GUÍA DIDÁCTICA

71 SEMINCI Semana Internacional de Cine Valladolid International Film Festival

MINIMINCI

JASMINE & JAMBO



SINOPSIS

Jasmine tiene ocho años y un talento extraordinario para la música. Tras la muerte de sus padres, que también eran músicos, siente que algo se ha roto dentro de ella… y también en la propia música. Un día encuentra en un viejo baúl una **misteriosa** partitura que la transporta hasta Soundland, un mundo secreto donde todo está relacionado con los sonidos y las melodías.

Allí conocerá a Jambo, el guardián de Soundland, que atraviesa su propia crisis y siente que ya no es el de antes. Juntos emprenderán una aventura por tierra, mar y aire para salvar la música, encontrar la parte perdida de la partitura y descubrir que la amistad también puede ayudarnos a afrontar los momentos difíciles.

DATOS TÉCNICOS

Título	Jasmine & Jambo
Dirección	Silvia Cortés
País	España
Año	2026
Duración	80 minutos
Producción	Teidees Audiovisual
Edad recomendada	A partir de 5 años



Sílvia Cortés

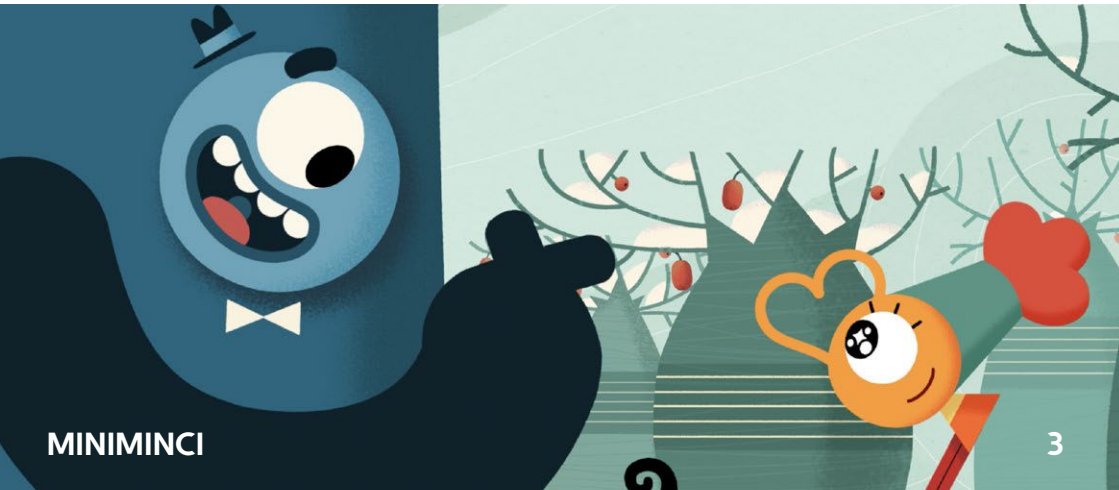


Sílvia Cortés es directora y guionista. Comenzó su trayectoria realizando reportajes y documentales y, después de trabajar en distintos formatos audiovisuales y televisivos, fundó en 2008 junto a Marta Alonso la productora Teidees Audiovisuals.

Desde hace más de una década está especialmente vinculada al cine de animación. Ha desarrollado y dirigido proyectos como *Misha*, *la gata violeta* y los distintos formatos de *Jasmine & Jambo*, una serie musical premiada internacionalmente. En sus trabajos presta especial atención a la música, las emociones y la imaginación, buscando historias capaces de conectar con el público infantil desde la sencillez.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- **La música como forma de expresar** emociones y comunicar aquello que a veces resulta difícil explicar con palabras.
- El reconocimiento y la **gestión de emociones** como la tristeza, la rabia, el miedo o la alegría.
- El respeto y la **convivencia entre personas muy diferentes**, descubriendo cómo las diferencias pueden complementarnos.
- La **curiosidad**, la imaginación y la creatividad.
- El acercamiento a la música y al **sonido como elementos fundamentales del lenguaje cinematográfico**.

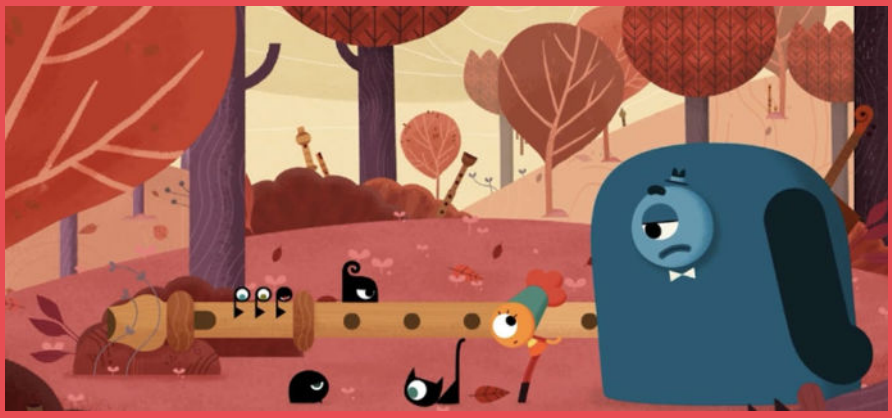


CURIOSIDADES

1.- Antes de la película hubo una serie.
Jasmine & Jambo nació como una serie de animación para los más pequeños y la película funciona como una **precuela:** nos cuenta cómo se conocieron Jasmine y Jambo y cómo comenzó su amistad. Las dos primeras temporadas de la serie ganaron el Premio Quirino a Mejor Serie de Animación en 2023 y 2024.

2.- La música empieza a crearse desde el guion.
El **compositor Marc Parrot** no esperaba a que las imágenes estuvieran terminadas para hacer la música. Participaba desde la fase de guion, trabajando junto al resto del equipo para encontrar la manera de explicar con sonidos y canciones los conceptos musicales y las emociones de cada historia. En la película vuelve a encargarse de la música original.

3.- Un país donde todo tiene música.
Soundland fue imaginado como **el país de la música.** Allí los instrumentos pueden nacer de la tierra o de los árboles y muchos personajes tienen nombres que recuerdan a sonidos o expresiones musicales, como Dubidú o Tachán. Hasta los problemas que viven sus habitantes están relacionados de alguna forma con la música. Durante los créditos, fíjate en un personaje que sólo puede aparecer al final, ¡se llama Chim pum!

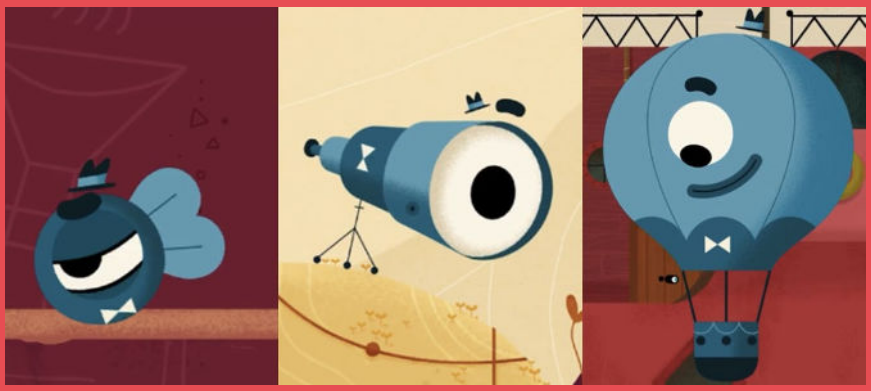


CURIOSIDADES

4.- Dos protagonistas diseñados para ser muy diferentes.
Jasmine es pequeña, naranja, curiosa y tiene ocho años. Jambo es enorme, azul y dice en ocasiones que puede tener hasta 400. También tienen personalidades y ritmos muy distintos. Los creadores buscaron ese contraste a propósito porque, aunque parecen opuestos, se complementan y aprenden uno del otro.

Pero Jambo guarda otra sorpresa: a lo largo de la película **se transforma en objetos y formas muy diferentes**, como una mosca, un telescopio o un globo. Aunque cambie su silueta, seguimos sabiendo que es él porque conserva algunos de sus rasgos más reconocibles: **el color azul, su único ojo, el sombrero o la pajarita**.

Cuando veas la película, fíjate bien: **¿en cuántas cosas diferentes consigue transformarse Jambo?**



5.- Dibujar lo sencillo puede ser muy difícil.
Los personajes surgieron a partir de diseños de Aitor Herrero y el diseño final fue desarrollado por Rosa Ballester. El equipo quiso utilizar formas muy sencillas y escenarios planos, con pocos elementos y sin buscar profundidad realista. Silvia Cortés explica que reducir una imagen hasta quedarse solo con lo esencial puede resultar mucho más complicado de lo que parece.

ANTES DEL VISIONADO...

