



GUÍA DIDÁCTICA

EL TESORO DE BARRACÚDA

A PARTIR DE 7 AÑOS

INICIAFILMS

BELVISION

HAMPA
STUDIO

filmax.

AULAFILM

ÍNDICE

Introducción 03	Una o dos cosas sobre los piratas 32
Ficha y sinopsis 04	Antes de Anabel y Puño de Hierro 35
Objetivos pedagógicos 05	Palabras e imágenes para contar una historia 37
Relaciones curriculares 06	Actividades para piratas 40
¿Es magia o es animación? 07	Para seguir reflexionando... 50
Navegando por las páginas del mundo entero 13	Lista de obras recomendadas 51
Personajes y lugares: los secretos de <i>El tesoro de Barracuda</i> 18	Créditos 52
Entrevista con el director, Adrián García 29	

¡Pincha y
descarga!

RELATO
ILUSTRADO

FICHA DE
VISIONADO
AULAFILM

¡Bienvenidos a bordo de la guía didáctica de *El tesoro de Barracuda!*

Habéis visto, o estáis a punto de ver, una película asombrosa dirigida por Adrián García, que adapta al cine la popular novela de Llanos Campos (Premio Barco de Vapor. Ediciones SM, 2015).

¿Estáis preparados para continuar ahora la aventura? Con esta guía, creada por el equipo de especialistas en didáctica del cine de Aulafilm, podréis descubrir nuevos secretos de la historia, conocer mejor a los personajes y divertirnos con muchas actividades inspiradas en la película. Porque, como explica la historia de *El tesoro de Barracuda*, aprender a leer es siempre fascinante y emocionante, un proceso lleno de tesoros por descubrir y mares por surcar.

Os proponemos una guía adaptada a cada edad: una para niñas y niños hasta seis años, y otra, para mayores de siete. Deseamos que ambas os despierten un apetito feroz por la ficción, ya sea literaria o cinematográfica.

En estas páginas encontraréis ilustraciones, actividades, juegos y retos creativos, junto con la ficha de visionado de Aulafilm, que os animamos a rellenar en familia una vez que hayáis visto la película.

Por último, también os proponemos una adaptación de la película a relato ilustrado, un pequeño regalo para que podáis seguir leyendo y soñando muchos más días (y sus noches) con los vibrantes dibujos creados por Adrián García y todo el equipo de la película.

Esperamos que disfrutéis junto a Chispas, Ballena y el resto de la tripulación del *Cruz del Sur* y que las increíbles aventuras de *El tesoro de Barracuda* os dejen con muchas ganas de seguir buscando nuevos tesoros en el ancho mar del cine y de los libros.

El equipo de Aulafilm



El tesoro de Barracuda

Mientras intenta encontrar a sus padres, Chispas acaba por accidente en el barco pirata del Capitán Barracuda, tripulado por temibles marineros armados hasta los dientes y con un grave problema: no saben leer. Solo ella puede ayudarles a encontrar el tesoro de Phineas Krane, el más valioso y codiciado por todos los piratas del Caribe. Así comienza una aventura que cambiará sus vidas para siempre.

AÑO
2025

DURACIÓN
87 minutos

CALIFICACIÓN ICAA
Apta para todos los públicos

NACIONALIDAD
España

DIRECCIÓN
Adrián García

PRODUCCIÓN
Valérie Delpierre
Álex Cervantes
Álvaro García
Raphaële Ingberg

GUION
Amèlia Mora

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN
Pablo Navarro

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Enrique Fernández

MONTAJE
Alba Ruiz-Castizo

SONIDO
Fabiola Ordoyo
Cora Delgado
Fernando Novillo

VOCES (VERSIÓN ESPAÑOLA)
Laia Vidal,
Àngel del Río
Mark Ullod
Francesc Belda
Esther Solans
Germán José
Jordi Pineda

Objetivos pedagógicos

Reflexionar sobre la importancia de saber leer para comprender el mundo a nuestro alrededor y poder interactuar con él, ya estemos hablando de lenguaje escrito o audiovisual.

Investigar los procesos de creación de una obra cinematográfica animada y ahondar en la historia de este medio artístico.

Bucear en la fértil relación entre literatura y cine, haciendo especial énfasis en la simbiosis entre relatos ilustrados y películas de animación.

Identificar y cuestionar los estereotipos de género que han impedido e impiden que las mujeres formen parte de ciertas comunidades o actividades.

Conocer la tradición del relato de piratas, analizando la forma en que la ficción transforma la percepción de los sucesos históricos y sus protagonistas.



Relaciones curriculares

Conocimiento del medio natural, social y cultural

Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.

Educación artística

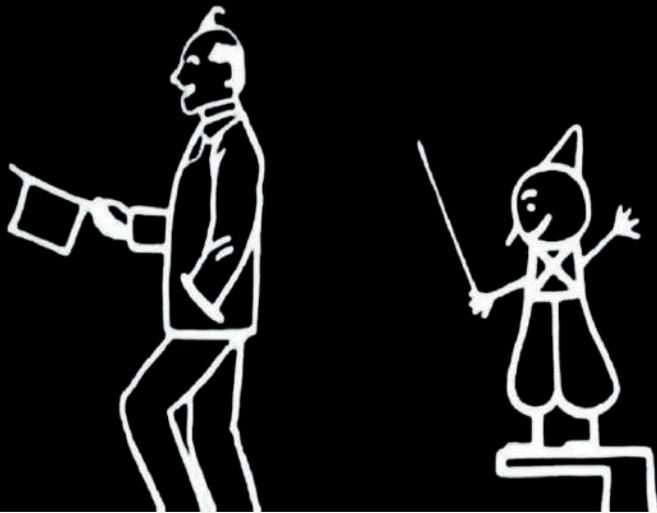
Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.

Educación artística

Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.

A detailed illustration of a grand, multi-story library. The room is filled with tall, dark wooden bookshelves that reach the ceiling, packed with books. A large, ornate chandelier hangs from the ceiling, casting a warm glow. In the foreground, a wooden floor is visible, with a chair and some papers scattered on it. The overall atmosphere is one of quiet study and intellectual pursuit.

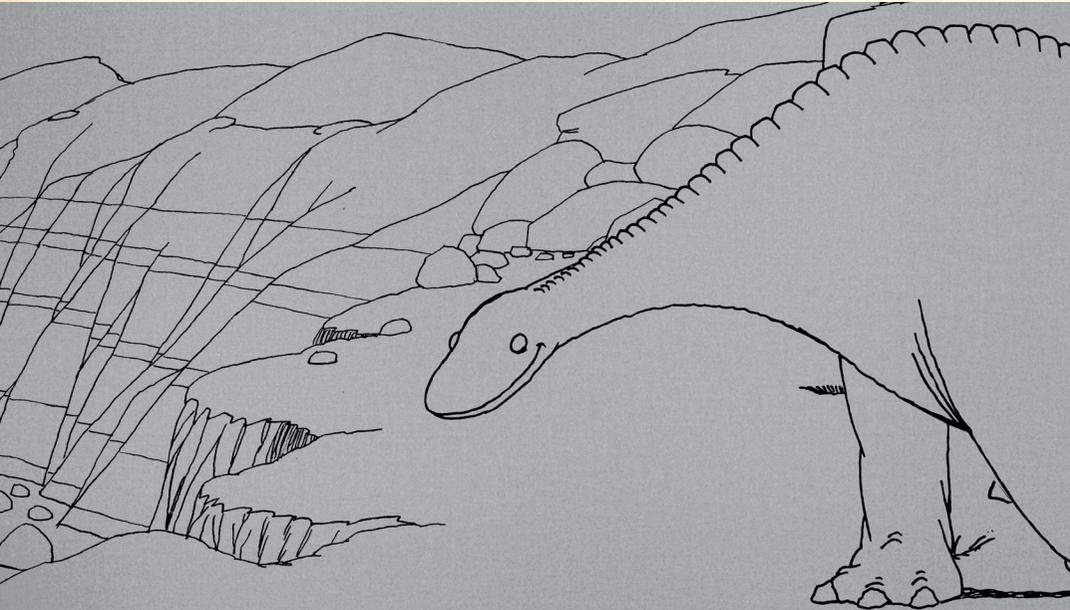
**¿Es magia o es
animación?**



Quien más, quien menos ha visto alguna vez en su vida una película o una serie de animación tradicional, lo que habitualmente se conoce como “dibujos animados”.

