diferentes perspectivas y a reflexionar sobre nuestra relación con el mundo que nos rodea.

Un ser de fuego que despierta para proteger los bosques, un personaje que debe elegir entre sus valores y las exigencias de la sociedad, una niña capaz de escuchar la música de las tormentas y una mujer decidida a salvar el paisaje de montaña son los protagonistas de estas películas. A través de la fantasía, el misterio y la aventura, descubriremos que nuestras decisiones pueden tener consecuencias sobre el entorno y los seres vivos que lo habitan.

Aunque cada cortometraje tiene su propio estilo y forma de contar la historia, todos comparten una misma preocupación: **¿cómo podemos convivir con la naturaleza sin destruir aquello que nos ofrece?** Sus personajes nos animan a cuestionar lo que parece normal, prestar atención a lo que sucede a nuestro alrededor y comprender que el progreso también implica responsabilidades.

Además, esta selección nos permitirá descubrir distintas formas de narrar a través del cine de animación, donde las imágenes, los colores, los movimientos, la música y los sonidos pueden transmitir ideas y emociones incluso sin necesidad de palabras.
Las actividades que acompañan a los cortometrajes nos invitan a observar, imaginar, debatir y crear nuestras propias historias, para descubrir que el cine también puede ayudarnos a comprender el mundo y plantearnos cómo queremos que sea nuestro futuro.



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Las siguientes orientaciones recogen los principales temas y aprendizajes que comparten los cuatro cortometrajes de la sesión Naturaleza Viva. Están pensadas para guiar el trabajo en el aula y fomentar la reflexión sobre nuestra relación con el entorno natural.

1. Fomentar el respeto y el cuidado de la naturaleza, comprendiendo la importancia de proteger los ecosistemas, los animales y los recursos naturales para mantener el equilibrio del planeta.

2. Reflexionar sobre el impacto de la actividad humana en el medioambiente, especialmente la contaminación, la expansión de las ciudades, el consumo excesivo y la transformación de los paisajes.

3. Desarrollar una mirada crítica hacia nuestros hábitos de consumo y la idea de progreso, valorando la importancia de tomar decisiones responsables que respeten tanto a las personas como a la naturaleza.

4. Valorar la diversidad cultural y las tradiciones, descubriendo cómo las leyendas y los conocimientos transmitidos de generación en generación pueden enseñarnos distintas formas de entender y relacionarnos con el mundo natural.

5. Fomentar la curiosidad, la empatía y la capacidad de cuestionar lo que sucede a nuestro alrededor, reconociendo la importancia de escuchar, investigar y actuar cuando observamos situaciones que consideramos injustas o perjudiciales.

6. Descubrir cómo el cine de animación utiliza diferentes recursos visuales y sonoros para representar la naturaleza, transmitir emociones y abordar cuestiones sociales y medioambientales a través de la fantasía y la aventura.

ANTES DEL VISIONADO...

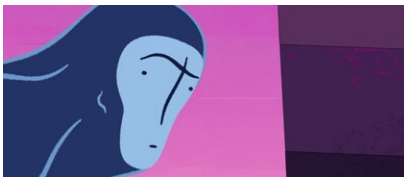
Propuesta de actividades

Esta propuesta está pensada para introducir los temas y formas comunes a toda la sesión:

En el cine, la naturaleza puede ser mucho más que el lugar donde sucede una historia. A veces se convierte en protagonista, otras esconde un misterio y, en ocasiones, parece querer decirnos algo que no siempre sabemos escuchar.

Antes de ver los cuatro cortometrajes de Naturaleza Viva, te proponemos convertirte en un explorador de imágenes. Observa con atención los siguientes fotogramas, extraídos de las películas que vas a descubrir.






Fíjate en los paisajes, los personajes, los colores y los pequeños detalles. Después, comenta con tus compañeros:

- ¿Qué elementos de la naturaleza reconoces en cada imagen?
- ¿Qué relación crees que tienen los personajes con el entorno que los rodea?
- ¿Parece que la naturaleza está tranquila o que algo amenaza su equilibrio? ¿Qué te hace pensarlo?
- Si pudieras escuchar lo que sucede dentro de cada imagen, ¿qué sonidos crees que oirías?
- ¿Qué historia imaginas que se esconde detrás de cada escena?

