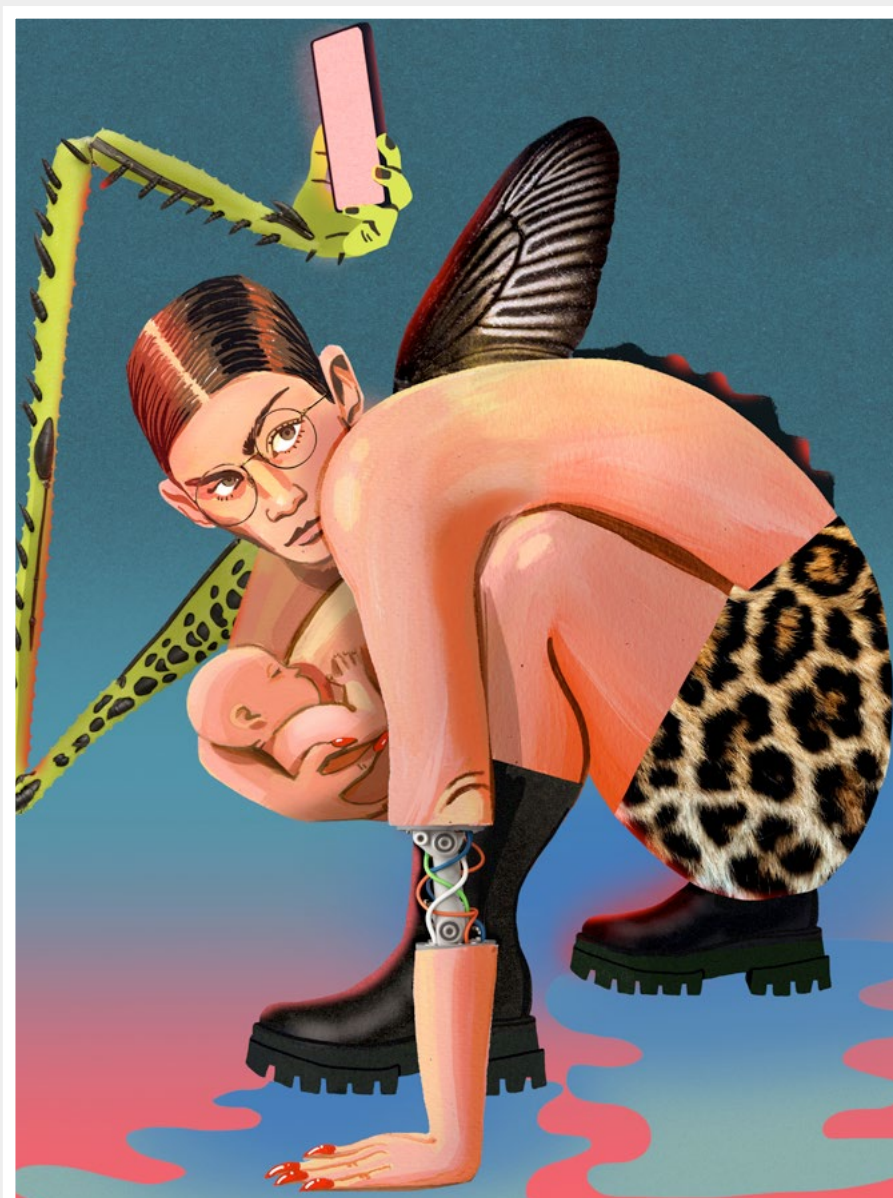
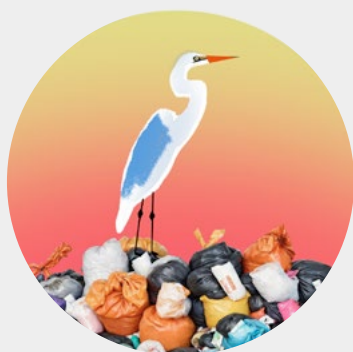


AULA Animac

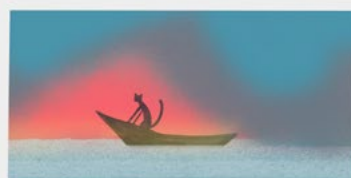
Dossier pedagògic





ÍNDEX

ANIMAC 2025 'WE, ANIMALS'	3
<i>Continguts per treballar a l'aula</i>	3
<i>Què seria de l'animació sense els animals?</i>	4
 Sessió escolar 1 – Educació infantil i cicle inicial	6
Kugelfisch	6
Ab Ovo	9
Yo voy conmigo	12
 Sessió escolar 2 – Cicle mitjà i cicle superior	15
A Menina com os Olhos Ocupados / The Girl with the Occupied Eyes	15
Humans Build the Biggest Nests	17
Nid d'embrouilles / Bird to be alive	22
 Sessió escolar 3 – Educació secundària	24
Volcelest	24
Freelance	26
Impossible Journey	28
Crèdits	31





Amb el lema “We, Animals” la 29^a edició de la Mostra Internacional de Cinema d’Animació de Catalunya proposa una mirada sobre la nostra connexió amb el regne animal. Explora com els humans ens apropem als animals en diferents àmbits i de quina manera el cinema d’animació ens ajuda a entendre i representar aquesta relació. Així mateix, en aquesta mostra continuem reivindicant l’animació com a poderós mitjà de creació d’imaginari i com un element de crítica social que té el potencial de conscienciar infants i joves per canviar maneres de viure i entendre el món.



ANIMAC A L’AULA

En aquesta guia didàctica proposem un conjunt d’activitats per acompanyar el visionat de les animacions. Per a cadascun dels tres nivells educatius (educació infantil i cicle inicial; cicle mitjà i cicle superior, i educació secundària), hem seleccionat diversos films destacats que incorporen activitats i recursos per treballar a l’aula.

Quins són els objectius del dossier pedagògic?

- Proporcionar coneixements sobre l’art i la tècnica de l’animació
- Potenciar la creativitat de l’alumnat
- Convidar a la reflexió i despertar l’esperit crític



CONTINGUTS PER TREBALLAR A L’AULA

L’animació és una tècnica cinematogràfica que crea l’aparença de moviment mostrant moltes imatges fixes una darrere l’altra a certa velocitat (entre 24 i 30 fotogrames per segon).

Aquestes imatges poden ser dibuixos fets a mà, figures de paper retallades, objectes reals o creacions fetes per ordinador, entre altres. Cada imatge és una mica diferent de l’anterior, i quan les veiem a una velocitat concreta, el nostre cervell interpreta que estan en moviment. Quan les mires, sembla que les imatges s’estan movent de veritat, tot i que en realitat són moltes imatges fixes que canvien molt de pressa.



QUÈ SERIA DE L'ANIMACIÓ SENSE ELS ANIMALS?



Des de les primeres passes de l'animació, els animals han estat molt presents.

La cronofotografia d'Eadweard Muybridge

Eadweard Muybridge va ser un dels primers a capturar el moviment dels animals. Volia comprovar si els cavalls, en algun moment mentre corrien, aconseguien tenir les quatre potes en l'aire.

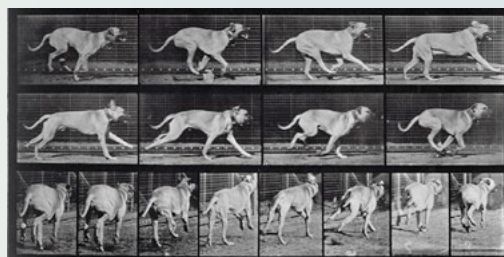
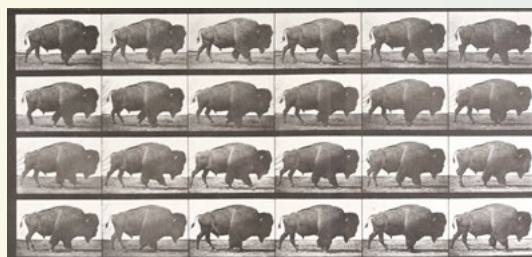
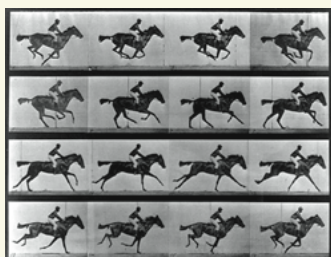
Per fer-ho va utilitzar la tècnica de la cronofotografia o, el que és el mateix, la visualització del moviment a partir d'una seqüència d'imatges.