Esta técnica es tan antigua como el cine mismo: la primera obra de animación, *Fantasmagoría* (Emile Cohl) es de 1908, aunque es posible que hubiera otras anteriores que se hayan perdido o permanezcan desaparecidas, esperando a ser encontradas en algún sótano o desván. Pero, ¿sabes cómo se crean las películas de animación?

Lo primero de todo es entender cómo funciona el cine. Una cámara de vídeo es muy parecida a una cámara de fotos: recoge aquello que tiene delante, como si estuviera haciendo un dibujo muy realista. Sin embargo, el vídeo se mueve, mientras que las fotos y los dibujos son estáticos, o sea, no tienen movimiento. Pero, ¿cómo consigue el vídeo moverse? O, más bien, ¿cómo consigue generar la ilusión de movimiento? Ese es el aspecto más importante: lo que se ve en una pantalla de cine no son más que fotografías estáticas que, al reproducirse unas tras otras a una velocidad constante (generalmente, 24 imágenes por segundo), dan la sensación de estar moviéndose.



En la imagen superior, fotograma de *Fantasmagoría* (Emile Cohl, 1908); En la imagen inferior, *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914)



Ese “truco de magia” tecnológico es el mismo que utilizan los animadores para que parezca que sus dibujos se mueven: crean miles de imágenes que, al encadenarse, parecen estar vivas. De hecho, la cantidad de dibujos que hacen falta para completar un largometraje de 90 minutos es enorme, por lo que hay que dividir el trabajo entre muchas, muchísimas personas. Por ejemplo, para el movimiento de un personaje en un momento concreto, es muy probable que haya una persona creando las poses principales (el inicio y el final del movimiento, quizá) y otra rellenando los huecos entre esas poses principales. También es muy normal que haya una o varias personas trabajando exclusivamente en un personaje concreto. Al fin y al cabo, los animadores son muy parecidos a los intérpretes: tienen que entender a su personaje de arriba a abajo y conseguir que se mueva, hable y respire como si fuera un ser vivo.

Fotograma de *The Snow Queen* (Lev Atamanov, 1957)



Gracias a esta técnica, artistas de todas las épocas y nacionalidades han podido crear innumerables obras para públicos diversos. La animación no es solo para niñas y niños, pero sí que es un espacio perfecto para dejar volar la imaginación. Hasta la aparición de los efectos visuales creados por ordenador, si un cineasta quería mostrar a cien elefantes paseando por las calles de la ciudad, necesitaba rodar con cien elefantes reales en una calle real. O, al menos, tener tres o cuatro elefantes reales y fingir que eran muchos más. Sin embargo, en la animación tradicional, el único límite es el del tiempo y el talento: si se puede dibujar, puede aparecer en la película.

"La animación no es solo para niños y niñas, pero si que es un espacio perfecto para dejar volar la imaginación."

Fotograma de Nimh, el mundo secreto de la sra. Brisby (Don Bluth, 1982)



Por eso, el dibujo animado ha sido siempre un territorio fértil para la fantasía, el sueño y el absurdo. Gracias a la animación tradicional, el público pudo descubrir cómo se mueve un diplodocus (*Gertie the Dinosaur*, Winsor McCay, 1914, EE. UU) o ver el mundo desde los ojos de un conejo (*Orejas largas*, Martin Rosen, 1978, Reino Unido) o una ratona (*Nimh, el mundo secreto de la sra. Brisby*, Don Bluth, 1982, EE. UU).

Con el dibujo animado, hemos podido adentrarnos en fábulas y cuentos clásicos como *La cigarra y la hormiga* (en *Two Worlds*, Yasuji Murata, 1929, Japón); *Blancanieves y los siete enanitos* (William Cottrell, David Hand y Wilfred Jackson, 1937, EE. UU), *Pulgarcito* (en *Garbancito de la Mancha*, Arturo Moreno y José María Blay, 1945, España) o *La reina de las nieves* (en *The Snow Queen*, Lev Atamanov, 1957, Unión Soviética).

Arriba, fotograma de *Winnie-the-Pooh* (Fyodor Khitruk, 1969); abajo, *El planeta fantástico* (René Laloux, 1973)



Esa misma magia hizo posible volar con Superman en los cortometrajes de los hermanos Fleischer (1941-1942, EE. UU) o junto a su versión paródica en *Mi hermano el superhombre* (Bruno Bozzetto, 1968, Italia). Ningún mundo se resiste al poder de la animación: puede llevarnos al bosque junto al oso Winnie y sus amigos en *Winnie the Pooh and the Honey Tree* (Wolfgang Reitherman, 1966, EE. UU) o *Winnie-the-Pooh* (Fyodor Khitruk, 1969, Unión Soviética); por toda la galaxia gracias a *Gulliver's Travels Beyond the Moon* (Yoshio Kuroda, 1965, Japón) o *El planeta fantástico* (René Laloux, 1973, Francia); adentrarnos en el mundo de la mitología nórdica (*Valhalla*, Jeffrey J. Varab y Peter Madsen, 1986, Dinamarca), en el país de los sueños (*Nocturna*, Adrián García y Víctor Maldonado, 2007, España) o incluso en los secretos del océano (*Ponyo en el acantilado*, Hayao Miyazaki, 2008, Japón). Todos estos son solo unos pocos, poquísimos, ejemplos del poder de la animación tradicional para crear mundos únicos y personajes fascinantes: bucear en su historia es descubrir un mundo de posibilidades realmente infinitas.

En la imagen superior, *Nocturna* (Adrián García y Víctor Maldonado, 2007); en la imagen inferior, *Ponyo en el acantilado* (Hayao Miyazaki, 2008)



**Navegando por
las páginas del
mundo entero**



Mirar no es tan fácil como simplemente abrir los ojos y ponerse delante de algo. Haciendo eso podemos ver, es verdad, pero no mirar.

Para poder mirar, o sea, para descubrir los secretos de las cosas que tenemos delante, es necesario hacerse preguntas y dedicar el tiempo suficiente para responderlas. A veces tendremos que pasar un buen rato pensando, en otros casos nos tocará investigar un poco hasta adquirir el conocimiento necesario.

En *El tesoro de Barracuda*, Chispas es capaz de comprender que el pedazo de papel que Phineas Krane ha dejado en su escondite es el mapa del tesoro porque se toma su tiempo para reflexionar y porque sabe que el zumo de limón permite ocultar lo que se escribe. También, por supuesto, porque sabe leer, que no es poca cosa, aunque aparentemente sea algo que casi todo el mundo puede hacer. Sin embargo, de nuevo, leer no es lo mismo que comprender, como nos recuerda una y otra vez esta película.

El tesoro de Barracuda se basa en una novela de Llanos Campos, publicada en 2014 en El Barco de Vapor, sin duda una de las más conocidas colecciones de literatura infantil y juvenil de España. Aunque la película adapta la novela de forma muy libre, sus ideas principales permanecen intactas. En la novela, un grupo de piratas aprenden a leer y descubren que el mundo es mucho más complejo y mucho más interesante de lo que habían pensado. En cierto modo, se puede decir que su universo se vuelve más grande, como si hasta ese momento hubieran ido todo el rato con un parche en cada ojo y no vieran casi nada.

En la adaptación que dirige Adrián García, esa transformación se mantiene, aunque el relato se centra principalmente en tres personajes. Mientras en la novela todos los piratas del *Cruz de Sur* eran más o menos igual de importantes, en la película todo gira en torno a Chispas, Ballena y el capitán Barracuda. Al fin y al cabo, como explica el propio director, cuando el cine adapta un libro siempre





tiene que condensar un poco: concretamente, en este caso, las 149 páginas de la obra original se han transformado en 87 minutos. Por tanto, aunque sea muy respetuosa con la novela de Llanos Campos, la película es otra cosa. Eso no significa que sea menos, porque las imágenes tienen el poder de decir muchas cosas en muy poco tiempo. Y, de hecho, las de *El tesoro de Barracuda* están llenas de detalles e ideas. Si la película y la novela, a pesar de sus diferencias, comparten un mismo corazón es porque las dos se centran en dos temas fundamentales. ¿Cuáles?

Durante todo el metraje de *El tesoro de Barracuda*, los piratas no paran de decir que llevar una mujer a bordo es peligroso. Por eso Gato se dedica a echar sal sobre Anabel, para alejar la mala suerte. Barracuda va aún más allá: intenta escupir a Puño de Hierro y, cuando descubre que Chispas es una niña, la lanza lejos con rabia. En el *Cruz del Sur*, ser mujer es lo peor que le puede pasar a un pirata. Y, sin embargo, en ningún momento son capaces de explicar el porqué. De hecho, todos (menos Ballena,

que es el más excepcional) parecen seguir a Barracuda ciegamente en su odio a las mujeres. Al menos, hasta el momento en que se rebelan contra él. Cuando se descubre la identidad de Chispas, los piratas del *Cruz del Sur* defienden a la protagonista frente a la ira de Barracuda, asegurando que se ha convertido en una más de la familia. ¿Qué ha pasado?

