GUÍA DIDÁCTICA

71 SEMINCI Semana Internacional de Cine Valladolid International Film Festival

MINIMINCI

MU-KI-RA

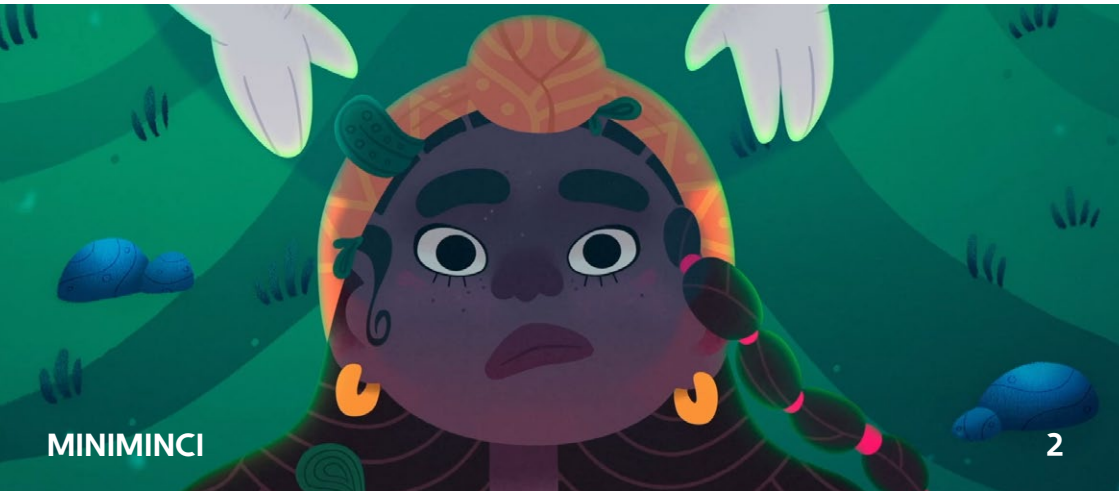


SINOPSIS

En una tierra acechada por monstruos hechos de vegetación, Cleo, una niña de trece años, emprende un viaje por la selva para recuperar a Martín, su hermano pequeño, que ha sido atrapado por uno de ellos: Mukira. En su aventura contará con la ayuda de Iolo, una anciana mágica, y de Tamandúa, una divertida osa hormiguera. Juntos descubrirán que los monstruos quizá no son como todos imaginaban y que la amistad puede aparecer en los lugares más inesperados.

DATOS TÉCNICOS

Título	Mu-Ki-Ra
Dirección	Estefanía Piñeres Duque
País	Colombia / España
Año	2026
Duración	81 minutos
Producción	Letrario / Abano Produciónes
Edad recomendada	A partir de 7 años



Estefanía Piñeres Duque



Estefanía Piñeres Duque es una actriz, guionista, productora y directora colombiana nacida en **Cartagena de Indias**. Ha participado en distintas películas y series de televisión, como *Mamá también, Distrito Salvaje, Las Villamizar, Malta* o *Delirio*. Además de su carrera como actriz, ha desarrollado una trayectoria vinculada a la escritura y la producción audiovisual.

En el ámbito de la animación, dirigió el cortometraje *Color-ido*, seleccionado en varios festivales internacionales, y fundó la productora **Letrario**, desde la que impulsa proyectos de cine y animación. Con *MU-KI-RA*, Estefanía Piñeres consolida su interés por crear historias para la infancia con una mirada propia, sensible y visualmente muy reconocible.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- La película permite trabajar la **diversidad** como una riqueza y ayuda a reflexionar sobre cómo aquello que parece diferente o desconocido no tiene por qué ser una amenaza.
- A través de la historia se puede hablar del **miedo** y de cómo, a veces, ese miedo nos lleva a juzgar a los demás antes de conocerlos.
- La relación entre Cleo y Martín permite abordar el cuidado, la protección y el amor entre hermanos, pero también la necesidad de dejar crecer al otro.
- *MU-KI-RA* invita a pensar en la **empatía**: qué ocurre cuando dejamos de ver a alguien como un enemigo y empezamos a preguntarnos qué siente o qué necesita.
- La presencia de la selva, los animales, el agua y los monstruos vegetales permite hablar de **naturaleza**, biodiversidad y respeto por el entorno.
- Al ser una película musical, ofrece la posibilidad de observar cómo **las canciones expresan emociones**, presentan personajes y hacen avanzar la historia.
- El universo visual de la película permite acercarse a la **artesanía** como fuente de inspiración.



CURIOSIDADES

1.- Antes de convertirse en película, *MU-KI-RA* nació como un cuento titulado Chocó, la tierra y los monstruos. Estefanía Piñeres lo escribió después de conocer el trabajo de Marajuera, una fundación que acompañaba a niños y niñas de Chocó, una zona del Pacífico colombiano donde muchas familias han vivido situaciones difíciles por la violencia.
Esa realidad está muy presente en la película. *MU-KI-RA* nos recuerda que no todos los niños y niñas crecen en las mismas circunstancias, pero todos tienen **derecho a jugar, imaginar y sentirse seguros.** Estefanía convirtió aquella historia en película después de ganar una beca para desarrollar un largometraje infantil de animación. Así, una idea que empezó como un cuento fue creciendo poco a poco hasta llegar a la pantalla.

2.- En *MU-KI-RA*, Tamandúa es una compañera de viaje divertida, torpe y muy expresiva. Pero su nombre no es inventado: una **tamandúa** es un animal real de la familia de los osos hormigueros. Vive en zonas de Centroamérica y Sudamérica, puede moverse por el suelo y también trepar a los árboles, ayudándose de sus fuertes garras y de una cola que le sirve para agarrarse a las ramas.
Las tamandúas tienen un hocico alargado y una **lengua muy larga y pegajosa** que utilizan para atrapar hormigas y termitas. Curiosamente, no tienen dientes: su cuerpo está preparado para alimentarse de insectos pequeños. En la película, sin embargo, Tamandúa tiene un toque cómico muy especial: es una osa hormiguera que no come hormigas… ¡solo las persigue!
Cuando la veas en pantalla, fíjate en cómo sus movimientos, su lengua y sus gestos ayudan a crear momentos de humor dentro de la aventura.



3.- En *MU-KI-RA* hay una escena que puede recordar a Ratatouille, la película en la que Remy, un pequeño ratón, se coloca sobre la cabeza de Linguini y lo guía como si pudiera "manejar" sus movimientos.
Cuando veas la película, intenta encontrar esa escena y fíjate en cómo está construida: **¿qué personaje está arriba? ¿Qué personaje está abajo? ¿La escena da miedo, hace reír o mezcla las dos cosas?** A veces, el cine juega con imágenes que nos recuerdan a otras películas para crear humor, sorpresa o complicidad con el espectador.

4.- *MU-KI-RA* tiene **también una guía didáctica propia** con juegos y actividades para seguir explorando su historia después de verla. Algunas propuestas invitan a crear caretas y máscaras inspiradas en los personajes.
Puedes pensar en ellas como algo más que un disfraz: en el cine, una máscara puede servir para esconder, proteger, asustar o transformar. En *MU-KI-RA*, además, nos recuerda que a veces hay que mirar más allá de la apariencia para descubrir quién hay detrás.

ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. ¿Sabías que en un musical las canciones forman parte del guion?

MU-KI-RA es una película muy especial: es la **primera película musical infantil de Colombia** y una de las pocas películas de animación del país pensadas para niños y niñas. Esto significa que abre un camino nuevo para que más historias infantiles puedan contarse desde Colombia.

En algunas películas, los personajes no solo hablan: también cantan. Pero en una **película musical**, las canciones no aparecen porque sí. Forman parte de la historia, como los diálogos, las imágenes o los movimientos de cámara. Una canción puede servir para expresar una emoción, presentar un personaje o descubrir lo que piensa; para mostrar un cambio importante o para acompañar un momento decisivo de la aventura o para hacer que la historia avance. Otras veces guarda un recuerdo, nos cuenta algo que ocurrió antes o incluso provoca que la historia cambie.

En el cine, a esas escenas cantadas se las suele llamar **números musicales**. En ellas, la música puede cambiar el ritmo de la película: los personajes se mueven de otra manera, los colores pueden parecer más intensos y la escena nos ayuda a entender una emoción que quizá sería más difícil explicar solo con palabras.

Al ver una película musical como *MU-KI-RA*, puedes fijarte en **cuándo aparece una canción**: ¿sirve para mostrar lo que siente un personaje?, ¿nos ayuda a conocerlo mejor?, ¿cambia algo en la aventura después de escucharla? Así aprenderás a mirar la música como una parte importante de la historia, no solo como algo que suena de fondo.



ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: ¿Para qué sirve una canción?

Antes de ver *MU-KI-RA*, vas a **entrenar tu mirada de espectador** con una película musical de animación que ya conozcas. Piensa, por ejemplo, en algunas películas de animación en las que la música tiene un papel especial:

En *Coco*, una misma canción (*Recuérdame*), aparece en distintos momentos y va cambiando de significado a medida que conocemos mejor la historia.

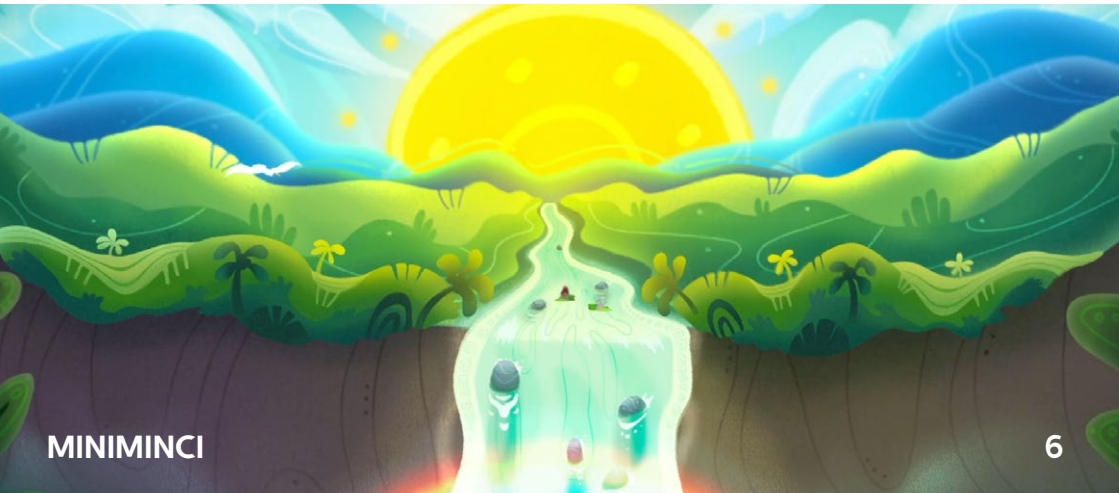
En *La canción del mar,* la música y las canciones están unidas a los recuerdos, las leyendas y los poderes de sus personajes.

Y en *Ernest & Célestine: Viaje a Gibberitia*, Ernest llega a un lugar en el que la música está prohibida, así que tocar y escuchar música se convierte en una parte fundamental de la aventura.

Cuando veas *MU-KI-RA*, conviértete en detective de sus canciones. Cada vez que aparezca una, intenta descubrir **qué está haciendo dentro de la historia**:

- **¿Nos ayuda a conocer mejor a un personaje?**
- **¿Nos cuenta algo que no sabíamos?**
- **¿Expresa una emoción difícil de decir con palabras?**
- **¿Hace que ocurra algo o que la aventura avance?**

Después de verla, elegid entre todos una de las canciones de *MU-KI-RA* y, después, piensa qué habría cambiado en esa escena si los personajes, en lugar de cantar, simplemente hubieran hablado.



ANTES DEL VISIONADO...

2. Personajes entre sombras

En el cine, a veces un personaje no aparece claramente desde el primer momento. Primero vemos solo su **silueta**, sus ojos, una forma oscura al fondo o una sombra que se mueve. Después, poco a poco, la luz nos permite descubrir quién es realmente.

Esta forma de presentar a un personaje sirve para crear **suspense**: el espectador se pregunta quién es, si será peligroso, si dará miedo o si quizá no es como parecía al principio. La sombra hace que nuestra imaginación trabaje antes de conocer la verdad.

La música también ayuda mucho en estas escenas. Un sonido grave, unas notas lentas, un silencio repentino o una melodía misteriosa pueden hacer que sintamos tensión… ¡incluso antes de que ocurra nada! En esos momentos, la imagen y el sonido trabajan juntos: **la sombra crea el misterio y la música aumenta la emoción.**

Antes de ver *MU-KI-RA*, fíjate en cómo aparecen algunos personajes: ¿los vemos primero a oscuras o a la luz? ¿Qué sensación te produce esa presentación? ¿La música te ayuda a sentir miedo, curiosidad o sorpresa?



ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: Actividad. ¿Quién se esconde en la sombra?

Observa las **siluetas en sombra** y, como todavía no sabes cómo son realmente esos personajes, tendrás que imaginarlos: dibuja al lado cómo crees que será ese personaje cuando aparezca a la luz. Puedes pensar en su cara, su ropa, sus colores, su tamaño, su expresión y su forma de moverse.

Después, imagina también qué tipo de música sonaría cuando aparece: ¿una música de miedo, de misterio, de aventura o de sorpresa?

Cuando veas *MU-KI-RA*, compara tu dibujo con el personaje real y piensa: **¿era como lo habías imaginado? ¿La sombra te hizo pensar que era más peligroso, más misterioso o más importante?**





DESPUÉS DEL VISIONADO...

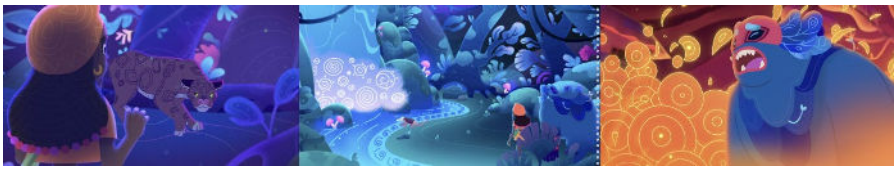
1. El diseño visual de la película

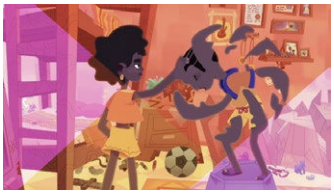
Cuando vemos una película de animación, no solo importan los personajes o lo que ocurre en la historia. También importa mucho **cómo está dibujado ese mundo**: sus colores, sus formas, sus casas, sus objetos, sus paisajes, la luz y hasta los pequeños detalles que aparecen en la pantalla. Todo eso forma parte del **diseño visual**.

Antes de crear una escena, el equipo artístico piensa cómo quiere que sea ese universo: si tendrá muchos colores, si las formas serán redondeadas o geométricas, si los espacios parecerán reales o más imaginarios. Gracias a esas decisiones, cada película tiene una personalidad propia.

Seguro que te has fijado en cómo en *MU-KI-RA*, el diseño visual es muy especial y eso es porque, para crear el mundo de la película, la directora se inspiró en **artesanías latinoamericanas** y en técnicas de pueblos indígenas como los Emberá y los Kuna o Guna. No se trata de copiar una artesanía concreta, sino de observar sus colores, formas, materiales y texturas para imaginar un mundo nuevo.

Por eso, en la película algunos elementos de la naturaleza no se dibujan como los veríamos en la realidad. El fuego, el agua, la luz, el humo, las plantas o la piel de algunos animales aparecen llenos de **patrones visuales**: espirales, círculos, líneas curvas, puntos, triángulos o formas que se repiten.





También hay escenas construidas con **grandes fragmentos de color**, como si distintas luces atravesaran la imagen. Esto se ve especialmente al comienzo de la película, cuando Cleo y Martín están en casa. Aparecen colores cálidos, líneas diagonales y zonas de luz que dividen el espacio y hacen que la escena tenga mucha fuerza visual.