Muybridge va col·locar diverses càmeres en línia, cadascuna amb el seu propi disparador. Quan un cavall passava corrent, activava els disparadors i cada càmera feia una foto en un moment diferent. Així, quan miraves totes les fotos juntes, una darrere l'altra, podies veure cada part del moviment del cavall com si fos una pel·lícula. Això va ajudar molt a comprendre com es mouen els animals i també va ser fonamental per al desenvolupament del cinema d'animació.



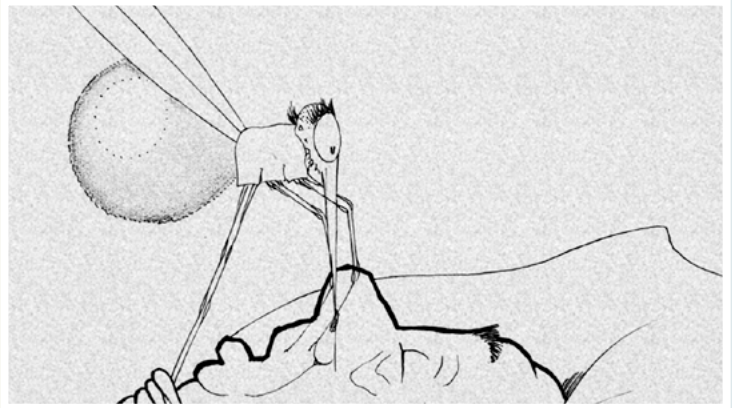
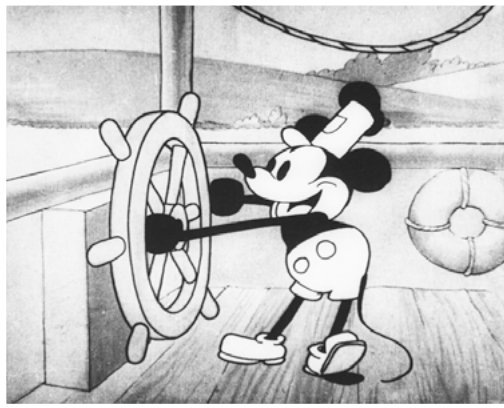
Ho sabies?

Eadweard Muybridge no només va fotografiar cavalls, també va captar el moviment de gossos, búfals, lleons i tigres!



Aquests estudis han inspirat animadors fins als nostres dies. Per exemple: persones com Winsor McCay, que va crear animacions amb un animal de protagonista. Ho podem veure a *How a Mosquito Operates* (1912) o a *Gertie the Dinosaur* (1914).

El mateix Walt Disney va crear una icona basant-se en un animal: Mickey Mouse (1928). Un ratolí amb una personalitat única que explicava històries i connectava amb el públic d'una manera sense precedent.



Amb el temps, els clàssics de Disney, Pixar o DreamWorks han continuat donant vida a animals amb profunditat emocional i significats simbòlics. Pel·lícules com *Madagascar*, *Kung Fu Panda* o *Buscant a Nemo* mostren com els animals són capaços de transmetre valors universals com la família, la diversitat, l'amistat i el respecte per la natura.

Al llarg de la història, els animals no només han estat protagonistes, sinó també ponts emocionals que ens connecten amb històries plenes de significat i alimenten el nostre imaginari col·lectiu.



L'antropomorfisme en l'animació

Totes aquestes pel·lícules tenen en comú que són animals amb característiques, emocions i comportaments propis dels humans. Això és l'antropomorfisme! A *Madagascar*, per exemple, la zebra, el lleó, la girafa i l'hipopòtam parlen com les persones i comparteixen el desig d'explorar el món més enllà de les seves gàbies. D'aquesta manera, no es presenten com uns animals que simplement viuen en un zoològic, sinó que reflecteixen sentiments molt humans com la curiositat o la llibertat.

Kung Fu Panda és un altre exemple d'antropomorfisme. Malgrat ser un panda, el protagonista té somnis i aspiracions molt humanes i mostra emocions com la inseguretad, la determinació o l'alegria.



Nosaltres, els animals

Animació i animals: una combinació perfecta!

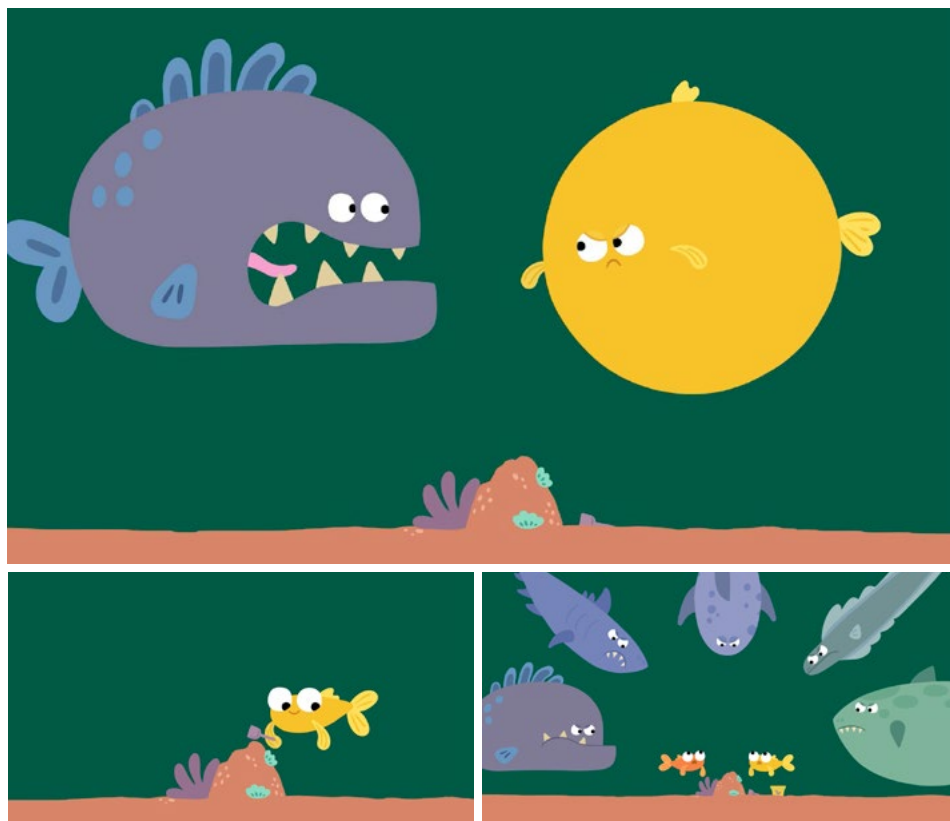
Kugelfisch

Alemanya, 3 min 37 s, 2023,
dibuix digital 2D, sense diàlegs

Direcció: Julia Ocker

Producció: Studio Film Bilder
GmbH

En un oceà ple de peixos grans i dolents, un peixet globus intenta sobreviure aparentant ser el més gran i fort possible.



Parlem de valors: *LES APARENCES*

Aquesta animació ens mostra amb imatges senzilles com, a vegades, per por o per intentar semblar més importants, aparentem una cosa que no som i, després, comprovem que som més feliços quan podem ser nosaltres mateixos.

- Creus que eren dolents els peixos de l'animació?
- Què fan quan poden mostrar-se tal com són?
- Quan creus que són més feliços?

Ho sabies?