Por un lado, es evidente que Chispas se ha ganado el respeto de sus compañeros. Por otro, también parece que ellos se han transformado. Ambos cambios tienen que ver con lo mismo: saber leer. Si Chispas consigue demostrar su valía es por su coraje, pero también por su conocimiento y astucia. Una y otra vez, Chispas salva a la tripulación gracias a lo que ha descubierto en el libro de Phineas Krane. No solo porque lo ha leído, también porque ha hecho el esfuerzo de descifrar sus secretos. O sea, Chispas no solo lee las palabras, también las comprende.

En este sentido, es importante destacar que Barracuda es el último en aprender a leer. Durante las escenas en que Chispas está enseñando a los piratas, el capitán se mantiene siempre lejos, observando desde lo alto. Desconfía de Chispas, pero también de la lectura en sí. De hecho, cuando descubre que Phineas Krane sabía leer y escribir, suprimir impulso es insultar llamándole “niño rico

Chispas no solo lee las palabras, también las comprende.



y presuntuoso". Si una norma de los piratas es nunca dar las gracias, otra es despreciar el conocimiento. Por alguna razón que nadie es capaz de explicar, saber cosas y expresar emociones te hace parecer débil.

Y, a pesar de todo, Barracuda acaba aprendiendo a leer. ¡Y a escribir! En las últimas imágenes de la película, el nuevo *Cruz del Sur* surca las aguas lleno de libros y su capitán está preparando sus memorias. Saber leer les ha cambiado a todos, y lo sabemos porque su casa, el barco en el que recorren el mundo, también ha cambiado. Eso se ve especialmente bien en el camarote de Barracuda. El conocimiento no les hace más débiles, sino que les abre toda clase de puertas. Mientras que antes una simple letra les daba miedo ("¡una serpiente!", gritaban unos; "¡una ducha!", gritaban otros), ahora son capaces de ignorar las supersticiones y los prejuicios y mirar al mundo con más libertad, comprendiendo, por ejemplo, que ser mujer no hace que Chispas sea ni más ni menos pirata que ellos. Es un miembro de la familia, igual que el resto.

Esa es la gran transformación que experimentan los piratas a lo largo de la película, pero ¿qué pasa con Anabel? Ella no aprende a leer, porque ya sabía, pero también evoluciona. De hecho, su evolución se puede observar tanto en su nombre como en su vestuario. Al principio del relato, es Anabel; finalmente se queda con Chispas. Igualmente, empieza llevando un vestido largo, después un peto y, en la última imagen de la película, un atuendo de pirata completo. Esto es muy importante, porque nos habla del viaje interior de la protagonista. Cuando se viste con el peto, lo hace obligada por Ballena para poder aparentar que es un chico. O sea, Anabel utiliza la ropa para ocultarse. Al final, sin embargo, es ella la que ha escogido su ropa y se muestra con orgullo como una pirata. Tampoco siente la necesidad de volver al vestido con el que empezó la historia, porque Anabel es lo suficientemente inteligente como para saber que la ropa sirve para expresar cómo somos y qué nos gusta, no si somos niños o niñas. Igualmente, tampoco siente la necesidad de volver a ser Anabel: ahora que no tiene que ocultar que es una niña, le gusta Chispas. Por eso Ballena, al final, la sigue llamando así.

Porque ese es el viaje de la protagonista: descubrir quién es. Cuando empieza la historia, Anabel es una huérfana que sueña con encontrar a su tío Felipe. No lo hace porque sepa que es una persona encantadora que

Anabel es lo suficientemente inteligente como para saber que la ropa sirve para expresar cómo somos y qué nos gusta, no si somos niños o niñas.



la va a querer mucho. Anabel ni siquiera conoce a Felipe. No, lo que le atrae de encontrar a su tío es que es la única familia que le queda. De alguna forma, Anabel cree que conocerle la ayudará a conocerse mejor a sí misma. Pero, poco a poco, ese objetivo va cambiando gracias a su relación con Ballena. Durante casi toda la película, Chispas aparece enfrentada al resto de la tripulación del *Cruz del Sur*. La gran excepción es Ballena: desde casi el primer momento, cuando el enorme cocinero se da

Ser mujer no hace que Chispas sea ni más ni menos pirata que ellos. Es un miembro de la familia, igual que el resto.

cuenta de que ella es una huérfana, como él, los dos comparten el mismo espacio en la imagen. Eso se ve muy bien durante el momento de la cena: la protagonista permanece al fondo, rechazada por todos los piratas del *Cruz del Sur*, hasta que Ballena

se acerca a ella y come a su lado. Incluso cuando vuelve a aparecer enfrentada a la tripulación, la de Ballena es la única cara amable dentro de la multitud de rostros que la miran con desconfianza, agresividad o duda. Con su capacidad para mostrar afecto sin miedo, Ballena invita a Chispas a formar parte de la familia.

Por eso, al final de la película, la protagonista decide quedarse en el *Cruz del Sur*, decide que esa es su nueva familia, su nuevo nombre es Chispas y ella es una pirata. Gracias a su conocimiento y valor, unidos al cariño de Ballena, es capaz de escoger lo que quiere para su vida, en lugar de esperar a que otros escojan por ella.



The background features a dark, atmospheric scene with a large, glowing full moon in the upper left. A three-masted pirate ship is visible on the left side, and a small rowing boat with several figures is in the foreground. The sea is depicted with stylized, wavy lines. The text is centered in the middle of the image.

**Personajes y lugares:
los secretos de
*El tesoro de Barracuda***

Anabel / Chispas

Una joven huérfana que vive en un orfanato en el Caribe. Perdió a sus padres cuando era muy pequeña y ahora sueña con ir a Barbados para conocer a su tío Felipe, la única familia que le queda. Es inteligente, valiente y rebelde, pero también capaz de admitir cuándo tiene miedo o se siente triste. Cuando la descubren en el *Cruz del Sur*, se hace pasar por un niño para que no la echen al agua.

El primer aspecto que llama la atención de Anabel es su intenso pelo naranja. Como dicen en la película, es como si estuviera “en llamas”. En una versión previa del personaje, su pelo era de un color más oscuro y menos llamativo. Además, su rostro era más dulce. Sin embargo, para la versión final se optó por una cara más afilada, unos ojos menos redondos y un color de pelo mucho más intenso. ¿Por qué? De esa forma, queda claro desde el primer momento que Anabel es una niña con mucho carácter, que no quiere que los demás tomen decisiones por ella. Ese cabello “en llamas” es perfecto para una heroína que es puro fuego.



De izquierda a derecha, un diseño previo de Anabel, su versión final y el diseño de Chispas

El orfanato

El orfanato en el que vive Anabel aparece muy poco tiempo en la película, pero es muy importante para entender a la protagonista. ¿Por qué quiere marcharse de allí y por qué desea con tanta intensidad encontrar a su tío, aunque no le conozca? Porque el lugar en el que vive es un sitio donde ella jamás podrá estar bien. Para que lo entendamos, una de las primeras cosas que se nos muestra dentro del orfanato son los instrumentos con los que las directoras castigan a las niñas; de hecho, si os fijáis bien, cada uno tiene el nombre de una. Eso es suficiente para indicarnos que el orfanato es un lugar triste en el que lo único importante es ser obediente. Justo lo contrario que busca una niña tan curiosa e inteligente como Anabel.



Barracuda

El pirata Barracuda, capitán del *Cruz del Sur*, está obsesionado con encontrar el tesoro de John Phineas Krane y convertirse en el más legendario corsario de los mares del Caribe. Todos los marineros a sus órdenes le respetan por su valor y astucia y están dispuestos a seguirle hasta la mismísima boca del kraken, aunque le cuesta mucho expresar su admiración y afecto por ellos. Es muy terco y desconfiado, lo que hace que le resulte muy difícil reconocer sus errores.