Además, el universo de *MU-KI-RA* toma referencias de Brecht Evens, un ilustrador y autor de cómic que utiliza colores muy vivos, muchos detalles y escenas llenas de luz y movimiento y que puedes ver **aquí**, ¡es una película que se inspira en muchas cosas diferentes!

Así, el diseño visual de *MU-KI-RA* no solo hace que la película sea bonita o llamativa. También nos ayuda a entrar en su mundo, a sentir la aventura y a conocer mejor a sus personajes: el miedo de Martín, el cuidado de Cleo, el amor entre hermanos y la importancia de mirar a los demás con empatía.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: ¡Crea una escena con diseño visual propio!

Después de ver *MU-KI-RA*, imagina que formas parte del **equipo de arte** de una película de animación. Tu tarea será crear una escena con un estilo visual propio, inspirándote en la película.

Elige una escena sencilla (puede ser un momento en casa, como los que has visto de Cleo y Martín) y piensa en algún elemento que pueda inspirarte (como elementos de la naturaleza o alguna artesanía tradicional de tu entorno). Fíjate en sus colores, formas o texturas y dibuja tu escena añadiendo **patrones visuales**, como en *MU-KI-RA*: espirales, puntos, rayas, círculos, triángulos, líneas curvas o formas repetidas.

Por último, divide el dibujo con líneas o formas geométricas, como si distintas luces atravesaran la imagen, y colorea cada parte con tonos diferentes.

¿Qué decisión te ha parecido más importante, como si formaras parte del equipo de arte de una película?

DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Personajes de persecución

En muchas películas de animación hay personajes que nos hacen reír porque siempre están intentando conseguir algo… pero nunca lo tienen fácil. Persiguen comida, un objeto o a otro personaje, se acercan muchísimo a su objetivo y, justo cuando parece que lo van a lograr, algo sale mal.

Este tipo de personaje suele crear **humor visual**: no hace falta que hable mucho, porque sus gestos, sus carreras, sus caídas y sus despistes ya cuentan la escena. Seguro que recuerdas a **Scrat**, la ardilla de Ice Age, intentando atrapar siempre su bellota. También ocurre con **el Coyote y el Correcaminos**, con **Tom y Jerry** o con **Silvestre y Piolín**.

En *MU-KI-RA*, **Tamandúa** tiene algo de este tipo de personaje. Es torpe, expresiva y divertida, y muchas veces sus movimientos o sus intentos de atrapar comida hacen que la aventura tenga momentos de humor.

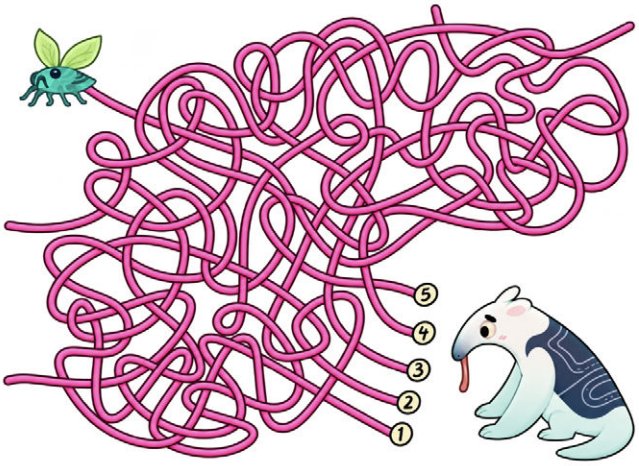


DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: El camino de Tamandúa

Tamandúa quiere atrapar un insecto, pero en *MU-KI-RA* ya hemos visto que no siempre lo consigue fácilmente y que lo divertido está en ver **qué sale mal por el camino**.

Descubre qué camino debe tomar Tamandúa para llegar hasta su comida y, después, dibuja una escena cómica inspirada en ese intento: puede estar a punto de atrapar el insecto, tropezarse, enredarse con su lengua, distraerse o conseguirlo por un momento… ¡hasta que el insecto vuelve a escaparse!



SOLUCIÓN: 2

Piensa en cómo lo contarías como si fuera una escena de dibujos animados: **¿qué ocurre primero?, ¿qué parece que va a pasar?, ¿qué sale mal al final?**

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