La Julia Ocker té una galeria d'animals animats molt gran. Pots explorar-los i jugar amb ells seguint aquest enllaç:

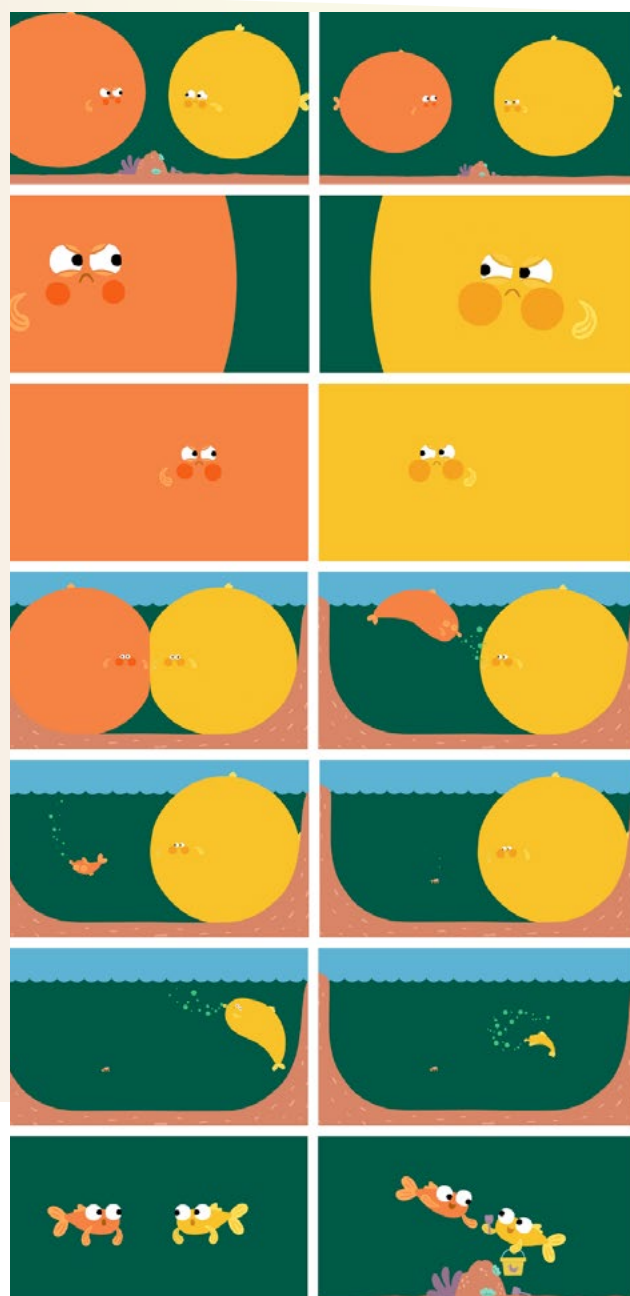
<https://www.animalanimals.com/animals/>



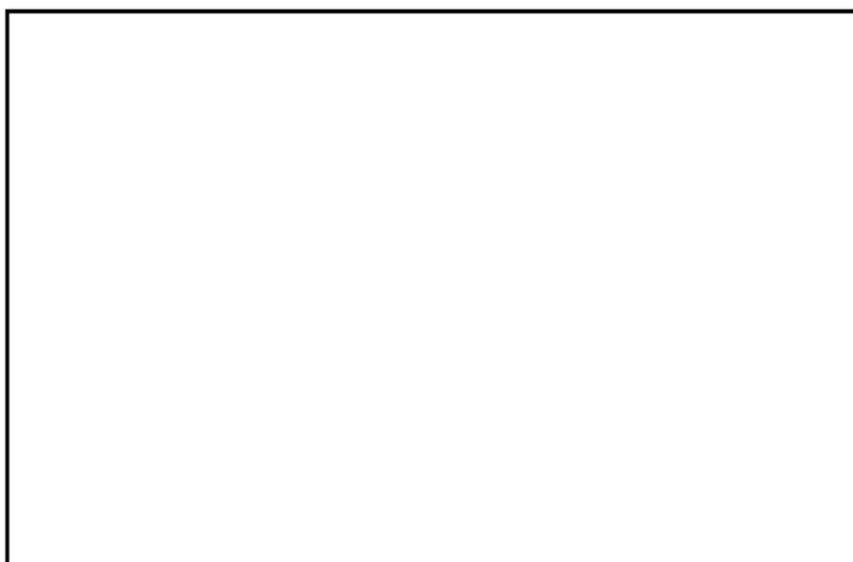
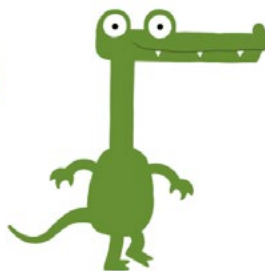
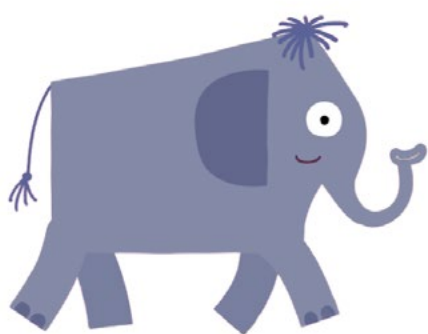
Activitat: juga amb l'enquadrament

En aquest curtmetratge, veiem que els peixos poden canviar de mida. A mesura que es fan grans, omplen tota la pantalla fins al punt que només en podem veure els ulls. Això passa perquè l'animadora decideix què vol que vegem. Ella pot fer que les coses semblin més grans o més petites simplement ajustant l'enquadrament, que és la manera de col·locar les coses dins de la pantalla.

Per entendre-ho millor, és com quan mirem a través d'una finestra: encara que fora hi hagi un món molt gran, nosaltres només veiem el trosset que ens mostra la finestra.



Juga amb l'enquadrament i fes el mateix animal gran i després petit. Pots fer un peix, però també pots inspirar-te en qualsevol altre animal!



Ab Ovo

Ucraïna, 6 min 33 s, 2023, dibuix digital 3D, VOS (ucraïnès)

Direcció: Oleksandr Viken, Stas Marchenko

Producció: Karandash Animation Studio

En una illa, després d'una tempesta tropical, tots els ous dels animals s'han intercanviat. Ara, una tortuga que viu amb una família de tucans vol aprendre a volar com ho fan els seus pares.



Parlem de valors: LA DIVERSITAT

- Quins animals has vist en el vídeo? Recordes algun pare i fill que fossin diferents?
- Creus que els animals s'estranyen de tenir fills diferents? Se sorprenden o estan confusos?
- Per què és bo tenir amics o família que són diferents de nosaltres?



Activitat: el cadàver exquisit

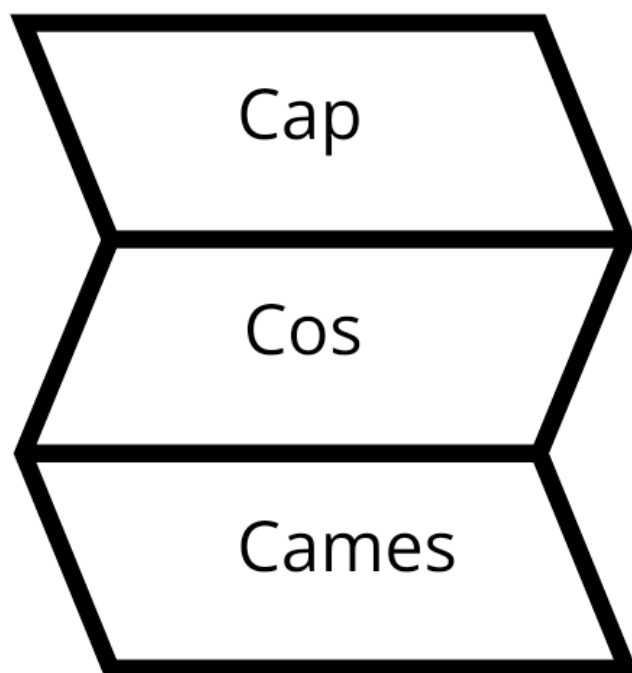
En aquesta animació, hi ha animals que s'han barrejat de maneres molt estranyes, una cosa que no és possible a la vida real. D'això en diem *surrealisme*.