Barracuda es una presencia imponente: grande como un gigante y con una voz grave y poderosa. Sin embargo, también parece que intenta ocultar su rostro detrás de esa enorme barba y el inmenso bigote. A Barracuda le da miedo que se noten sus emociones y la gente piense que tiene miedo o cualquier otra cosa que pueda hacerle parecer débil. Curiosamente, todo ese pelo no puede ocultar unos ojos que, pese a ser muy pequeños, resultan muy expresivos: cuando Barracuda escucha el discurso de Anabel en la playa, es evidente que se siente culpable.



El camarote del capitán

La transformación de Barracuda a lo largo de la historia está conectada con la forma en que se transforma su camarote. Al fin y al cabo, la habitación de una persona dice muchísimo de cómo es y qué le gusta. Antes de conocer a Anabel y aprender a leer, el camarote de Barracuda es un desastre: desordenado, sucio y lleno de cosas cortantes y peligrosas, como una botella o un espejo roto. Sin embargo, cuando termina la historia, las paredes están cubiertas de libros, el espejo ya no está roto y todo parece limpio y cuidado. Al empezar a desarrollar su imaginación y su conocimiento, su habitación se transforma también.



Ballena

Ballena, el cocinero del *Cruz del Sur*, es toda una caja de sorpresas. Nada más verle, con ese cuerpo gigantesco, ese pelo oscuro y revuelto y esos temibles tatuajes, se podría pensar que se trata de un bruto sin sensibilidad. Y, sin embargo, es todo lo contrario. Este personaje demuestra que no debe juzgarse un libro por su portada, porque los prejuicios son muy engañosos. A través de su amistad con Anabel, con la que siente una gran afinidad porque los dos son huérfanos, descubrimos que Ballena no es solo grande y fuerte, también tiene un enorme corazón y no siente ninguna vergüenza de mostrar sus emociones. De ahí que sea el cocinero del barco, o sea, la persona que se encarga de cuidar y alimentar a todos los demás. Es, además, el primero en aprender a leer, quizá porque es el único que escucha realmente a Anabel cuando esta habla, en vez de dejarse llevar por sus miedos.

En uno de los esbozos previos de Ballena se puede leer una anotación que nos descubre todo lo que el vestuario dice de un personaje. De todos los marineros a las órdenes de Barracuda, él es probablemente el que viste con ropas más gastadas y pobres. Es tan grande que no ha podido encontrar ropa de su talla y ha tenido que improvisar algo con lo que tenía a mano. Pero este detalle también nos dice algo de su interior: a Ballena no le preocupa demasiado que los demás le juzguen por su aspecto, porque está muy seguro de quién es.



De arriba a abajo, una versión preliminar de Ballena y el diseño final de la película

La cocina del *Cruz del Sur*

El espacio donde Ballena pasa la mayor parte de su tiempo se nos presenta como un lugar poco lujoso, pero ordenado y en cierto modo acogedor, gracias sobre todo a la cálida luz. Sin embargo, hay un pequeño detalle que puede pasar desapercibido pero que tiene mucha importancia: en el estante de las especias, vemos que Ballena ha hecho dibujos en cada bote para saber qué condimento es. Como no puede leer, los dibujos le sirven para no equivocarse (o, al menos, no demasiado). Con esto, comprendemos que Ballena es muy consciente de la limitación que supone no saber leer y escribir, pero también que es una persona ingeniosa y cuidadosa.



Fung Tao

El villano de la historia, Fung Tao es un temible pirata que parece tener extraños poderes. Su gran sueño, porque los villanos también sueñan, es convertirse en rey de los piratas. La mayoría parece haberle aceptado como líder, fascinados por su poder y su astucia, pero unos pocos, como Barracuda y Puño de Hierro, se resisten. El mayor problema de Fung Tao es que, como le suele pasar a los tiranos, está muy solo; al contrario que Barracuda, no tiene ninguna familia a la que recurrir. Él, sin embargo, cree que eso es una ventaja, no un problema. En su mente, el resto de personas no son más que piezas de un juego de mesa que él quiere ganar.

Nadie va a respetar (menos aún querer) a Fung Tao por su sentido del humor o por ser una excelente persona, así que tiene que buscarse otros trucos para que le sigan. Para empezar, aparentar que es más de lo que realmente es. Y, ¿cómo consigue eso? Pues con una capa que le hace parecer enorme. Mientras la lleva, Fung Tao se mueve lentamente, como si fuera un gigante. Durante la batalla final, cuando se deshace de ella, sus movimientos se parecen más a los de una serpiente o un insecto, rápidos e inesperados. Curiosamente, en uno de los primeros diseños, Fung Tao iba vestido con una capa que parecía recubierta de escamas de reptil, mientras que en el diseño final el villano oculta su delgadez mediante una capa blanca y roja que le hace parecer más imponente.



Dos diseños diferentes para Fung Tao: en la imagen superior, una versión de prueba. En la parte inferior de la página, el diseño final.

La fortaleza

El cuartel general del villano tiene las mismas cualidades que el propio Fung Tao. En un primer vistazo, impresiona por su enorme tamaño, pero también por su forma, que recuerda a la flor de loto. Se trata, sin embargo, de la flor más amenazadora del mundo: construida con restos de los barcos de cada pirata derrotado por Fung Tao, cargada de cañones y coronada por un inmenso y retorcido torreón desde el que el villano observa el mundo. Un escenario perfecto para alguien tan malvado como Tao.



Puño de Hierro

La vida no ha debido ser fácil para Puño de Hierro. Como nos recuerda una y otra vez la tripulación del *Cruz del Sur* durante la película, las mujeres no están bien vistas en el mundo de los piratas. Así que, para conseguir convertirse en una bucanera, con su propio barco y una tripulación de leales seguidoras, Puño de Hierro habrá tenido que trabajar el doble que los hombres. Por eso precisamente, Puño de Hierro luce con orgullo sus orígenes y sus éxitos: en su indumentaria se mezclan collares y un peinado africanos, pintura facial vudú (la magia negra caribeña) y una casaca roja muy probablemente robada a un soldado inglés.



Espada Sangrienta

El mayor aliado de Fung Tao, que terminará por luchar contra él cuando se de cuenta de que... bueno, de que es una pésima persona. Al contrario que Fung Tao, que oculta su cuerpecillo tras una gran capa, Espada Sangrienta no tiene nada que esconder y lleva al aire su pecho y sus brazos. Ni siquiera siente la necesidad de disimular su rostro con una barba y un bigote desproporcionados, como hace Barracuda. Es un tipo honesto, tan capaz de admitir que se ha aliado con el malo, porque cree que así los piratas vivirán mejor, como de reconocer cuándo se ha equivocado.





**Entrevista con el director,
Adrián García**



El director de *El tesoro de Barracuda*, Adrián García, lleva más de dos décadas dedicándose a la animación, tanto dirigiendo como supervisando y animando. Su nombre se convirtió en referente del medio cuando codirigió *Nocturna* (2007) junto a Víctor Maldonado, un título que con frecuencia ha sido considerado una de las mejores películas de animación de nuestro país. Nos reunimos con Adrián para hablar sobre animación 2D, piratas y otros secretos de la producción.

¿Cómo surge el proyecto de *El tesoro de Barracuda*?

Es un proyecto que me llegó desde la productora de Valérie Delpierre. Ella tampoco había hecho animación antes, pero había leído el libro con sus hijos y había sido una experiencia muy positiva, así que habían estado dándole vueltas a cómo adaptarla: si en animación, si en imagen real... Al final se habían decidido por la animación, así que buscaron a alguien que tuviera experiencia, porque cada película de animación es una aventura y hay que tener en cuenta muchos procesos.

¿Qué diferencias hay entre la novela de *Llanos Campos* y la película?

Pues, aunque el libro no es muy largo, la limitación de tiempo de una película sigue siendo muy grande. Por eso, hay muchas cosas que se ajustaron o se simplificaron.

En la novela, todos los piratas tienen la misma importancia, más o menos, mientras que en la película, Ballena gana muchísimo protagonismo.

Sí, hacer que la historia gire en torno a la relación entre Chispas y Ballena nos facilita mucho la estructura, porque si la película hubiera sido tan coral como el libro no habríamos podido darle a cada

personaje el tiempo que requería. Por eso se optó por centrarse en Chispas, Ballena y Barracuda.



¿Cuáles fueron vuestros referentes estéticos?

De entrada, las ilustraciones de Julia Sardá y Marta Altés de las dos versiones del libro que hay, que me parecían muy interesantes. Queríamos conservar ese espíritu de ilustración, de libro ilustrado, y conseguir la calidez del dibujo propia del *Barco de Vapor*, que ha sido muy importante para que, de chavales, nos acercásemos a sus historias. Son diseños un poco extremos en sus proporciones, con un tratamiento plano y una textura pictórica. Y luego, cuando se incorporó Enrique Fernández como director de arte, pues me interesaba mucho que él aportase su sello propio y su experiencia en el mundo del cómic.

¿Cuánto tiempo habéis estado trabajando en la película?

Apróximadamente unos dos años, con un estudio de animación en Valencia, Hampa, y otro en Bélgica, Belvision. El reto ha sido coordinar a los dos estudios, porque cada uno trabaja de forma un poco diferente, pero había que llevar todo al mismo terreno para que la película tuviera siempre el mismo aspecto.

¿Cuál fue la escena más complicada de animar?

La batalla final, porque había muchos elementos que manejar. Tuvimos que hacer muchas pruebas de animación para decidir qué se movía en cada momento, cómo multiplicar a los personajes... Había que mantenerlo todo vivo y dinámico.

Y, ¿por qué decidisteis hacer las escenas del libro de Krane en un estilo diferente?

Porque es una historia dentro de la historia, había que trasladar al espectador a otro mundo, el de los piratas de leyenda. Además, creo que le da una mayor riqueza visual a la película.

¿Cuál es tu personaje favorito de la película?

Creo que me quedo con Barracuda. Me parece que tiene muchas cosas más,

conecto con esa frustración de, a veces, no haber sabido hacer las cosas mejor, y me gusta mucho cómo evoluciona.

¿Cuál es tu relato de piratas favorito?

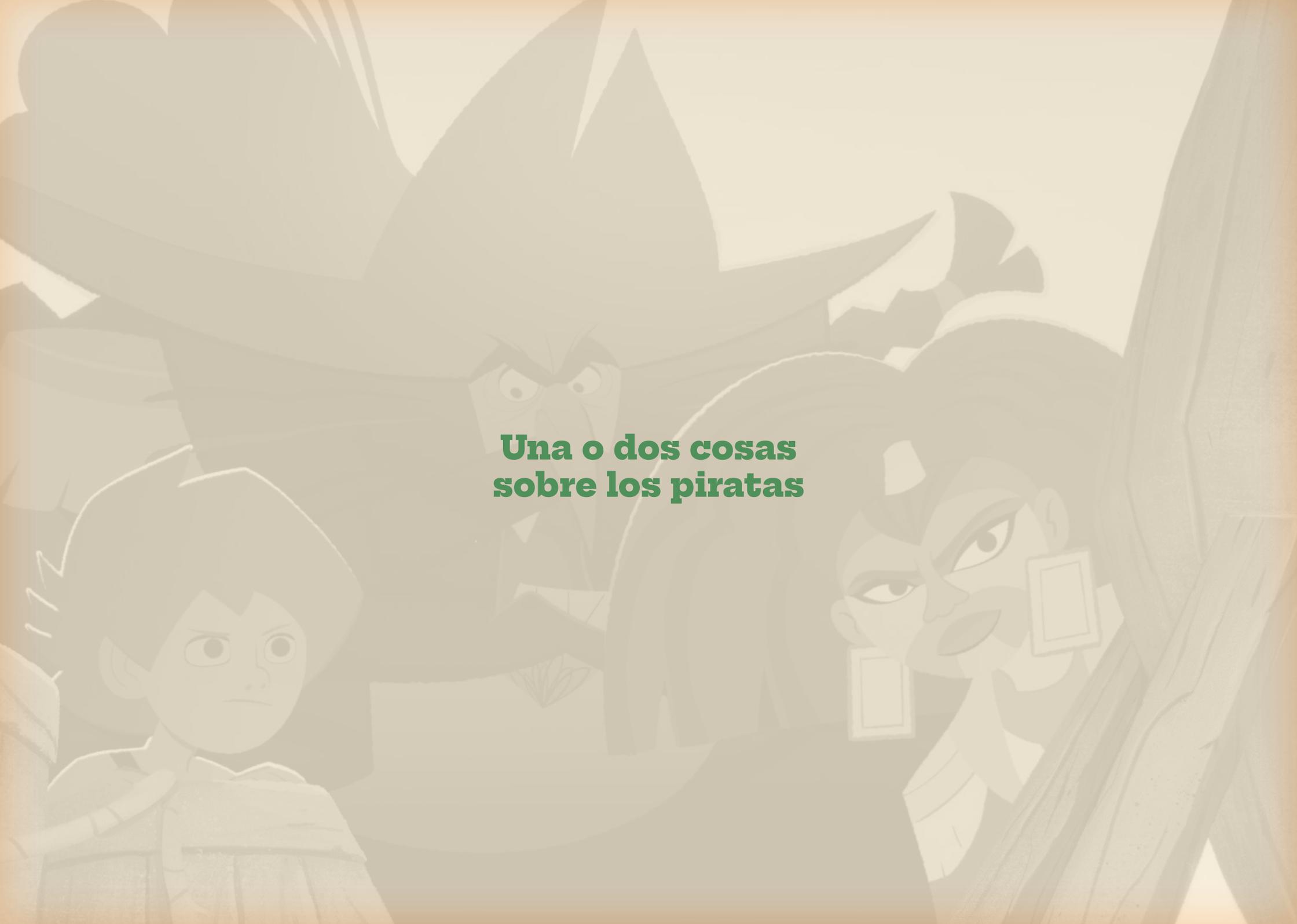
Pues, aparte de *La isla del tesoro*, que he releído muchas veces, el que más me influyó fue el de la saga de videojuegos de *Monkey Island*. Creo que es la visión de la piratería que más le ha calado a mi generación.

Y, para terminar, ¿por qué crees que las historias de piratas siguen resultando tan fascinantes?

Yo creo que es su doble vertiente: por un lado, es gente bastante chunga y peligrosa, pero también tienen ese otro lado más colorista de ir a buscar tesoros. A mí, lo que me fascina cuando vuelvo a leer *La isla del tesoro* es que nunca sabes quién es el bueno y quién es el malo, tiene mucho de prohibido, de misterioso.

“Mi personaje favorito es Barracuda, conecto con esa frustración de, a veces, no haber sabido hacer las cosas mejor”





**Una o dos cosas
sobre los piratas**

¿Qué es lo primero que te viene a la mente cuando piensas en piratas?

Es muy probable que la primera imagen que aparezca sea la de un hombre de barba negra, pelo largo y piel oscurecida por el sol, quizá con un parche en el ojo o una pata de palo o acompañado por un loro que repite sus incesantes bravuconadas. Acompañado por una tripulación de peligrosos rufianes (o, a veces, de rufianes pero con buen corazón), el pirata recorre los mares del Sur en busca de botines y tesoros, en muchos casos enterrados en islas llenas de trampas y misterios. Esta imagen proviene de mil y un relatos de piratería, pero no exactamente de la realidad, o al menos no de toda la realidad.

Para empezar, ese pirata de garfio en lugar de mano que bebe ron y busca tesoros surge de las historias reales que tuvieron lugar en el Caribe entre 1650 y 1720, aproximadamente. Durante esas décadas, cientos de marineros se lanzaron a robar las enormes fortunas que los imperios coloniales (principalmente,

España, Inglaterra y Francia) estaban haciendo en sus territorios conquistados. Sin embargo, los piratas habían existido desde hacía mucho más tiempo y en muchos otros lugares del mundo. Hubo piratas en la antigua Grecia, en la época del Imperio Romano, en

la Edad Media y hay piratas también hoy en día. Pero el tipo de pirata



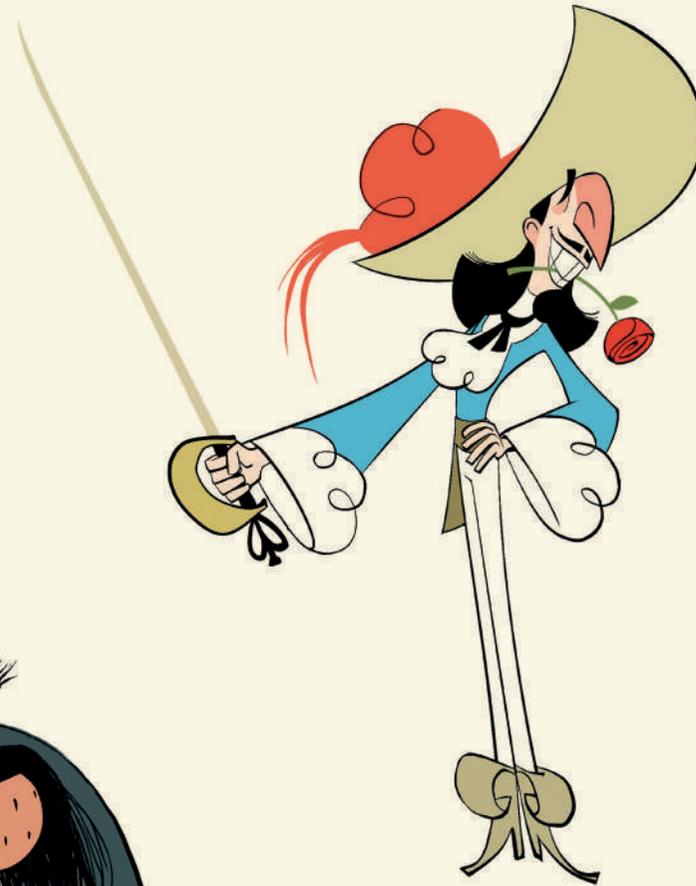
que se ha vuelto más popular, el que todo el mundo reconoce e imagina cuando se habla de piratería, es el caribeño del siglo XVII. ¿Por qué?