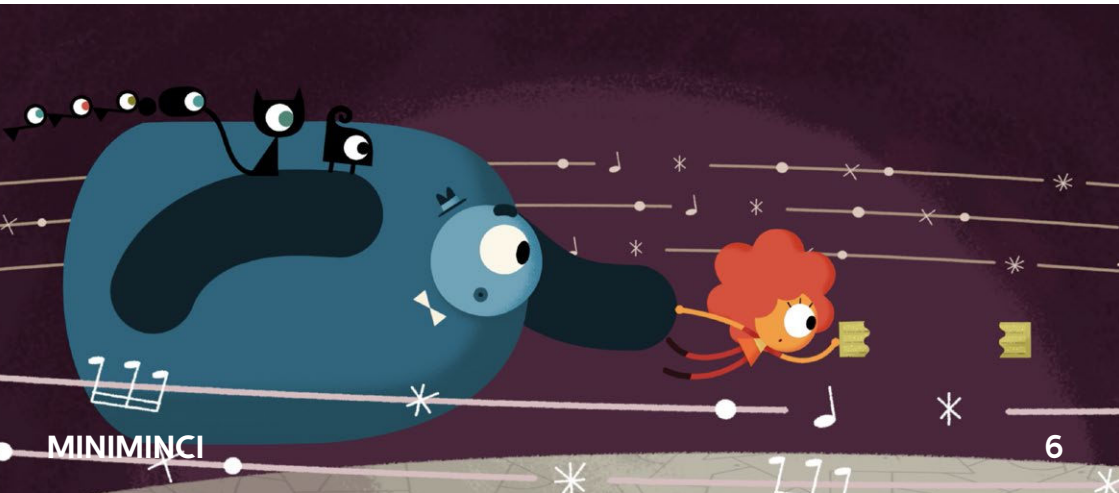
Aprendemos sobre cine

1. Cuándo la música cuenta también una historia

Cuando vemos una película, solemos fijarnos primero en los personajes y en las imágenes, pero **la música** también **puede contarnos muchas cosas**. Puede avisarnos de que se acerca un peligro, acompañar un momento triste, hacer que una escena resulte divertida o ayudarnos a sentir la emoción de una aventura.

En *Jasmine & Jambo* la música es especialmente importante porque forma parte de la propia historia. Su compositor, Marc Parrot, trabaja junto al equipo creativo desde las primeras fases del proyecto. Ya en la serie de televisión, cada historia relacionaba un concepto musical con una emoción y la canción servía para unir ambos.

En una película, **el compositor o compositora es la persona que crea la música** original y piensa cómo debe acompañar cada momento. Para hacerlo necesita conocer muy bien la historia: no sonará igual una escena en la que alguien tiene miedo a otra en la que acaba de encontrar a un amigo.



ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: Pon música a una emoción

Antes de ver la película, vamos a comprobar cuánto puede contar la música sin necesidad de imágenes.

Escucha en clase dos o tres fragmentos musicales muy diferentes entre sí. Por ejemplo:

El profesor o profesora elegirá varios fragmentos musicales sin letra: uno rápido, otro tranquilo, alguno misterioso, alegre o más triste. Algunos ejemplos que se pueden utilizar:

- **Rápido / enérgico**: *El vuelo del moscardón*, de *Nikolái Rimski-Kórsakov*. Su velocidad puede recordar a una persecución o a un personaje que tiene mucha prisa.
- **Tranquilo**: *Gymnopédie* n.º 1, de Erik Satie. Tiene un ritmo lento y suave que puede acompañar un momento de calma o descanso.
- **Misterioso**: *En la gruta del rey de la montaña*, de Edvard Grieg. Empieza de forma contenida y va creciendo poco a poco, como si algo estuviera a punto de ocurrir.

Ahora elige con el resto de la clase una emoción, por ejemplo, alegría, miedo, tristeza o sorpresa, e intentad crear entre todos una pequeña música para ella utilizando palmas, la voz, objetos del aula o instrumentos.

Así comprobarás cómo la música puede ayudarnos a imaginar una escena y a expresar lo que sentimos.

Y, cuando veas *Jasmine & Jambo*, ¡escucha cómo cambia la música según lo que sienten los personajes!



ANTES DEL VISIONADO...

2. ¿Sabías qué es la animación en 2D?

En una película de **animación 2D**, los personajes y los escenarios se crean sobre una superficie plana: tienen alto y ancho, pero no están construidos con volumen como ocurre en la animación 3D. Eso no significa que las imágenes tengan que parecer simples: los artistas pueden jugar con las formas, los colores, los tamaños y el movimiento para crear mundos completamente diferentes.

En *Jasmine & Jambo*, esa sencillez forma parte de su estilo.

- Jasmine es pequeña y naranja; Jambo, grande y azul.
- Los escenarios también se construyen con pocos elementos y sin buscar que parezcan lugares reales.

La directora, Sílvia Cortés, explica que **simplificar hasta quedarse solo con lo esencial puede ser mucho más difícil de lo que parece**.

Cuando veas la película, fíjate en cómo sus creadores consiguen que reconozcamos fácilmente a los personajes, los lugares e incluso sus emociones utilizando formas y colores muy sencillos.