*Amb l'ajuda de 3 companys,
dibuixa un personatge original
fent servir l'atzar.*

Què has de fer?

- 1.** Doblega un paper en tres parts iguals. En la primera secció, dibuixa el cap d'un animal. Després, doblega el paper perquè la següent persona no vegi el que has dibuixat.
- 2.** Passa el paper a un company. Ell o ella ha de dibuixar el cos d'un animal en la segona secció, sense mirar el que tu has dibuixat abans.
- 3.** Doblegueu de nou el paper per ocultar la segona part i passeu-lo a un tercer artista perquè dibuixi les cames i els peus d'un tercer animal.
- 4.** Descobriu la sorpresa. Quan tots hàgiu acabat, obriu el paper per veure el personatge totalment inventat que heu creat junts. Serà una figura molt divertida i única!



Aquí pots veure un tutorial que t'ajudarà a entendre millor com fer un cadàver exquisit:

<https://youtu.be/EgNdOKsjnBk>



Ho sabies?

La creativitat moltes vegades prové del joc. El joc del «cadàver exquisit» va ser inventat a França per un grup d'artistes i escriptors anomenats surrealistes. Ells volien explorar i expressar el món dels somnis de maneres noves i diferents i van començar a fer dibuixos i a escriure històries entre amics. Per jugar-hi, cada persona afegia una petita part sense veure el que havien fet la resta.

Un dia, mentre jugaven a crear frases, van compondre una frase molt rara i divertida, que era «El cadàver exquisit beurà el vi nou». Això els va fer riure molt perquè no tenia gaire sentit, però els va agradar perquè era diferent i original.



Yo voy conmigo

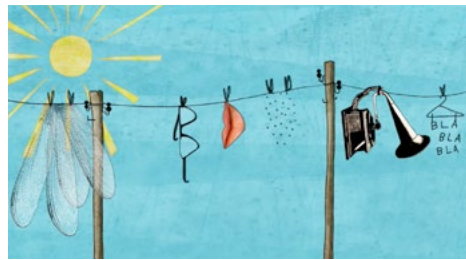
Espanya, 7 min 6 s, 2024, dibuix digital 2D, VO (castellà)

Direcció: Chelo Loureiro

Producció:

Abano Produccions S.L.

A l'Elisa li agrada el Martín, però sembla que ell no se n'adona. Els seus amics li aconsellen que per fer-se visible es tregui les cuetes, les ulleres, les pigues, el somriure, les paraules... Finalment, el Martín s'hi acaba fixant, però ella decideix recuperar tot els trets característics que tenia i que havia eliminat: les cuetes, les ulleres, les pigues, el somriure, les paraules...



Ho sabies?

Yo voy conmigo és una adaptació d'un llibre il·lustrat de Raquel Díaz Reguera. Pots veure el conte narrat per la cantant Rozalén en aquest vídeo:

<https://youtu.be/jrpxixzQ790>

També hi ha un segon llibre que continua la història. Es titula *Yo soy* i explica la història des de la perspectiva del Martín. Què pensa ell de la seva amiga?



Parlem de valors: L'AUTOESTIMA

Els ocells i les ales de la nena representen la seva creativitat, llibertat i essència. Això la fa única i per això és especial, però quan deixa de tenir totes aquestes coses, l'Elisa ha canviat. Ja no és la mateixa i s'ha tornat de color gris.

- Què li passa a l'Elisa quan deixa de ser ella?
- Quan creus que és més feliç?
- Creus que està bé canviar com som per agradar als altres?



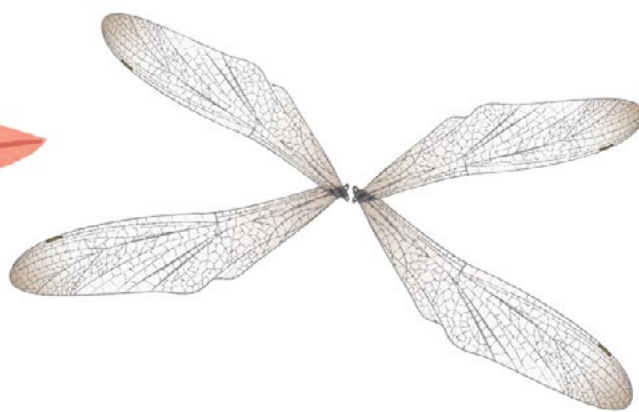
Ho sabies?

En el món de l'animació, el color és molt important, ja que ens permet transmetre emocions i sentiments. Com bé haureu vist, l'Elisa, a mesura que perd trets que la caracteritzen com les pigues o el somriure, també va perdent el color. Primer és de colors vius i, quan deixa de ser ella, es torna de color gris. El gris representa la tristesa.



ACTIVITAT:
Encercla els trets que fan única l'Elisa

Quin t'agrada més i per què?



BLA
BLA
BLA

La natura em crida

Curts imaginatius que ens emocionen,
que ens diverteixen i que ens conviden a pensar.

A Menina com os Olhos Ocupados / The Girl with the Occupied Eyes

Portugal, 7 min 55 s, 2024,
aquarel·la 2D, sense diàlegs

Direcció: André Carrilho

Producció: Blablabla Media

Una nena deambula per diferents paisatges sense apartar la mirada del mòbil. Pel camí, es troba amb diferents personatges que la intenten captivar, però ella es mostra indiferent a tot el que l'envolta. Després d'una sèrie d'aventures que inclouen un breu viatge espacial, la nena aterra en un circ i puja a una muntanya russa. Durant el vertiginós trajecte, el telèfon li rellisca de les mans i acaba fet miques a terra.



Parlem de: LA TECNODEPENDÈNCIA

En aquest curtmetratge observem com la protagonista està tan fixada en el seu telèfon que no veu el món que l'envolta. Aquesta situació ens serveix per reflexionar sobre la nostra pròpia relació amb la tecnologia.

- Creus que la tecnologia ens ajuda a millorar la nostra vida o potser ens distreu de les coses realment importants? Exposa exemples per argumentar la teva opinió.
- A quina edat consideres que els infants haurien de començar a utilitzar el mòbil? Per què?



Ho sabies?

Aquest curtmetratge fa un ús magnífic de la tècnica de l'aquarel·la i utilitza taques i degotejos que fan que tot sembli estar en moviment. Els fons pintats amb aquarel·la ajuden a mostrar canvis subtils, però ràpids. Mira com la taca de la primera imatge es transforma en un plat volador i com la nena es converteix en astronauta.



ACTIVITAT: un univers sonor

El director d'aquest curt acompanya l'animació amb sons molt realistes que podem veure des de l'inici. L'alegria dels nens al parc, l'elefant, els dofins, la pluja...

En el món animat, els efectes de so són molt importants. Per això, hi ha biblioteques específiques de sons que ajuden a ambientar les pel·lícules.

Pensa en una història protagonitzada per un animal i busca el so que l'acompanyaria en aquesta galeria de sons. Hi trobaràs tota mena de sons d'animals: gats, gossos, ovelles o fins i tot micos i hienes.