Sin duda, la razón principal se encuentra en los relatos y ficciones sobre piratas. Empezando por *La isla del tesoro* (Robert Louis Stevenson, 1883), siguiendo con *Peter Pan* (J.M. Barrie, 1911) y, en la actualidad, con las películas de *Piratas del Caribe* (Varios directores, 2003-2017), las novelas y después las películas sobre corsarios y bucaneros han construido un imagen del pirata que se ha vuelto enormemente popular.



El capitán Garfio, Long John Silver, Jack Sparrow, Barbossa, LeChuck, Rackham el Rojo o el propio Barracuda son representantes de este tipo de pirata fantástico. Tan fantástico, de hecho, que en muchos casos sus aventuras tienen mucho de paranormal o mágico. Garfio vive en la tierra de Nunca Jamás, donde es posible encontrar hadas y otros seres mágicos; Barbossa y LeChuck son muertos vivientes que surcan los mares junto a una tripulación fantasmal; y en muchos otros relatos de piratas es común encontrar monstruos marinos, fabulosos tesoros ocultos y toda clase de hechizos y poderes. Por tanto, pese a basarse en sucesos históricos reales, el pirata de ficción, así como el mundo en el que vive, tienen tanto de realidad como el universo mágico de Harry Potter o cualquier otra historia similar.

Durante décadas, desde *La isla del tesoro* hasta las películas del Hollywood clásico (en los años 40 y 50 del siglo pasado), la piratería en el cine era una profesión exclusivamente masculina. La razón de esto es sencilla: en la realidad, muy pocas mujeres tuvieron la posibilidad de dedicarse a la piratería. De hecho, muy pocas mujeres pudieron trabajar como marineras, así que las ficciones imitaron este hecho. Pero, según las historias de piratas se volvieron cada vez más fantásticas, las mujeres piratas fueron volviéndose cada vez más comunes, hasta llegar a *El tesoro de Barracuda*, donde la protagonista es una niña. Al fin y al cabo, si la fantasía permite imaginar mundos diferentes al nuestro, ¿por qué no imaginarlos también más justos y diversos?



Antes de Anabel y Puño de Hierro

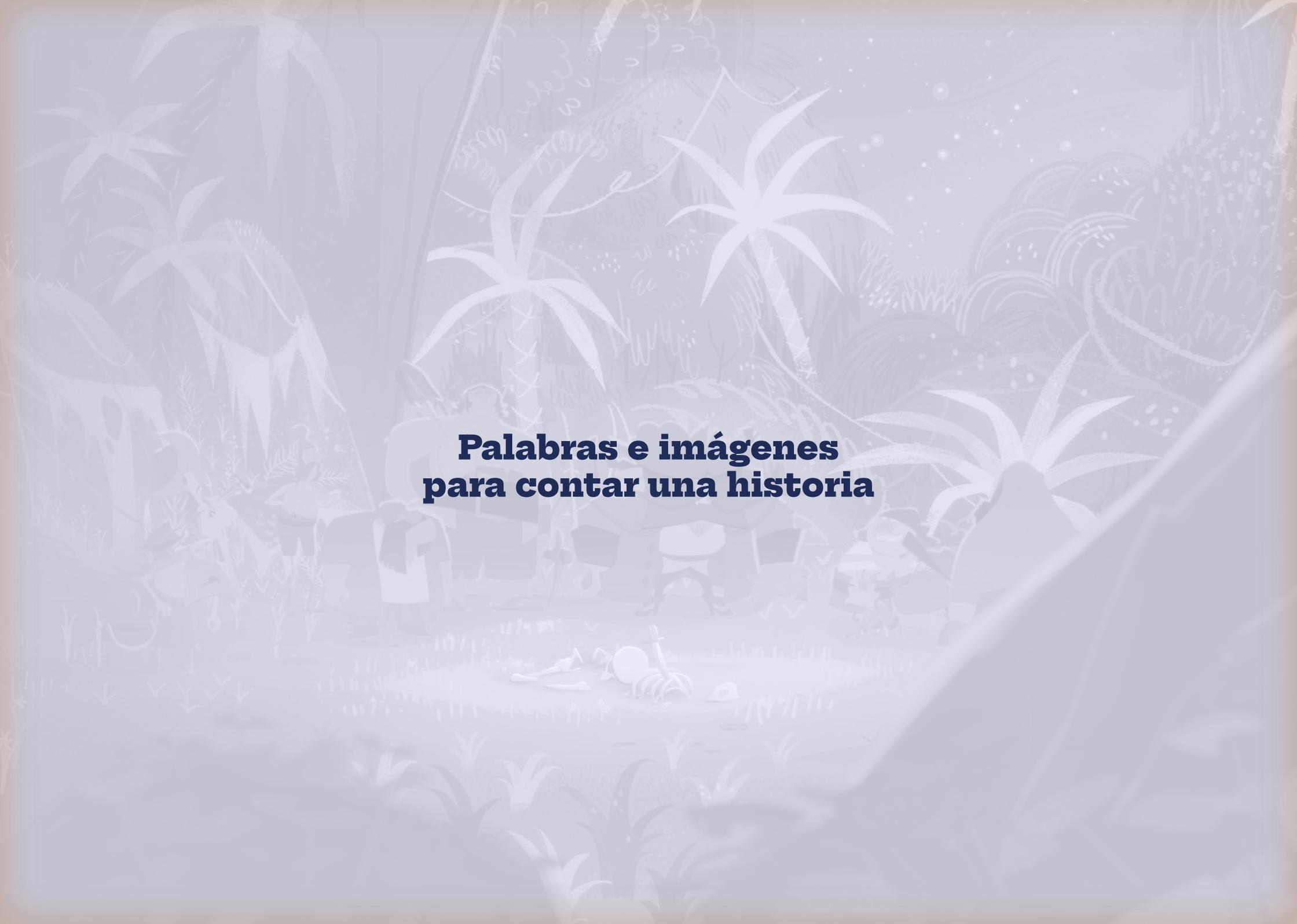
Tal y como aparece en la película, durante la época dorada de la piratería, a finales del siglo XVII, las mujeres lo tenían muy difícil para trabajar en los barcos. Una de las razones era que los marineros eran muy supersticiosos y realmente creían que llevar una mujer a bordo daba mala suerte. Daba igual si quería ser pescadora, pirata o marinera en un barco mercante, cualquier mujer lo iba a tener mil veces más complicado que un hombre. ¡De hecho, en aquella época incluso había embarcaciones que se negaban a llevarlas de pasajeras! Esto ya no ocurre, pero sigue siendo muy difícil encontrar mujeres que se puedan dedicar a la pesca en alta mar o trabajen en navíos mercantes, porque esos prejuicios han seguido vivos. Sin embargo, eso no significa que no haya habido mujeres piratas a lo largo de la historia. En *A General History of the Pyrates*, un libro de 1724 escrito por el capitán Charles Johnson que se ha convertido en la fuente de muchos de los mitos y fantasías sobre la piratería, aparecen dos nombres: Anne Bonny y Mary Read. Aunque mucho de lo que cuenta Charles Johnson (probablemente un seudónimo, no sé sabe con seguridad quién escribió el libro) sea pura fantasía, lo que se ha podido comprobar es que las dos formaron parte de la tripulación del temido pirata John Rackham. A pesar de haber tenido una carrera en la piratería bastante breve, se han convertido en referentes e inspiración de otras famosas piratas de la ficción, como Fanny Campbell (en la novela del mismo nombre, escrita por Maturin Murray Ballou y publicada en 1844); Anne Providence (*La mujer pirata*, Jacques Tourneur, 1951); la gobernadora Elaine Marley (*The Secret of Monkey Island*, Lucasfilm Games, 1990); Faris Scherwiz

(*Final Fantasy V*, Squaresoft, 1992); Elizabeth Swann (*Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra*, Gore Verbinski, 2003) o Nami (*One Piece*, Eiichiro Oda, 1997-actualidad). Una vez más, se demuestra que no hace falta más que un ejemplo para que algo pase de ser imposible a perfectamente razonable.





De arriba a abajo y de izquierda a derecha:
 el pirata fantasma LeChuck de la saga *Monkey Island*; Robert Newton como Long John Silver en la versión Disney de *La isla del tesoro*; Johnny Depp como Jack Sparrow, protagonista de la saga de *Piratas del Caribe*; retrato de Barbanegra en *A General Hystory of the Pyrates*; Boris Karloff como el capitán Garfio en una representación teatral de *Peter Pan*; el pirata Rackham el Rojo, villano de dos aventuras de Tintin, *El secreto del unicornio* y *El tesoro de Rackham el Rojo*; Chispas, al final de *El tesoro de Barracuda*; Anne Bonny, representada en *A General Hystory of the Pyrates*; y Faris Scherwiz, protagonista de *Final Fantasy V*.

A stylized, monochromatic illustration of a tropical jungle scene. In the center, a group of people are gathered around a large, low, rounded structure, possibly a traditional oven or a large pot. One person is standing and looking towards the structure, while others are seated or crouching nearby. In the foreground, a small animal, possibly a pig or a dog, is lying on the ground. The background is filled with various tropical plants, including palm trees and large, broad-leafed plants. The overall style is reminiscent of traditional folk art or a woodcut print. The text is overlaid on the central part of the illustration.

**Palabras e imágenes
para contar una historia**

Imaginemos que, tal y como aparece en *El tesoro de Barracuda*, la mayoría de los piratas del siglo XVII no supieran leer. Parece bastante posible que así fuera, de hecho.

Se calcula que, en esa época, solo uno de cada tres hombres sabía leer. La cifra desciende a una entre cada seis si hablamos de mujeres, ya que las familias solían sacarlas de la escuela mucho antes para que trabajasen en el campo o en el hogar. Por eso, en aquella época, las historias sobrevivían gracias a la narración oral. Igual que hacen los piratas del *Cruz del Sur*, la gente se sentaba a la mesa o alrededor de una hoguera y se contaban historias que habían oído o vivido.

¿Alguna vez has jugado al teléfono escacharrado? Si lo has hecho, sabrás que, cuando una historia se cuenta una y otra vez, se va transformando. Cada persona añade algo que le gusta, o se olvida de algún detalle, y poco a poco los relatos van cambiando hasta que se convierten en otra cosa muy diferente. Eso debía pasar muy a menudo con las historias de piratas, y por eso cuesta tanto saber cuánto de sus aventuras y sus hazañas es cierto y cuánto se lo inventaron para impresionar a sus compañeros.

Pero, poco a poco, esto fue cambiando. La gente fue aprendiendo a leer y los libros pasaron de ser un objeto de lujo a algo común que mucha gente se podía permitir y disfrutar. Y, ¿cuál es la gran diferencia entre contar una historia oralmente y hacerlo a través de un libro? Efectivamente, por mucho que pase el tiempo, el libro no cambia. Da





igual cuánta gente lo lea y cuánta gente cuente lo que ha leído, el libro nunca cambia. De esa forma, historias escritas en 1883, como *La isla del tesoro*, pudieron influir en películas rodadas en 2003, como *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra*. Gracias a los libros, las ideas y las emociones de una autora o autor de hace varias décadas (incluso siglos) permanecen vivas.

Por eso, el cine lleva desde su nacimiento mirando a la literatura en busca de historias, personajes y formas de narrar. Muchas, muchísimas de las miles y miles de películas estrenadas en sus más de cien años de vida adaptan alguna novela, y las que no es muy probable que tengan alguna que otra influencia literaria. Al fin y al cabo, hasta la aparición de internet, todo lo que el ser humano sabía estaba en los libros. Por ejemplo, si un guionista estadounidense quería escribir, en 1960 y desde la comodidad de su casa, una historia

sobre la vida en China en el siglo XIX, ¿cómo lo hacía? Investigando en todos los libros que pudiera encontrar y leyendo tanto que, al final, pudiera imaginar cómo era esa vida que jamás había vivido.

En el caso del cine de animación, la literatura ha sido siempre doblemente enriquecedora. Cojamos el caso de *Alicia en el País de las Maravillas*, la famosísima novela de Lewis Carroll publicada en 1865. Cuando Walt Disney planteó llevarla al cine, lo hizo mirando no solo al texto de Carroll, también a las ilustraciones que lo acompañaban, obra de John Tenniel. Esto mismo sigue sucediendo hoy en día, y *El tesoro de Barracuda* es un buen ejemplo: los dibujos de las ilustradoras Jùlia Sardá y Marta Altés fueron un punto de partida fundamental para la creación de la estética de la película. Y es que la literatura y el cine no han dejado de ir de la mano desde su nacimiento. Ya sean imágenes o palabras, lo único que hace falta es saber leer.

The background is a detailed illustration of a pirate ship's cabin. In the center, a round table holds a skull and crossbones, a lit candle in a holder, a glass, and some papers. A window behind the table also features a skull and crossbones. To the left, a skull sits on a barrel. To the right, a shelf holds bottles and a lantern. The floor has a patterned rug. The entire scene is rendered in a muted, sepia-toned style.

**Actividades
para piratas**

Los secretos de una imagen

Igual que el libro de Phineas Krane, las imágenes en una película están llenas de misterios y secretos que podemos descubrir si miramos con cuidado. Es lo mismo que hace Barracuda cuando usa el catalejo roto de Krane, pensando y observando el problema desde diferentes ángulos. A continuación, vamos a intentar resolver los misterios de algunos planos de *El tesoro de Barracuda*.



La primera aparición de Anabel

La primera vez que vemos a la protagonista es con esta imagen, cuando descubrimos que está huyendo del orfanato. Es una forma bastante curiosa de presentar al personaje, pero tiene mucho sentido.



¿Por qué han decidido mostrar a Anabel delante y el orfanato detrás, a lo lejos?

¿Qué emoción te hace sentir esta imagen?

Fíjate, por ejemplo, en los colores que han escogido para pintar el cielo.

¿Es una imagen alegre, triste, de peligro o de tranquilidad?

¿Por qué?

Fung Tao y el tablero

Mientras habla con Espada Sangrienta, descubrimos que Fung Tao tiene un gran mapa de los mares en el que coloca cada uno de sus barcos y los de sus oponentes para decidir su estrategia. En esta imagen, vemos cómo pone la figurita que representa el barco de Espada Sangrienta.



Esta acción se podría haber mostrado desde más lejos, ofreciendo a Fung Tao de cuerpo entero e incluso incluyendo a Espada Sangrienta. Sin embargo, han preferido dibujarla como si la cámara estuviera dentro del mapa y Fung Tao fuera enorme. **¿Por qué crees que han hecho eso?**

Teniendo en cuenta esta imagen, ¿qué palabra usarías para describir a Fung Tao?

Chispas lee a los piratas

Esta imagen es muy representativa de la forma en que la película nos presenta la relación entre Chispas y la tripulación del *Cruz del Sur* al principio.



¿Cómo crees que se siente Chispas en esta imagen respecto a Barracuda y sus piratas?

**Y, ¿cómo se sienten Barracuda y sus piratas respecto a ella?
¿Qué te hace pensar eso?**

La fortaleza y el barco

En un momento de la película, pasada la mitad del relato, estas dos imágenes aparecen una detrás de la otra. Primero, la fortaleza de Fung Tao, después el *Cruz del Sur*. Con frecuencia, mostrar dos imágenes muy diferentes seguidas sirve para generar una emoción que de otra forma no se conseguiría.

¿Qué emoción te genera la imagen de la fortaleza?

¿Qué emoción te genera la imagen del barco?

Al verlas una detrás de la otra, ¿cuál es tu opinión sobre Fung Tao y cuál es tu opinión sobre los piratas del Cruz del Sur?



La discusión

Justo antes de la gran batalla final, cuando parece que Fung Tao les ha derrotado, Chispas y Barracuda tienen una gran discusión. Es una escena muy importante de la película, en la que los dos personajes revelan cómo se sienten y pasan por varias emociones muy rápidamente.

En la primera imagen, ¿cómo se sienten los personajes? ¿Qué te hace pensar eso?

Y, en la segunda, ¿cómo se sienten? ¿Por qué?

Por último, en la tercera, ¿cómo se encuentran? ¿Por qué?



Crear tu propio libro-mapa del tesoro

¡Vamos a crear nuestro propio mapa del tesoro! Eso sí, vamos a hacerlo al estilo de John Phineas Krane: escribiendo.

1

Antes de empezar, hay que elegir cuál será el tesoro. Puede ser lo que quieras, ¡intenta sorprender a los cazadores de tesoros con algo inesperado, como hizo Krane!

Ahora, escoge el punto donde empieza tu mapa y el punto donde termina. Por ejemplo, puede partir de tu habitación y terminar en la cocina de tu casa, o ir de una punta a otra de tu colegio o de un parque al que vayas a jugar. Ten en cuenta que, cuanto más lejos esten los puntos entre sí, más tiempo durará la búsqueda. Esconde el tesoro en el punto final del mapa.

2

El siguiente paso es decidir entre tres y cinco puntos entre el inicio y el final. Te será más fácil hacer el mapa si en cada uno de ellos hay algo destacable. Imaginemos, por ejemplo, que el mapa del tesoro es de un parque cerca de tu casa: el punto de partida podría ser la entrada, el final podría ser un árbol muy grande y las paradas intermedias podrían ser una fuente, un banco, una estatua y el parque de perros.



3

Ahora que ya tienes el itinerario y todo lo que necesitas para crear tu mapa, ponte a escribir. ¿Cómo? Pues igual que Krane, cuenta una historia que esté llena de pistas que guíen a los buscadores. Si has escondido el tesoro en tu casa, por ejemplo, puedes contar un día normal de tu vida en el que pases, por orden, por todos los puntos que llevan del inicio del mapa hasta el lugar donde está la recompensa. Lo importante aquí es que, igual que Krane, te asegures de que las pistas estén ocultas en el texto.

4

Por último, es el momento de pasarle tu relato a los cazadores de tesoros. No te preocupes si no entienden alguna de las pistas, es normal que haya que probar y hacer ajustes antes de que funcione bien. Y, ahora, ¡a por el tesoro!

Dibujar contra los estereotipos de género

¿Sabes lo que es un estereotipo de género? Es una idea u opinión que las personas tienen sobre los hombres o las mujeres, generalmente basada en prejuicios o supersticiones. ¿Te suena?

Es exactamente el tipo de opinión que tiene Barracuda sobre las mujeres piratas al empezar la película. Él y el resto de la tripulación creen que las mujeres en la mar dan mala suerte, y no necesitan ningún tipo de prueba, les basta con pensarlo.

Igual que esa superstición le hace la vida muy difícil a Anabel, en la vida real los estereotipos de género pueden ser muy dañinos. Por ejemplo, cuando alguien dice que los hombres no deberían llorar (aunque suene raro, una idea muy común hace tiempo), solo consigue que los niños (y los no tan niños) se sientan peor cuando se ponen tristes y, como es lógico, lloran. De esa misma manera, a lo largo de la historia, los estereotipos de género han creado muchas barreras para ciertas personas que querían ejercer oficios que, según decía la gente, no eran apropiados para ellos o ellas.



A continuación tienes una lista de profesiones que han estado condicionadas por los estereotipos de género en algún momento de la historia. El objetivo de esta actividad es que leas en voz alta el nombre de cada una y te imagines a una persona que la lleva a cabo. Ahora, observa si la persona que has imaginado es hombre o mujer. Si es hombre, dibuja a una mujer que ejerza esa profesión; por el contrario, si has imaginado a una mujer, dibuja a un hombre.

Cantante

Persona de la limpieza

Soldado

Astronauta

Árbitro de fútbol

Los estereotipos pueden hacer que siempre imaginemos a un pirata en lugar de una pirata, pero eso puede cambiar si seguimos dibujando mujeres pirata y hablando de mujeres pirata.



Para seguir reflexionando...

Cuando Ballena descubre que Anabel se ha colado en el Cruz del Sur, decide ayudarla haciéndola pasar por un chico. ¿Por qué cree que eso hará más fácil que Barracuda la perdone por ser un polizón en su barco?

¿Te has fijado de qué está hecha la fortaleza de Fung Tao? ¡De decenas y decenas de otros barcos! ¿Por qué crees que ha elegido hacerla así?

Ballena ayuda a Anabel a adaptarse a la vida en el barco, dándole toda clase de consejos y comiendo con ella cuando ningún otro pirata quiere tenerla cerca. ¿Por qué Ballena se preocupa tanto por Anabel? ¿Qué tienen en común?

Barracuda le dice a Anabel que pensaba que “un capitán debe ser fuerte, sin mostrar debilidades”. ¿Estás de acuerdo con esto? ¿Por qué cambia de opinión Barracuda?

Otra cosa en la que Barracuda cambia de opinión es respecto a Puño de Hierro. Al principio desconfía de ella porque es una mujer, pero al final de la historia se alían para derrotar a Fung Tao. ¿Qué hace que Barracuda la mire de otra forma?

¿Por qué decide Fung Tao disparar los cañones de su fortaleza durante la batalla final, a pesar de que eso significa atacar a sus propios aliados?

A pesar de que lo tiene todo a su favor, Fung Tao es derrotado por Barracuda, Puño de Hierro, Anabel, Ballena y el resto. ¿Por qué crees que pierde la batalla?

Al final de la película, Anabel decide quedarse con los piratas del Cruz del Sur en lugar de ir en busca de su tío Felipe. ¿Qué habrías hecho tú de estar en su lugar?

Lista de obras recomendadas

¿Te gustan los piratas y te has quedado con ganas de más? A continuación tienes una lista de libros, películas y videojuegos que te recomendamos para que sigas viviendo toda clase de aventuras en alta mar.

Novelas

- La isla del tesoro*
(Robert Louis Stevenson, 1883)
- Peter Pan*
(J. M. Barrie, 1911)
- El pirata Garrapata*
(Juan Muñoz Martín, 1982)
- El tesoro de Barracuda*
(Llanos Campos, 2014)
- Barracuda en el fin del mundo*
(Llanos Campos, 2015)
- Barracuda, el rey muerto de Tortuga*
(Llanos Campos, 2017)

Películas

- El cisne negro*
(Henry King, 1942)
- El temible burlón*
(Robert Siodmak, 1952)
- Los Goonies*
(Richard Donner, 1985)
- El castillo en el cielo*
(Hayao Miyazaki, 1986)
- La princesa prometida*
(Rob Reiner, 1987)
- Los Teleñecos en la isla del tesoro*
(Brian Henson, 1996)
- Simbad: la leyenda de los siete mares*
(Tim Johnson y Patrick Gilmore, 2003)
- Peter Pan*
(P. J. Hogan, 2003)
- ¡Piratas!*
(Jeff Newitt y Peter Lord, 2011)

Videojuegos

- The Secret of Monkey Island*
(Lucasfilm Games, 1990)
- The Legend of Zelda: The Wind Waker*
(Nintendo, 2003)
- Sid Meier's Pirates!*
(Firaxis, 2004)
- Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure*
(Capcom, 2007)
- Lego: Piratas del Caribe*
(Traveller's Tales, 2011)

Las imágenes de *El tesoro de Barracuda* son propiedad de *El tesoro de Barracuda A.I.E.*, Inicia Films, Hampa Studio y Belvision / Filmax.

Todas las imágenes de esta guía son propiedad de sus debidos autores y aparecen aquí con fines educativos. Se ha tratado de acreditar debidamente todas ellas, en caso de error u omisión por favor diríjanse a la dirección de contacto para su subsanación inmediata.

Coordinación y edición

Aulafilm (Las Espigadoras)

Diseño gráfico

Ana González de la Peña

Textos

Pablo López

Septiembre, 2025

© Inicia Films y
Las Espigadoras S.L. 2025.

Todos los derechos reservados. Queda totalmente prohibido difundir, comunicar o publicar esta guía a través de Internet o de cualquier otro medio equivalente. Cualquier forma de explotación de esta obra, en especial su reproducción, distribución, comunicación pública o transformación, solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Para cualquier uso que se quiera hacer no previsto en la ley, diríjase a: info@aulafilm.com



INICIAFILMS

BELVISION

HAMPA
STUDIO

filmax.

AULAFILM