Actividad: Quédate con lo esencial

Elige un objeto que tengas cerca: una mochila, una silla, un instrumento musical, una planta...

1.- Obsérvalo bien y piensa qué partes son imprescindibles para reconocerlo.

2.- Intenta dibujarlo utilizando solamente:

- Tres formas geométricas.
- Dos o tres colores.
- Y el menor número posible de detalles.

3.- Enseña el dibujo a tus compañeros sin decir qué representa. ¿Han conseguido adivinarlo?

Después puedes comparar los resultados y descubrir que, igual que hacen los diseñadores de animación, a veces basta con unas pocas formas bien elegidas para contar mucho.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. Una nueva amistad

Jasmine y Jambo son muy diferentes. Ella es pequeña, curiosa y tiene muchas ganas de aprender; él es grande, tiene un ritmo más tranquilo y a veces está de mal humor. Sin embargo, durante la aventura **aprenden a conocerse, se ayudan y terminan convirtiéndose en grandes amigos**.

En muchas películas, conocer a otro personaje puede cambiar la historia. A veces los protagonistas empiezan sin conocerse, o incluso sin entenderse demasiado, y poco a poco descubren todo lo que pueden compartir.

Actividad: Así empezó su amistad

¿Cómo se conocen Jasmine y Jambo? Recuerda algunos momentos de su aventura juntos y piensa:

Cómo se sienten cuando se ven por primera vez.

- Qué cosas hacen juntos.
- Cuándo empiezan a ayudarse.
- Qué momento crees que hace que empiecen a confiar el uno en el otro.

Después, elige **uno de esos momentos**, dibújalo y explica a tus compañeros qué está pasando en tu dibujo y **por qué crees que ese momento es importante para su amistad**.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: Así empezó su amistad

Para terminar, coloca tu dibujo junto a los de tus compañeros, ¡pero en orden!: desde que se conocen hasta que ya son amigos, y cread entre todos **el camino de su amistad**.

En ese camino también hubo algún que otro lío. ¿Recuerdas cuando el **eco estropeado de Soundland** hizo que no se entendieran bien? Por ejemplo, Jasmine gritó «¡Egoísta!» y Jambo escuchó «¡Trompetista!».

Podéis probar vosotros también: uno dice una frase sencilla, como «**Me gusta tocar el tambor**», y su compañero hace de eco estropeado cambiando una palabra: «Me gusta montar en tractor». ¿Qué malentendidos divertidos podéis crear?



DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Un ojo que lo cuenta todo

Si te has fijado, los personajes de *Jasmine & Jambo* tienen algo en común: todos tienen un solo ojo. Aunque parezca un detalle muy sencillo, ese ojo les ayuda a expresar muchas cosas: alegría, sorpresa, miedo, enfado o curiosidad.

En animación, los artistas deciden cómo serán los personajes y qué rasgos los harán fáciles de reconocer. A esto lo llamamos **diseño de personajes**.

Actividad: Crea un nuevo habitante de Soundland

Inventa un personaje nuevo que pueda vivir en Soundland. Solo tiene que cumplir una regla: ¡tener un único ojo!, como los personajes de la película.

Después:

- Elige una forma sencilla para su cuerpo.
- Píntalo con uno o dos colores.
- Añade algún detalle relacionado con la música.
- Decide qué emoción está sintiendo.

Fíjate especialmente en el ojo: ¿está muy abierto porque se ha sorprendido?, ¿medio cerrado porque está cansado?, ¿mira hacia un lado porque siente curiosidad?

Cuando termines, junta tu dibujo con el de tus compañeros y crea con ellos una nueva familia de habitantes de Soundland.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

3. Los personajes también cambian

Durante una aventura, los personajes pueden aprender cosas, conocer nuevos amigos y empezar a sentirse de otra manera.

En *Jasmine & Jambo*, los protagonistas no se sienten igual al principio que al final. Jasmine atraviesa momentos de tristeza, miedo o enfado, mientras que Jambo también tiene sus propias preocupaciones. A lo largo del viaje, los dos se ayudan y van cambiando poco a poco.

Actividad: Al principio y al final

En un lado, dibuja a Jasmine o Jambo al principio de la película. En el otro, dibuja al mismo personaje al final.

Fíjate en su cara, en su postura y en lo que está haciendo. ¿Parece triste, enfadado, preocupado, tranquilo, contento...?

Después, enseña tu dibujo y comentad entre todos:

- ¿Se siente igual al principio que al final?
- ¿Qué le ha pasado durante la aventura?
- ¿Quién le ha ayudado?
- ¿Qué creéis que ha aprendido?

Para terminar, elegid entre todos una palabra para el principio y otra para el final y escribidlas junto a los dibujos, por ejemplo: *triste / tranquilo; solo / acompañado o preocupado / contento.*

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