<https://www.videvo.net/es/efectos-de-sonido/>



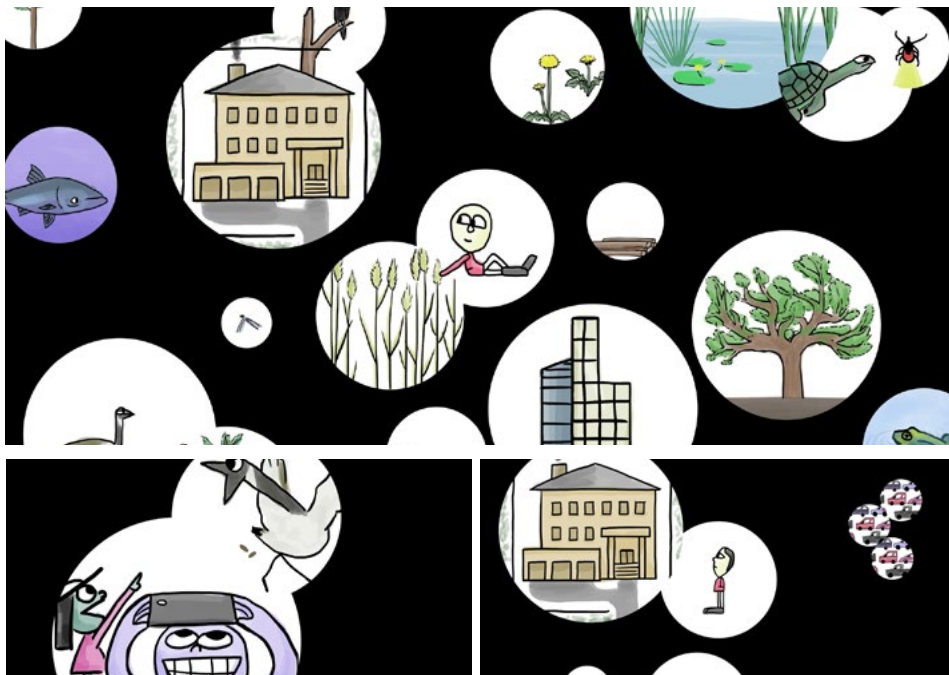
Humans Build the Biggest Nests

Canadà, 4 min, 2024, dibuix digital 2D,
sense diàlegs

Direcció: Isaac King

Producció: Isaac King

En aquesta història, a través de focus de llum o *spotlights*, veiem com tot està connectat: des de grans oques canadenques i cérvols fins a ratolins i dents de lleó. La pel·lícula utilitza dibuixos i formes especials per mostrar-nos com tots compartim el mateix espai i com les nostres accions influeixen en la natura. És una manera divertida de veure com els humans i la resta d'animals i espècies a vegades col·laboren, però també poden entrar en conflicte, i ens mostra com tot el que fem té una gran influència en el planeta.

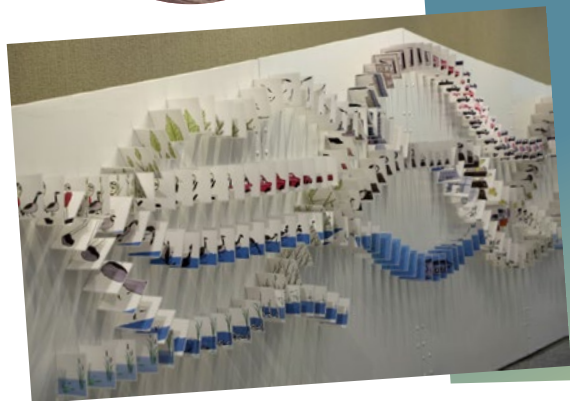


Ho sabies?

Hi ha una versió de l'obra audiovisual d'Isaac King en una exposició que es pot veure al Centre d'Art La Panera de Lleida. En concret, es tracta d'un *flipbook* gegant on hi ha 532 dibuixos, 232 targetes i 78 possible rutes. Durant el festival, Isaac King impartirà la conferència "Animating Ecology", en què parlarà de com crea les seves pel·lícules.

Pots treballar-ho a partir de la web de l'artista a

<https://www.isaacking.net/#/hbtbn/>

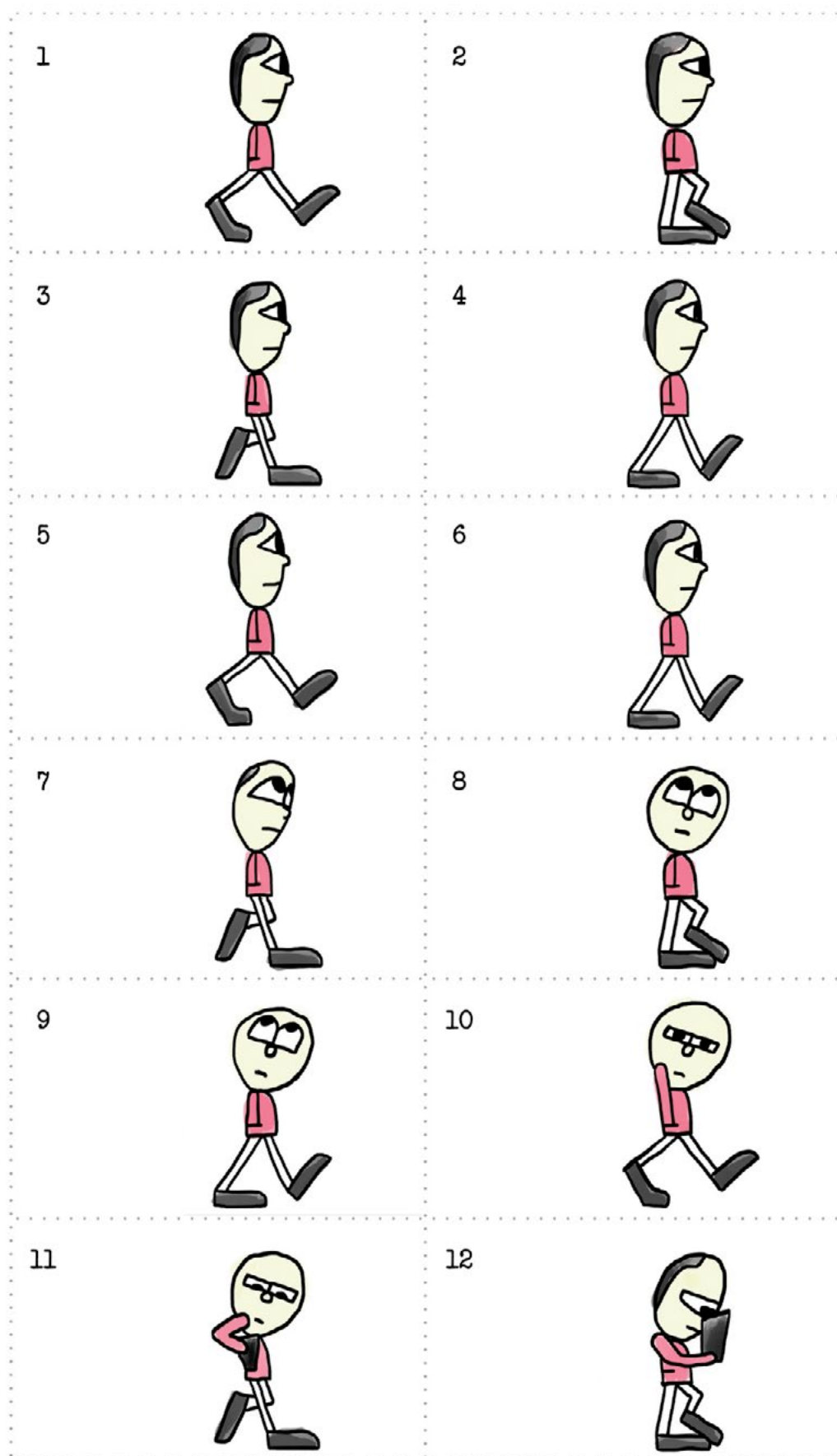


Parlem de valors: LA CONVIVÈNCIA ENTRE ESPÈCIES

- En aquest curtmetratge es diu que els humans construïm els nius més grans. Què creus que vol dir?
- Creus que els humans construïm o destruïm més? Quin impacte tenim en la natura?
- Com creus que els humans i els animals podem conviure en un mateix ecosistema?

ACTIVITAT: creem un flipbook

Un *flipbook*, també conegut com a *llibre animat* o *foliscopi*, és un llibre que conté un seguit d'imatges que cobren moviment amb el pas ràpid dels fulls. És l'element més senzill per començar a animar dibuixos sobre paper. Si vols veure com funciona, et proposem retallar un dels següents *flipbooks* que hem creat a partir de les imatges d'Isaac King.



