

MINIMINCI

GUÍA DIDÁCTICA

LOS MISTERIOSOS CUENTOS DEL MANZANO

70 SEMINCI. SEMANA INTERNACIONAL DE CINE DE VALLADOLID



SINOPSIS

Cuando Tom (4), Susan (8) y Derek (10) visitan a su abuelo por primera vez desde que perdieron a su querida abuelita, encuentran la casa en silencio y a su abuelo distante. Inspirándose en su abuela, Susan asume el papel de narradora y empieza a crear cuentos fascinantes que le permiten recobrar la atmósfera de afecto y calidez que disfrutaban antes. Nos adentramos en un mundo en el que viven un gato misterioso y servicial, un monstruo no tan aterrador y un hombre volador de lo más audaz. A medida que la familia se va uniendo a través de los relatos, sus miembros descubren importantes lecciones sobre la valentía, la bondad y el modo de encontrar la luz incluso en los momentos más oscuros de la vida.

DATOS TÉCNICOS

Título Los misteriosos cuentos del manzano

Dirección David Súpup, Patrik Pašš, Leon Vidmar y Jean-Claude Rozec

País República Checa, Eslovaquia, Eslovenia, Francia

Año 2025

Duración 71 minutos

Producción Martin Vandas, Juraj Krasnohorský, Kolja Saksida, Jean-François Le Corre, Alena Vandasová, Henrieta Cvangová, Mathieu Courtois

Edad recomendada A partir de 5 años



David Súpuk (República Checa)

Director, animador y diseñador artístico formado en la FAMU de Praga. Ha trabajado en televisión infantil, especialmente en las populares series checas de buenas noches (*Králík Fiala*, *Jezevec Chrujda*), y en la saga *Fimfárum*, donde combinó guion y dirección de cortos basados en Jan Werich. Alterna técnicas muy distintas (stop-motion, animación recortada, 2D) y ha colaborado en proyectos educativos y publicitarios. Es considerado un referente de la animación checa contemporánea por su versatilidad y por mantener el legado del stop-motion en su país.



En la película: dirige el segmento checo, de tono más íntimo, fiel al cuento original de Arnošt Goldflam, y centrado en cómo los niños afrontan la pérdida desde la verdad y la esperanza.

Patrik Pašš (Eslovaquia)

Guionista, director y productor eslovaco. Ha desarrollado buena parte de su carrera en la productora Artichoke, con la que ha impulsado largometrajes, documentales y animación. En el campo del cine de animación se incorporó a proyectos internacionales de gran alcance como *White Plastic Sky* (2023). Ha trabajado también en guiones televisivos y en proyectos de desarrollo cultural en su país. Combina su faceta de cineasta con la producción, siendo uno de los nombres clave en la renovación del cine eslovaco de animación y ficción.



En la película: dirige la historia del jardín y la “bestia” que come corazones de manzana; subraya que la imaginación, los recuerdos y los objetos cotidianos pueden sanar la tristeza.



Leon Vidmar (Eslovenia)

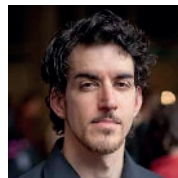
Animador y director especializado en stop-motion, con experiencia en cortometrajes y en proyectos de formación y talleres para jóvenes. Colabora habitualmente con ZVVIKS, el estudio esloveno de animación fundado por Kolja Saksida, con el que ha participado en producciones internacionales. Se caracteriza por un estilo muy detallista en la construcción de decorados y marionetas, y por su interés en explorar el imaginario infantil con un lenguaje poético y visualmente sugerente. Sus cortos han recorrido festivales europeos, consolidándole como una de las voces emergentes del stop-motion en Europa Central



En la película: dirige uno de los relatos centrales, donde un niño tímido descubre un bosque encantado y aprende a mirar el miedo de otra manera; incluye un pasaje “cuento dentro del cuento” con estética de cómic.