Ahora piensa en algo diferente: ¿y si la naturaleza pudiera hablar? Imagina que un bosque, una montaña, un río o una tormenta pudiera dirigirse a nosotros. ¿Qué nos contaría? ¿Nos pediría ayuda, nos advertiría de algún peligro o nos enseñaría algo que desconocemos?

Elige uno de esos elementos naturales y escribe un breve mensaje en primera persona, como si fuera él quien hablara. Después, comparte tu mensaje con la clase y descubre qué tienen en común las diferentes voces de la naturaleza.

Cuando termine la proyección, vuelve a observar los cuatro fotogramas. ¿Se parecían las historias a lo que habías imaginado? ¿Qué papel tenía realmente la naturaleza en cada cortometraje? ¿Alguno de sus personajes intentaba transmitir un mensaje parecido al que tú escribiste?

Así descubrirás que el cine puede dar voz incluso a aquello que no habla y ayudarnos a mirar nuestro entorno de una forma diferente.

O BOITATA INCANDESCENTE

SINOPSIS

En el año 1400, un anciano guaraní cuenta alrededor de una hoguera la historia de Boitatá, una criatura legendaria que protege los bosques. Siglos después, una escultura inspirada en este ser cobra vida bajo la luna llena en la ciudad brasileña de Florianópolis. Al sobrevolar sus calles, Boitatá descubre cómo la contaminación y el crecimiento de la ciudad amenazan la naturaleza. Un viaje entre el pasado y el presente que nos invita a reflexionar sobre el futuro del planeta.

DATOS TÉCNICOS

Título: O Boitatá Incandescente
Dirección: Valentina de Andrade Paiva
País: Brasil / **Año:** 2026
Duración: 5 minutos
Producción: Carolina Borges de Andrade y Laércio Luiz da Silva
Idioma: Versión original en guaraní con subtítulos en español

DIRECTORA: VALENTINA DE ANDRADE PAIVA



Valentina de Andrade Paiva es una cineasta brasileña que comenzó sus estudios de animación en la Universidad Federal de Santa Catarina (Brasil) en 2020. O Boitatá Incandescente es su primer cortometraje como directora. En esta obra combina la animación con las leyendas tradicionales de los pueblos indígenas y la preocupación por el medioambiente, utilizando el cine para conectar la memoria del pasado con los desafíos del presente.

UNA CURIOSIDAD

¿Sabías que el Boitatá de la película está inspirado en una escultura que existe de verdad? Se encuentra en la Universidad Federal de Santa Catarina, en Brasil, mide aproximadamente 15 metros de altura y fue creada por el artista Laércio Luiz utilizando estructuras metálicas recuperadas de un antiguo puente de la ciudad.

La directora decidió darle vida mediante la animación 2D, convirtiendo una obra de arte inmóvil en una criatura capaz de volar y recorrer la ciudad. Así, el cine consigue algo sorprendente: transformar una escultura real en un personaje fantástico que nos recuerda la importancia de proteger la naturaleza.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: Un guardián para la naturaleza

En O Boitatá Incandescente, una criatura legendaria despierta para proteger los bosques y descubre que el mundo ha cambiado mucho desde que se contaban sus historias alrededor del fuego. La ciudad ha crecido, la contaminación amenaza el entorno y Boitatá debe enfrentarse a peligros que antes no existían.

En muchas culturas encontramos leyendas protagonizadas por seres fantásticos que protegen los bosques, los ríos, las montañas o los animales. Estos personajes nos recuerdan que la naturaleza es valiosa y que debemos cuidarla.

Ahora te proponemos que inventes tu propio guardián de la naturaleza.

Primero, elige un lugar que necesite protección: puede ser un bosque, un río, una playa, una montaña o incluso un parque de tu ciudad. Piensa qué problemas podrían amenazarlo y qué tipo de criatura sería capaz de defenderlo.

Después, dibuja a tu guardián e imagina sus características: ¿cómo se llama?, ¿qué aspecto tiene?, ¿qué poderes utiliza para proteger su territorio? Puedes inspirarte en elementos naturales, como el fuego, el agua, el viento, las raíces o las piedras.

Por último, escribe una pequeña leyenda sobre el origen de tu criatura. Cuenta cómo apareció, qué lugar protege y qué podría ocurrir si los seres humanos dejaran de cuidar ese entorno.

Cuando terminéis, podéis presentar vuestros guardianes a la clase y reunir todas las historias en un libro de leyendas de la naturaleza, como si fueran relatos que se transmitirán de generación en generación.

ZAU

SINOPSIS

A Zau le encanta la música y la naturaleza, pero se encuentra con un mundo dominado por la producción y el deseo de tener cada vez más cosas. Poco a poco, se deja arrastrar por esa forma de vida y comienza a alejarse de aquello que realmente le importa. Inspirado en El aprendiz de brujo, de Goethe, este cortometraje nos invita a reflexionar sobre el consumo excesivo, las consecuencias de nuestras decisiones y la importancia de mantener nuestros propios valores.

DATOS TÉCNICOS

Título: Zau
Dirección: Tom Reimer y Lennart Langanki
País: Alemania **/ Año:** 2026
Duración: 8 minutos
Producción: Antje Heyn (Protoplanet Studio)
Idioma: Sin diálogos

DIRECTORES: TOM REIMER Y LENNART LANGANKI

Tom Reimer es un autor alemán interesado en la literatura, la filosofía y las cuestiones sociales. En Zau, parte del conocido poema El aprendiz de brujo, de Goethe, para crear una historia que reflexiona sobre la influencia de la tecnología, el consumo y las decisiones personales en nuestra forma de vivir.

Lennart Langanki nació en Berlín en 1978 y estudió Diseño de Comunicación, especializándose en animación y artes gráficas. Ha trabajado como ilustrador, diseñador y director de cine de animación. Fundó su propio estudio, Salon Salopp, en la ciudad alemana de Rostock y también se dedica a la enseñanza de la ilustración. En Zau ha participado tanto en la dirección como en el diseño de personajes y la animación.


Lennart Langanki

UNA CURIOSIDAD

¿Sabías que Zau está inspirado en un poema escrito hace más de 200 años? En El aprendiz de brujo, publicado por el escritor alemán Johann Wolfgang von Goethe en 1797, un joven aprendiz utiliza la magia para que una escoba haga su trabajo. Sin embargo, pierde el control del hechizo y la escoba continúa transportando agua sin detenerse.

Los directores de Zau han recuperado esta historia para trasladarla al mundo actual, donde las máquinas y la tecnología pueden facilitar nuestra vida, pero también plantear nuevos problemas. Esta forma de creación se conoce como adaptación, y consiste en transformar una obra anterior, como un libro, un cuento o un poema, para contarla mediante el lenguaje del cine.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: Dos mundos, dos sonidos

En Zau, el protagonista disfruta de la música y de su conexión con la naturaleza, pero termina entrando en un mundo dominado por las máquinas y la producción constante. A medida que se deja llevar por ese nuevo entorno, empieza a alejarse de las cosas que antes le hacían feliz.

El cortometraje no tiene diálogos, por lo que la música, los sonidos y las imágenes son fundamentales para contar la historia. Pero ¿cómo podemos expresar la diferencia entre dos formas de vivir utilizando únicamente el sonido?

Os proponemos convertiros en los responsables de sonido de vuestra propia película.

Dividid la clase en dos grupos. Cada uno tendrá que crear un paisaje sonoro diferente:

- El mundo de la naturaleza: imaginad un lugar tranquilo, lleno de vida, donde se escuchan pájaros, agua, viento o el movimiento de las hojas. Podéis reproducir estos sonidos con vuestra voz, las manos o diferentes objetos del aula.
- El mundo de las máquinas: imaginad una gran fábrica donde todo funciona sin parar. Recread el ruido de los motores, los engranajes y las máquinas utilizando golpes rítmicos, palmadas, lápices u otros materiales.

Una vez preparados, cada grupo interpretará su paisaje sonoro mientras los demás escuchan con los ojos cerrados. ¿Qué sensaciones transmite cada uno? ¿Cuál parece más tranquilo? ¿Cuál resulta más agobiante?

Para terminar, mezclad ambos paisajes sonoros. Comenzad con los sonidos de la naturaleza e incorporad poco a poco los de las máquinas, hasta que estos últimos sean los protagonistas. Después, probad a hacerlo al revés, recuperando gradualmente los sonidos naturales.

Reflexionad juntos: ¿qué ocurre cuando un sonido domina sobre los demás? ¿Es posible encontrar un equilibrio en el que todos tengan su espacio? ¿Qué relación tiene este experimento con la historia de Zau?

Así descubriréis cómo los profesionales del sonido pueden utilizar la música, los efectos y los silencios para transmitir emociones y contar una historia sin necesidad de palabras.

THE SONG OF STORMS

SINOPSIS

Durante una tormenta, los animales de un pequeño pueblo de montaña comienzan a sufrir extrañas convulsiones. Emilie, una niña de ocho años que acaba de mudarse al valle, y su vecina Manon deciden investigar qué está ocurriendo. Pronto descubren que estos misteriosos sucesos podrían estar relacionados con el sonido de las tormentas, una música que solo Emilie es capaz de escuchar. Juntas se adentrarán en una aventura llena de misterio para descubrir qué está sucediendo en el valle.

DATOS TÉCNICOS

Título: The Song of Storms
Dirección: Caroline Attia Larivière
País: Francia, Bélgica **/ Año:** 2025
Duración: 26 minutos
Producción: Sacrebleu Productions, Take Five y Ciel de Paris
Idioma: Versión original en francés con subtítulos en español

DIRECTORA: CAROLINE ATTIA LARIVIÈRE



Caroline Attia Larivière es una directora, guionista e ilustradora francesa especializada en cine de animación. Estudió en la Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas de París (ENSAD) y en la School of Visual Arts de Nueva York. Desde 2004 combina la creación de películas animadas con la ilustración de libros infantiles y otros proyectos artísticos.

Entre sus trabajos destacan Northern Lights (2019), un cortometraje premiado en numerosos festivales internacionales, y su participación en la película colectiva Animal Tales of Christmas Magic (2024). En sus historias

UNA CURIOSIDAD

¿Te has fijado en que los personajes de The Song of Storms parecen ilustraciones que han cobrado vida? Para conseguirlo, el equipo utilizó una técnica llamada animación digital 2D fotograma a fotograma, que consiste en dibujar las distintas posiciones de los personajes para crear la ilusión de movimiento al reproducirlas una detrás de otra.

Pero hay un detalle especial: los personajes no tienen una línea exterior continua que delimite todo su cuerpo, como ocurre en muchos dibujos animados. En su lugar, los creadores utilizaron líneas interiores de distintos grosores para destacar las formas y las expresiones. De esta manera consiguieron una apariencia más suave y natural, cercana a las ilustraciones de los cuentos.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: Detectives de cine: el misterio de las tormentas

En The Song of Storms, Emilie y Manon descubren que algo extraño está ocurriendo con los animales de su pueblo. Mientras los adultos intentan encontrar explicaciones, las dos niñas deciden investigar por su cuenta y prestar atención a unas señales que los demás parecen pasar por alto.

En el cine de misterio, los directores utilizan pistas para despertar nuestra curiosidad. A veces nos muestran un detalle importante, otras nos ocultan información y, en ocasiones, nos hacen sospechar de algo que después resulta ser muy diferente. Para conseguirlo, pueden utilizar distintos tipos de planos, que permiten decidir cuánto queremos enseñar al espectador.

Ahora os proponemos convertiros en directores de vuestra propia historia de misterio.

Imaginad que en vuestro colegio comienza a suceder algo inexplicable: cada mañana aparecen hojas mojadas en un pasillo, se escucha un ruido extraño detrás de una puerta o algunos objetos cambian misteriosamente de lugar.

Vuestra misión será inventar una explicación y contar el comienzo de la historia mediante tres viñetas, como si fueran los planos de una película:

- Plano general: dibujad el lugar donde sucede el misterio para que el espectador sepa dónde se encuentra.
- Primer plano: mostrad la expresión de sorpresa, miedo o curiosidad de un personaje que acaba de descubrir algo extraño.
- Plano detalle: dibujad una pista importante, como una huella, una llave, una hoja o un objeto misterioso, que ayude a continuar la investigación.

PLANO GENERAL	PRIMER PLANO	PLANO DETALLE

Cuando terminéis, intercambiad vuestras viñetas con un compañero o compañera. ¿Puede imaginar qué está sucediendo a partir de las tres imágenes? ¿Qué pistas le han ayudado? ¿Qué información le falta para resolver el misterio?

Por último, revelad la explicación que habíais imaginado y comprobad si coincide con las hipótesis de vuestros compañeros.

Así descubriréis que, igual que ocurre en The Song of Storms, el cine puede despertar nuestra curiosidad mostrando unas cosas y ocultando otras, y que la elección de cada plano es fundamental para contar una historia.

MACHINE MOUNTAIN

SINOPSIS

En un paisaje de montaña cubierto de nieve, los remontes y los cañones de nieve funcionan sin descanso mientras los esquiadores disfrutan de la temporada de invierno. Todo parece funcionar perfectamente, pero Marie, una mujer que vive en las montañas, descubre que esta enorme maquinaria está consumiendo el agua del entorno y poniendo en peligro la vida que lo habita. Decidida a proteger su hogar, Marie se enfrenta a la máquina, aunque para ello tenga que interrumpir la diversión de los esquiadores.

DATOS TÉCNICOS

Título: Machine Mountain
Dirección: Terezie Unzeitigová
País: Chequia **/ Año:** 2026
Duración: 17 minutos
Producción: Jitka Kotrlová (Frame Films)
Idioma: Sin diálogos

DIRECTORA: TEREZIE UNZEITIGOVÁ



Terezie Unzeitigová nació en 1992 en Chequia. Es ilustradora, diseñadora gráfica y directora de cine de animación. Estudió ilustración y diseño gráfico en Pilsen y posteriormente se especializó en animación en Praga. Su película de graduación, No Man's Delta, exploraba los paisajes naturales del delta del Danubio.

En sus trabajos combina diferentes técnicas artísticas y suele abordar cuestiones relacionadas con el medioambiente, los derechos humanos y la transformación de las ciudades. Ha participado en proyectos de ilustración como Prague 2050, que imagina posibles escenarios futuros para la ciudad.

UNA CURIOSIDAD

¿Te has fijado en que Machine Mountain está realizada en blanco y negro? Aunque estamos acostumbrados a ver películas de animación llenas de colores, la directora ha elegido una estética que combina distintas técnicas artísticas: pintura con tinta, dibujo, óleo y animación digital 2D.

Esta mezcla permite crear un contraste entre los movimientos naturales del paisaje y los movimientos repetitivos de las máquinas. Las texturas de la pintura aportan una apariencia orgánica a las montañas, mientras que los mecanismos de la estación de esquí parecen funcionar siguiendo siempre el mismo ritmo.

Así, el blanco y negro y las diferentes formas de animación no son simplemente una elección estética: ayudan a transmitir el enfrentamiento entre la naturaleza y las máquinas que encontramos en la historia.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: Una montaña para todos

En Machine Mountain, los esquiadores disfrutan de la nieve sin darse cuenta de que las máquinas de la estación están consumiendo el agua que necesita el paisaje. Para ellos, la montaña es un lugar de diversión, pero para Marie es su hogar, y observa con preocupación cómo la naturaleza que la rodea está cambiando.

La película nos plantea una pregunta interesante: ¿podemos disfrutar de la naturaleza sin ponerla en peligro?

Imaginad que sois los responsables de una estación de esquí y tenéis que encontrar una solución al problema que aparece en el cortometraje. Queréis que las personas puedan seguir disfrutando de la montaña, pero también debéis proteger sus recursos naturales.

Para conseguirlo, organizad la clase en pequeños grupos y preparad una reunión en la que cada integrante represente un punto de vista diferente:

- Marie: vive en la montaña y quiere proteger el agua, los animales y las plantas.
- Un esquiador o esquiadora: disfruta de los deportes de invierno y quiere seguir practicándolos.
- La persona responsable de la estación: necesita que las instalaciones funcionen y que los visitantes continúen llegando.
- Un experto o experta en medioambiente: conoce los problemas que puede provocar el uso excesivo del agua y busca soluciones para reducir su impacto.

Cada personaje deberá explicar qué le preocupa, qué necesita y qué estaría dispuesto a cambiar para encontrar una solución.

Después, intentad llegar a un acuerdo y elaborad entre todos tres normas para una estación de esquí que respete la naturaleza. Podéis pensar en cómo ahorrar agua, reducir el consumo de energía, proteger a los animales o evitar que las instalaciones ocupen más espacio del necesario.

Para terminar, compartid vuestras propuestas con el resto de la clase y debatid: ¿ha sido fácil llegar a un acuerdo? ¿Habéis tenido que renunciar a algo? ¿Creéis que todas las personas estaban pensando en las consecuencias de sus decisiones?

Con esta actividad descubriréis que cuidar la naturaleza también significa aprender a escuchar diferentes opiniones y encontrar soluciones que beneficien a todos.

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