13



14



15



16



17



18



19



20



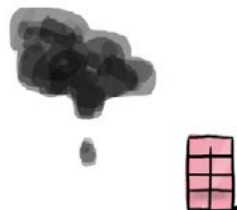
21



22

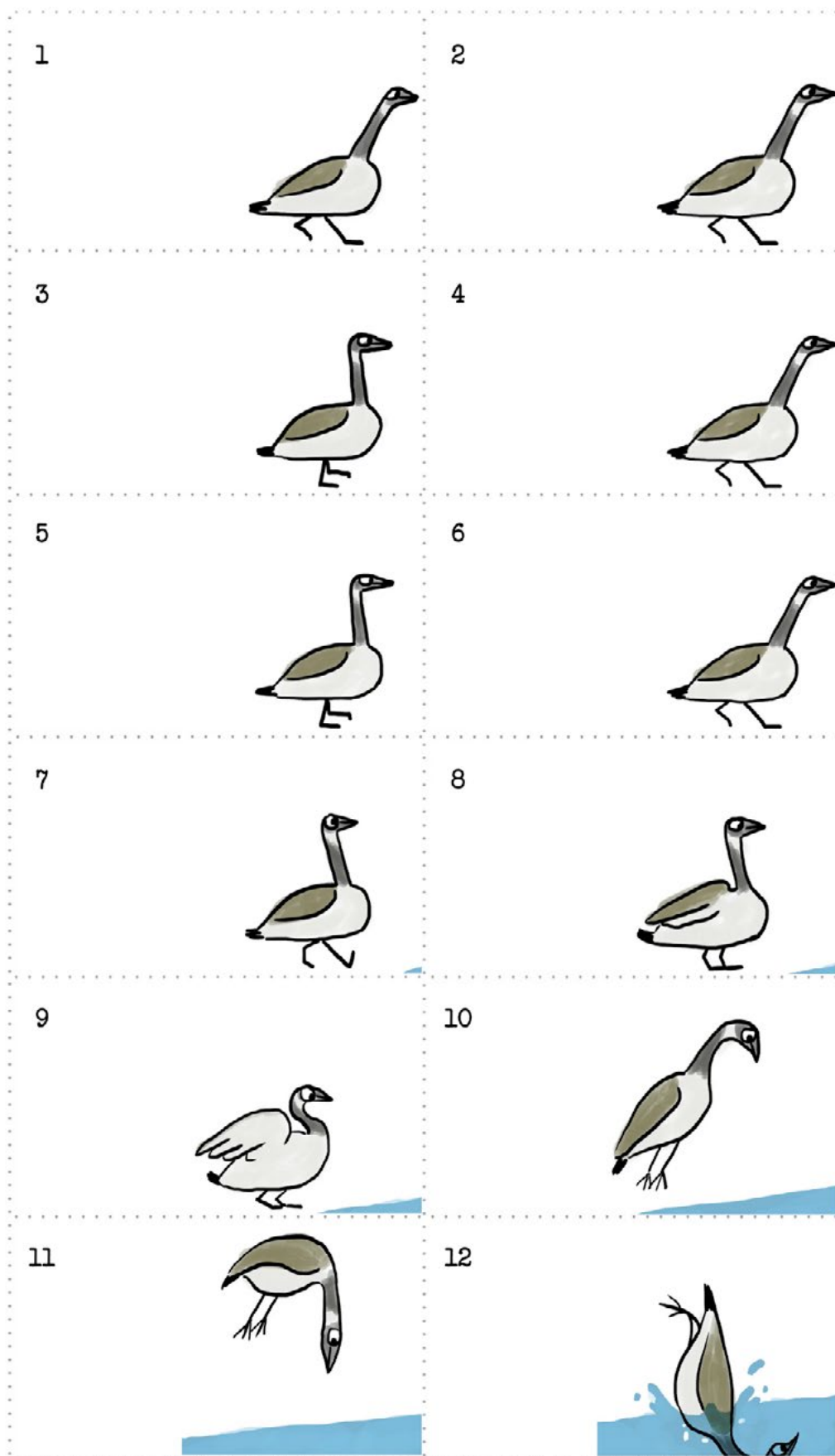


23



24





13



14



15



16



17



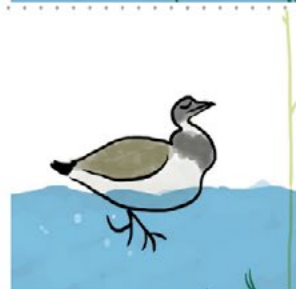
18



19



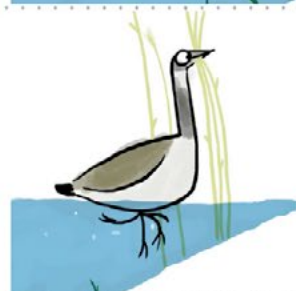
20



21



22



23



24



Nid d'embrouilles / Bird to Be Alive

França, 6 min 14 s, 2024, 3D,
sense diàlegs

Direcció: Mathieu André, Anaïs Berost, François Fontaine, Rowan Rosencourt, Valentin Rosset

Producció: École Brassart

El conductor d'una ambulància transporta un senyor gran obsessionat amb els ocells a l'hospital, però perd el control del vehicle i punxa una roda. La situació empitjora quan l'home escapa de l'ambulància per perseguir els ocells que se li creuen per davant.



Ho sabies?

Aquesta animació, ambientada als anys 70, l'han creat els alumnes de l'escola francesa Brassart de Lió. L'han produït en 3D i han hagut de recrear com eren les ambulàncies d'aquella època. Pots trobar més informació sobre la història i el procés aquí:

<https://www.brassart.fr/galerie/animation-3d-immersion/nid-d-embrouilles-le-film>



Parlem de: *ELS PERSONATGES*

Més enllà de l'ambientació, en qualsevol història és essencial treballar els personatges. En aquesta animació en trobem quatre:

- 1.** Jean-Jacques: conductor d'ambulàncies d'origen italià. És molt presumit i mai se separa de la pinta ni de les ulleres de sol d'aviador.
- 2.** L'ancià: des que va perdre el coneixement viu en el seu propi món. Només li interessen els ocells.
- 3.** El cucut: és un ocell molt embogit que encurioseix l'ancià.
- 4.** L'oca: és un personatge secundari que fa feliç l'home gran. El seu paper i el comportament accentuen l'humor de la pel·lícula quan es troba amb els nostres protagonistes.

A vegades, en una història, és tant o més important el que es diu com el que no es diu. T'has fixat en com han dissenyat el personatge per evidenciar que l'home gran està obsessionat amb els ocells?



ACTIVITAT: dibuixa les teves onomatopeies

El curtmetratge no té diàlegs, però sí que hi apareixen algunes onomatopeies, dibuixades en pantalla, que serveixen per reforçar l'acció. Una onomatopeia és la imitació d'un so representat a través de l'escriptura i és un recurs visual molt emprat en còmics i en dibuixos animats.

Pensa en una història i dibuixa les teves onomatopeies. Tingues en compte que:

- 1.** Les lletres grans transmeten sons forts i sonors i les lletres petites sons fluixos i suaus.
- 2.** Les lletres repetides transmeten un so que s'allarga. Les lletres que no es repeteixen representen un so curt i sec.



De la neu d'Europa al sol d'Àfrica

Un viatge per la creativitat en animació

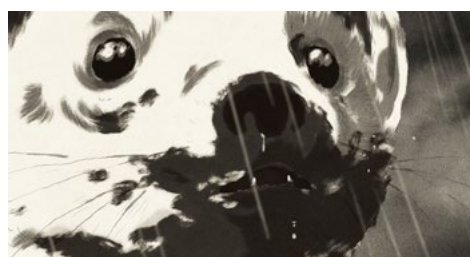
Volcelest

França, 14 min 33 s, 2023, dibuix sobre paper 2D, sense diàlegs

Director: Éric Briche

Productor: Miyu Productions

L'hivern ha arribat. Per sobreviure, un petit ermini fuig del seu entorn salvatge i busca aliment prop d'una granja aïllada plena de gallines. La seva arribada posa en perill l'amo de la casa.



Ho sabies?

Aquesta obra és una adaptació del llibre *De Goupil à Margot*, de Louis Pergaud. En l'adaptació animada del curt, Éric Briche mostra els animals tal com són, sense caricaturitzar-los ni personificar-los amb característiques humanes.



Parlem de cinema: EL REALISME EN L'ANIMACIÓ

L'animació, de vegades, mostra una representació més naturalista dels animals. A diferència de pel·lícules com *Madagascar*, *Nemo* o *Kung Fu Panda*, on els animals parlen i estan molt caricaturitzats, a noves produccions com *Flow*, un món a salvar s'ha optat per un enfocament més realista. Els animals ja no parlen i la seva morfologia i moviments s'allunyen de la caricatura i mostren les reaccions pròpies de cada espècie.

- Coneixes alguna altra pel·lícula on els animals es comportin de manera natural, tal com són?
- Creus que el realisme en l'animació et pot connectar més amb la història o amb els personatges? Per què?
- Què penses que és més complicat de representar en l'animació, els moviments realistes o les caricatures dels personatges?

ACTIVITAT:

escriu un prompt perquè la IA generi la imatge d'un animal realista i un altre d'estil cartoon

Inspirant-nos en *Volcelest*, hem utilitzat el DALL-E per crear aquestes dues versions d'un mateix animal. Ara et toca a tu. Escull l'animal que més t'agradi i fes que la intel·ligència artificial (IA) generi una imatge més realista i una altra d'estil *cartoon*.

Ho sabies? Un *prompt* és la instrucció o pregunta que has de donar a les eines d'IA perquè generin contingut. Per generar les dues imatges li hem dit el següent:

Pensa en una història i dibuixa les teves onomatopeies. Tingues en compte que:

1. Crea una il·lustració molt detallada d'un ermini amb el seu pelatge d'hivern, situat en un entorn natural nevat. L'ermini ha de tenir un pelatge gruixut i completament blanc, excepte per la punta de la cua, que és negra. La imatge ha de mostrar l'animal de manera realista.
2. Crea una il·lustració d'un ermini de dibuix animat. L'ermini ha de tenir ulls grans i expressius i ha d'estar situat davant d'un fons natural amb formes suaus i arrodonides i un toc de verd pàl·lid.



Freelance

Dinamarca, Xile, 2 min 40 s,
2024, dibuix digital 3D, sense
diàlegs

Direcció: Luciano A. Muñoz
Sessarego, Magnus I. Møller,
Peter Smith

Producció: Tumblehead

Un jove cavaller arriba a la cort
del rei, sense saber que matar
dracs no serà el seu repte més
gran. Freelance és una comèdia
sobre resiliència, frustració
professional, salut mental i ètica
del treball.



Parlem de: LES EL·LIPSIS I LA METÀFORA

Aquesta animació 3D demostra l'ús eficient de les el·lipsis per mantenir la història àgil i amb ritme. També l'ús de la metàfora, molt valuosa per treballar l'humor.

A l'inici, veiem que el rei demana al cavaller que mati un drac i, després, diferents escenes en què el cavaller presenta caps de drac, sense la necessitat de repetir tota l'acció d'anar a buscar els monstres, matar-los i portar-los. Això permet que l'espectador entengui la trama sense mostrar cada detall de la història.

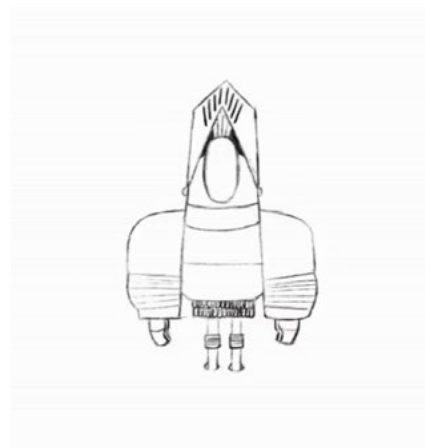
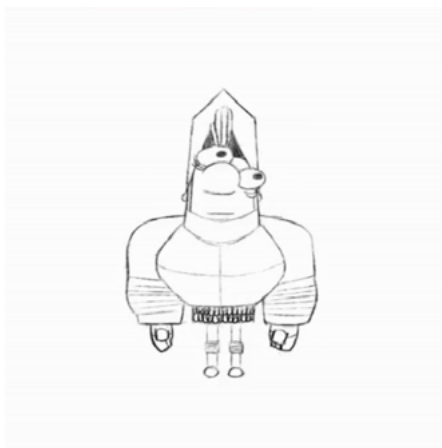
Amb l'ús de l'humor, el curtmetratge trasllada a l'època cavalleresca la dura vida d'alguns autònoms. El cavaller —l'autònom— ha de lidiar amb un client —el rei— que mai està content amb la feina que li presenta —matar el drac—.

Per sort, a la vida real hi trobem altres finals. Què n'opines?

Activitat: dibuixa un personatge en turn around

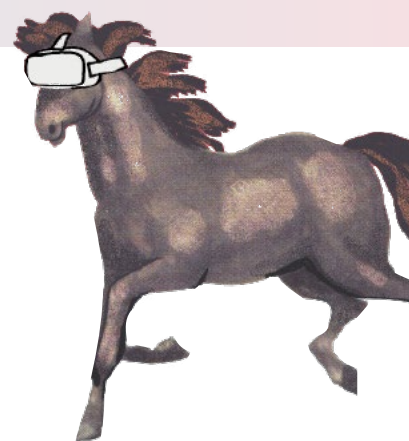
Per crear un personatge en 3D hem de pensar en com serà de cara, però també d'esquena i de perfil. Aquí tens una mostra del cavaller.

Inventa't un personatge i prova de fer-ho tu en un estil de caricatura. Pots inspirar-te en algunes escenes i personatges a la web del film: <https://freelance-film.com/>



Si vols, pots atrevir-te a fer-ho en 3D. Prova el programa Blender, que és de codi obert i pots descarregar-te'l aquí:

<https://www.blender.org/>





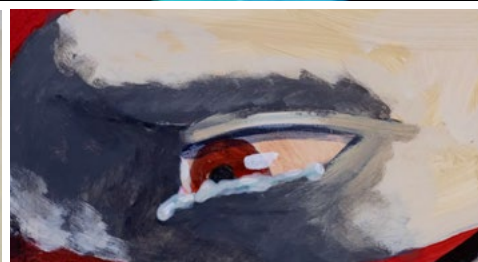
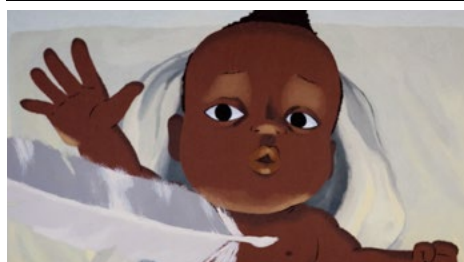
Impossible Journey

Brasil, 5 min 28 s, 2024, dibuix digital 2D, pintura animada, sense diàlegs

Director: YUCA (Daniella Schuarts i Leonardo Salomão)

Producció: The Youth Company

Impossible Journey és un emotiu retrat animat sobre la disparitat en l'atenció sanitària maternal als Estats Units, simbolitzada per les experiències contrastades de dues cigonyes, una blanca i una negra. Mentre una cigonya viu un viatge sense contratemps, l'altra s'enfronta a perillosos desafiaments.



Parlem de valors: LA CRÍTICA SOCIAL

L'animació és una eina molt poderosa que ens ajuda a transmetre històries amb un rerefons de crítica social i ens ajuda a reflexionar i a generar debat. El curtmetratge *Impossible Journey* està inspirat en fets reals. Homenatja Amber Rose Isaac, una dona que va perdre la vida a causa de negligències durant el part. La tragèdia d'Isaac treu a la llum les desigualtats que afecten la salut maternal de les dones negres als Estats Units, una crisi que el film busca posar en relleu a través de metàfores visuals i narratives.

- Quins sentiments t'ha despertat la pel·lícula?
- De la manera que s'ha plantejat el curtmetratge, creus que ofereix alguna solució o simplement exposa el problema?
- Segons el teu parer, com valories que utilitzin cigonyes per exposar la problemàtica? Què aporta la part final on hi ha persones reals?

ET RECOMANEM:

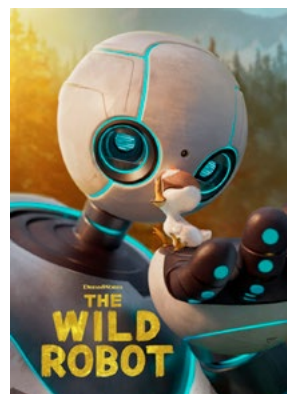
Al llarg de la història de l'animació s'han creat molts films que, més enllà de l'art i la tècnica, han esdevingut referents per la manera en què aborden temes de justícia social i ecologisme. Te'n recomanem alguns:



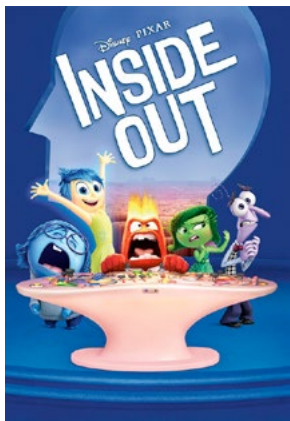
Flow, un món a salvar (2024): Una de les pel·lícules animades sobre la naturalesa més innovadores i premiades. *Flow* no té diàlegs i és protagonitzada per un gat. El felí es desperta en un món cobert d'aigua, on la raça humana sembla haver desaparegut. Cerca refugi en un vaixell amb un grup d'altres animals, però portar-se bé amb ells resulta ser un repte encara major que superar la seva por a l'aigua.

Robot salvatge (2024): narra la història

de Roz, un robot abandonat en una illa salvatge que aprèn a adaptar-se i a sobreviure amb l'ajuda dels animals de l'illa.



Parvana - The Breadwinner (2017): explora els drets de les dones i els conflictes socials a l'Afganistan a través de Parvana, una nena que es disfressa de noi per poder treballar i ajudar la seva família després que el seu pare sigui empresonat.



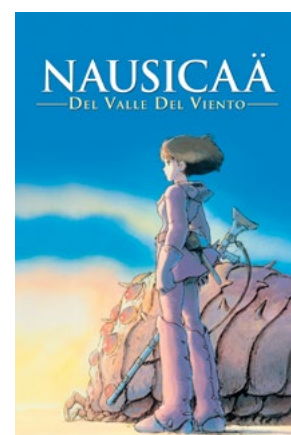
Inside Out (2015): explora les emocions d'una noia que surfeja pels canvis significatius de la vida. Les seves emocions són personatges animats que interactuen dins seu.



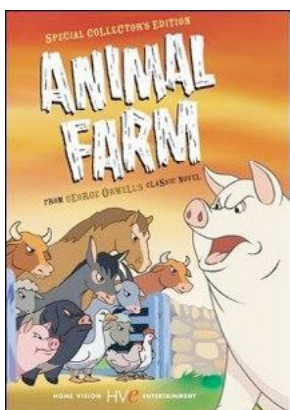
WALL-E (2008): situat en un futur distòpic, el film és una crítica al consumisme extrem i mostra una Terra abandonada i plena de deixalles, on un petit robot agafa el rol de protagonista.



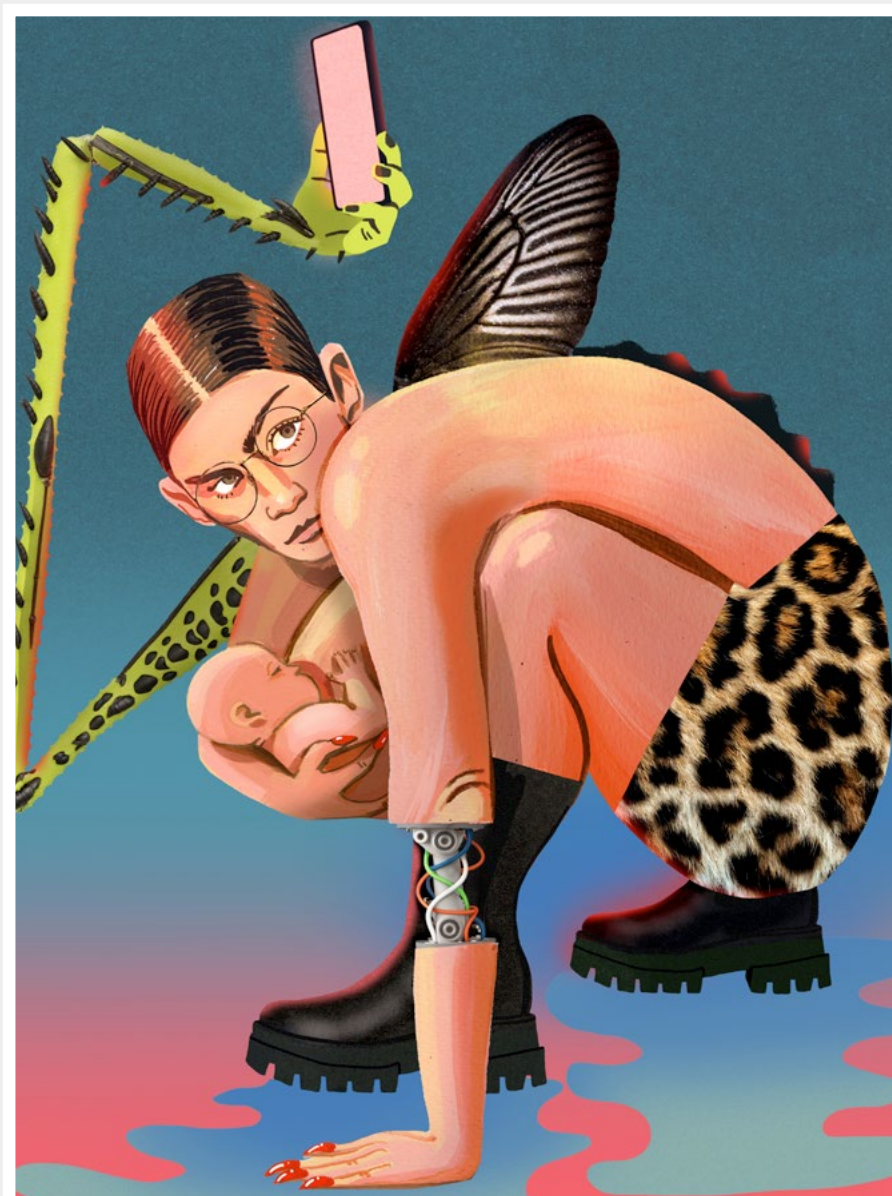
La princesa Mononoke (1997): pel·lícula d'animació japonesa que explora els conflictes entre el desenvolupament industrial i la conservació de la natura. Mononoke és una noia criada per llops que lluita per protegir el bosc dels humans.



Nausicaä de la Vall del Vent (1984): també d'animació japonesa, aquest film retrata un món postapocalíptic on la poca gent que hi queda lluita per sobreviure en un entorn contaminat i dominat per criatures tòxiques, amb una princesa que busca la pau entre els humans i la natura.



La rebel·lió dels animals (1954): adaptació de la novel·la de George Orwell que utilitza els animals per criticar el totalitarisme i la corrupció política.



Crèdits:

Organitza: Regidoria de Cultura de l'Ajuntament de Lleida

Creació i coordinació de continguts: Deparaula

Direcció: Carolina López

Imatge d'Animac: Rocío Álvarez

Disseny gràfic: LaGràfica