Jean-Claude Rozec (Francia)

Director y artista visual francés, formado en cine de animación y con trayectoria como cortometrajista en stop-motion y 2D. Entre sus trabajos más conocidos está *La tête dans les étoiles* (2005), premiado en varios festivales internacionales, y *Monsieur COK* (2008), una sátira política animada. Además de dirigir, trabaja como diseñador artístico y colabora en la creación de atmósferas visuales en proyectos de cine y televisión. Su obra combina humor, melancolía y crítica social, con un estilo gráfico muy reconocible.



En la película: dirige el segmento francés que actúa como “marco” realista (la casa del abuelo) desde el que los niños nos llevan a los cuentos; el abuelo rinde tributo al propio Goldflam y su presencia enlaza memoria, familia e imaginación.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

1. **El poder de los cuentos:** Las historias ayudan a expresar emociones y comprender el mundo.
2. **Educación emocional:** cómo afrontar la pérdida con esperanza.
3. **Imaginación y creatividad:** La fantasía puede transformar lo cotidiano en algo mágico.
4. **Interculturalidad y cooperación:** El cine une a distintos países en un mismo proyecto.
5. **Memoria y objetos:** Los objetos guardan recuerdos y vínculos afectivos.
6. **Cine y animación:** El stop-motion



CURIOSIDADES

1. De un libro... y con su propio autor dentro.

La película está inspirada en el libro *Of Unwanted Things and People* (*De cosas y personas no queridas*) del escritor checo **Arnošt Goldflam**, que es también actor, dramaturgo y director de teatro. Sus cuentos hablan de la tristeza y la pérdida, pero siempre dejan espacio a la imaginación y a la esperanza. En la película, el personaje del abuelo está inspirado en él... ¡y en la versión checa es el propio Goldflam quien le pone la voz! Así, el autor entra en su propio cuento como narrador y memoria viva de las historias.

2. Un trabajo de muchos países.

Al principio la idea era hacer solo un corto, pero el proyecto fue premiado incluso antes de empezar a rodar y eso permitió convertirlo en una película, aunque tardaron casi diez años en terminarla! Participaron equipos de cuatro países: República Checa, Eslovaquia, Eslovenia y Francia y una de las personas más importantes en todo el proceso fue la diseñadora española **Patricia Ortiz Martínez**, que ayudó a que las distintas historias parecieran parte del mismo mundo. Quizá por eso también hay pequeños guiños a nuestra cultura, como una de las camisetas del abuelo en la que aparecen Don Quijote y Sancho Panza.

3. Un cuento en la tele.

En la República Checa existe una costumbre muy especial: cada noche, antes de dormir, los niños ven en televisión un pequeño cuento animado, lo que llaman *Buenas noches* (*Večerníček*). Es como si la tele les acompañara a cerrar el día con una historia. Algo parecido pasó en otros países: en Estados Unidos, ya en los años 50 y 60, había programas en los que un presentador contaba cuentos en directo, y en España, en los años 80, *La bola de cristal* incluía secciones de cuentos infantiles. Más tarde, *Los Lunnis* ofrecían historias y canciones también pensadas para la hora de ir a dormir. Incluso en el cine podemos ver un guiño a esta tradición en *Señora Doubtfire*, donde el personaje de Robin Williams se convierte en narrador de historias para los más pequeños, ¿la has visto? No es raro que la película se origine en la República Checa, un país donde la tradición de escuchar un cuento cada noche forma parte de la infancia de varias generaciones.

4. Muñecos con vida y estilos diferentes.

Los personajes de la película son marionetas artesanas que miden entre 20 y 30 centímetros. Tienen un esqueleto de metal por dentro, cabezas de resina, manos de silicona y ropa cosida a medida. Gracias a ellas, cada cuento se anima con *stop-motion*, fotograma a fotograma. Aunque todas las historias se hicieron con la misma técnica, cada una tiene un estilo propio: una es más oscura y misteriosa, otra incluye un flashback con aspecto de cómic retro, y otra está llena de color y ternura. Así descubrimos que en el cine una misma técnica puede dar lugar a mundos muy distintos.

5. El sombrero y la lucha de cuentos.

En la película, el sombrero de paja donde los niños colocan objetos para inventar historias **no aparecía en el libro original**, sino que fue una idea creada para el film como símbolo de la imaginación compartida. Algo parecido existe en la vida real: el concurso **Lucha Libro**, nacido en Perú y celebrado también en España (¡incluso en Valladolid!), propone que los participantes inventen un cuento en directo a partir de tres palabras que reciben al azar. En algunas ediciones se unieron también ilustradores, que dibujaban lo que iba ocurriendo en los relatos. Igual que en la película, se trata de demostrar que, con pocos ingredientes y un poco de valentía, cualquier historia puede cobrar vida.

6. Un personaje con aire felino.

Entre los personajes de la película encontramos a una mujer con un aspecto muy peculiar: lleva **gafas alargadas** que parecen ojos de gato, dos **moños altos** que recuerdan a orejas puntiagudas y una **nariz pequeña y respingona**. Estos detalles hacen que tenga un aire felino, como si escondiera un secreto en su apariencia.

7. Imágenes que guardan recuerdos.

En la película, el abuelo trabaja en un invento especial en el que las fotos son las protagonistas. En el cine hemos visto escenas parecidas: en *Up*, el señor Carl abre un álbum lleno de fotos que cuentan su vida junto a Ellie, y en *Cinema Paradiso* un personaje descubre en la pantalla todos los besos de película que había guardado en su memoria. Igual que en la vida real, las imágenes se convierten en un tesoro para no olvidar a quienes queremos.



ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

¿Sabes lo que es la coproducción en el cine?

Algunas películas son tan grandes que un solo país no puede producirlas por sí mismo. Entonces se convierten en una coproducción internacional: cada país pone una parte del dinero, del equipo y de las ideas. *Los misteriosos cuentos del manzano* es un ejemplo único, porque cuatro países distintos (República Checa, Eslovaquia, Eslovenia y Francia) trabajaron en pie de igualdad. Cada uno se ocupó de un cuento y después los unieron para crear una película completa.

¿Y qué significa producir una película?

En el cine, **producir** no es grabar con la cámara, sino **hacer posible que la película exista**: buscar dinero, organizar equipos, conseguir decorados y materiales y asegurarse de que todo se hace en orden y a tiempo. Dicho de otro modo, los productores son como los **constructores de la película**: convierten una idea en algo real.

Los foros de pitching

Antes de rodarse, muchos proyectos se presentan en los **foros de pitching**. ¿habías oído alguna vez este nombre tan divertido? Allí los equipos cuentan su idea (la historia, los personajes, dibujos o bocetos) y tratan de convencer a jurados o televisiones para que les apoyen. *Los misteriosos cuentos del manzano* ganó premios en estos foros incluso antes de empezar a rodarse, lo que le dio el impulso necesario para convertirse en una película grande hecha entre varios países.



ANTES DEL VISIONADO...

Actividad 1: “Nuestra película en coproducción”

La clase se divide en grupos que asumirán los **roles de producción**:

- **Guionistas:** inventan el inicio de una historia.
- **Diseñadores de personajes:** deciden cómo son los protagonistas (vestuario, aspecto físico, personalidad).
- **Creadores visuales:** representan a los personajes y escenarios con dibujos, plastilina o actuando como si fueran actores.
- **Publicistas:** inventan el cartel y el título de la película.

Al final se ponen en común todas las partes y se comprueba cómo, igual que en la coproducción de la película, **la historia de la clase se ha creado gracias a la colaboración de todos.**

Actividad 2: “Vendemos nuestra película”

Una vez inventadas las historias, se organiza un pequeño **foro de pitching en clase**:

- Cada grupo presenta su idea en 1 minuto: título, personajes principales y de qué trata su historia.
- Otro grupo de alumnos hace de “jurado” y vota cuál de las películas les gustaría producir.
- Al final se reflexiona: sin convencer a los demás... ¡las películas no podrían llegar a hacerse!



DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. Ahora que hemos visto la película podemos fijarnos en cómo está contada. *Los misteriosos cuentos del manzano* utiliza una técnica literaria llamada **marco narrativo**: dentro de la historia principal aparecen otros tres relatos inventados por los niños, ¿te habías dado cuenta? Esto no es algo nuevo, también pasa, por ejemplo, en el libro de *Las mil y una noches*, donde Sherezade, su protagonista, contaba un cuento distinto cada noche, o en la película *El gato con botas: El último deseo*, en que aparecen varias aventuras como pequeños relatos dentro de la historia grande.

Pero, además de cómo se cuenta, importa lo que se cuenta. Los personajes sienten **tristeza** porque echan de menos a la abuela, y descubren que los cuentos pueden darles **esperanza**. La familia se convierte en su refugio y la imaginación transforma la pena en algo que acompaña y consuela.

En tu turno: ¡hablemos en clase!

¿Cómo nos sentimos nosotros cuando alguien falta? ¿qué cosas nos ayudan a estar mejor cuando estamos tristes? Quizá un cuento, una canción, un recuerdo... o simplemente un abrazo.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

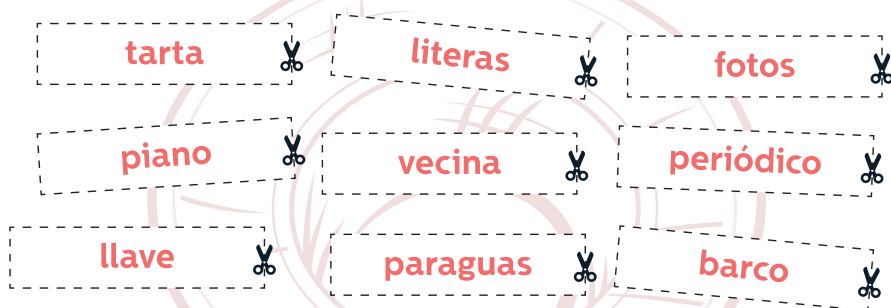
2. En la película vemos que la abuela tenía un **sombrero muy especial**. Dentro de él los niños ponían tres cosas antes de inventar un cuento, y de ahí salían historias mágicas. Ese sombrero no estaba en el libro original, lo inventaron para la película, y se ha convertido en un símbolo: cualquier cosa, si la miramos con ojos curiosos... ¡puede convertirse en un relato!

Este juego nos recuerda a un escritor llamado **Gianni Rodari**, que enseñaba a inventar historias de formas divertidas. Una de sus ideas era el **binomio fantástico**: juntar dos palabras que parecen no tener nada que ver, como *pájaro* y *sombrero*, y dejar que la imaginación haga el resto. Otra propuesta era la **bolsa de palabras**: meter en una bolsa (o en un sombrero) papeles con dibujos u objetos y usarlos como ingredientes para inventar un cuento.

¿Queréis probarlo?

Cada uno escribe o dibuja una palabra en un papel y todas se meten en un sombrero (o en una bolsa). Después, en grupos, sacamos tres papeles y con ellos inventamos el comienzo de una historia. Seguro que conseguimos aventuras disparatadas, mágicas o muy divertidas... igual que en la película y que, aunque penséis por separado sobre las mismas palabras, saldrán historias diferentes.

Para empezar, podemos usar algunas palabras que aparecen en la historia, ¡mézclalas como quieras!





SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2025

Director Seminci José Luis Cienfuegos
Educación Seminci Laura Barciela
Eva Alcaide

Contacto Educación Seminci E-mail: educacion@seminci.com
T. 983 426 074 (de septiembre a octubre)
M. 680 601 635 (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 la colaboración de:

Organiza:



Colabora:

