

BIOSCOPIO

TALLERES DE ANIMACIÓN DOCUMENTAL PARA LA CREACIÓN DE UNA PELÍCULA COLECTIVA

Dossier pedagógico

CCCB

BIOSCOPIO

Un proyecto del
Departamento de Mediación
del CCCB

Idea original y diseño de los talleres:

Laura Ginés y Pepon Meneses

Coordinación CCCB:

Bàrbara Roig Isern, Sara Tibau y Maria Farràs Drago

Adaptación de los textos:

Quim Mòdenes Borrajo

Correcciones y traducciones:

Adolf Fuertes

Ilustraciones, diseño y maquetación:

Luis Paadín

Diseño web:

Pimpampum

Diseño del espacio de talleres del CCCB:

Rosó Tarragona

Acompañamiento de los talleres a grupos escolares:

Re-Crea Accions Culturals

Con el apoyo y la colaboración
de todos los departamentos del CCCB

Participa e infórmate en:

bioscopi.cccb.org

ÍNDICE

• PRESENTACIÓN	—	5
¿Por qué <i>Bioscopio</i> ?	—	5
Animación y documental: ¿ficción y realidad?	—	5
La propuesta	—	6
Vinculación con la programación del CCCB	—	7
• COMPETENCIAS	—	9
Posibilidades educativas	—	9
Despliegue por etapas, competencias y ámbitos	—	10
Lengua	—	12
Animación digital	—	12
Conceptos filosóficos y valores	—	13
Geografía e historia	—	13
Descubrimiento personal e interpersonal	—	14
El proyecto transversal	—	15
• LA ACTIVIDAD	—	16
Modalidad 1 — MONÓLOGO	—	17
Modalidad 2 — DIÁLOGO	—	32
Modalidad 3 — COLOQUIO	—	52

Bioscopio es una propuesta para autorrelatarse a partir del lenguaje de la animación. No se trata de dibujarse con realismo, ni de hacerse un autorretrato, sino de hacer que emerja la propia voz, para lo cual hemos planteado tres caminos posibles. La suma de todos los relatos creados conformará un film colectivo y la autobiografía de un lugar.

PRESENTACIÓN

¿POR QUÉ BIOSCOPIO?

—

En el año 1894, los hermanos Lumière revolucionaron el mundo con la invención del cinematógrafo, el primer aparato capaz de grabar y proyectar imágenes en movimiento. Este acontecimiento es considerado actualmente como el origen del cine y del mundo audiovisual, pero casi en paralelo iban apareciendo otros artefactos que perseguían el mismo objetivo. Uno de ellos fue el *Bioscopio*.

Todas estas novedades tecnológicas y, sobre todo, el nuevo lenguaje que producían, necesitaron dotarlo de un nombre. Mientras que algunos empezaron a denominarlo *cinematografía* ('grafía del movimiento'), otros utilizaban el término *biografía* ('grafía de la vida'). Aunque la primera opción ha tenido más fortuna, esta diferenciación se ha mantenido hasta la actualidad en algunas lenguas como el sueco o el danés, en las cuales el cine recibe el nombre de *bio* o *biograf*.

Aunque el *Bioscopio* que aquí proponemos no es exactamente un aparato, sí que pretende ser la herramienta que nos ayudará a "escribir" una pequeña y muy breve biografía o relato identitario. También será el relato colectivo resultante.

ANIMACIÓN Y DOCUMENTAL: ¿FICCIÓN Y REALIDAD?

—

Cuando se descubrió el funcionamiento de la grabación del movimiento, también se evidenció que con el cine se podía hacer como si los objetos inanimados y los dibujos se movieran. Pero, si bien al principio la animación se utilizaba para informar de hechos que no se habían podido grabar, pronto aquello cambió. Así, durante mucho tiempo se ha considerado la animación como un lenguaje idóneo para provocar artefacto, pero que aleja la veracidad de lo que en ella se cuenta. Y, aunque en muchas épocas la fotografía fija y el material de archivo la han desbancado totalmente de films documentales, ahora sabemos que la animación puede

aproximarse a realidades complejas con una expresividad y fuerza de las cuales carecen otras técnicas. Y es que la veracidad en el relato animado no está en la imagen.

LA PROPUESTA

Con *Bioscopio* veremos cómo la animación puede acercarnos más a la verdad que el propio vídeo. Proponemos una actividad con tres modalidades que permitirá adentrarse en la animación documental y las historias de vida, a partir de las cuales cada uno podrá elaborar un autorrelato animado.

Con la suma de todos los films y voces del proyecto iremos conformando la biografía animada y colectiva de nuestra ciudad o territorio, a partir de las memorias, relatos pasados y presentes, recuerdos y deseos futuros de todos.

VINCULACIÓN CON LA PROGRAMACIÓN DEL CCCB

Exposición:
WILLIAM KENTRIDGE.
LO QUE NO ESTÁ DIBUJADO

William Kentridge (nacido en Johannesburgo, Suráfrica, en 1955) es reconocido en todo el mundo por sus dibujos, películas, producciones de teatro y de ópera. Su método combina dibujo, escritura, cine, *performance*, música, teatro y prácticas colaborativas para crear obras de arte con un trasfondo político, científico, literario e histórico, sin dejar de ser un espacio para la contradicción y la incertidumbre. Su estética está influida por la propia historia del cine, de la animación *stop-motion* a los primeros efectos especiales. El dibujo de Kentridge, especialmente el dinamismo de una escena repetidamente borrada y pintada de nuevo, forma parte integral de su visión amplia de la animación y su práctica cinematográfica, en la que los significados de sus películas van surgiendo durante el proceso de creación.



William Kentridge. Drawing for *Preparing the Flute*, 2005

Entre las producciones operísticas que

Entre las producciones operísticas que ha dirigido destacan *La flauta mágica* de Mozart, *La nariz* de Shostakóvich y las óperas de Alban Berg *Lulu* y *Wozzeck*, que han podido verse en salas de ópera como la Metropolitan Opera de Nueva York, La Scala de Milán, la English National Opera de Londres, la Opéra de Lyon, la Ópera de Ámsterdam y el Festival de Salzburgo.

En el año 2016, Kentridge funda el Centre for the Less Good Idea: un espacio para el pensamiento abierto a través de prácticas artísticas experimentales, colaborativas y multidisciplinares. El centro crece rápidamente y en 2020 pone en marcha un programa de mentores.

La producción de William Kentridge, aunque es principalmente de ficción, está fuertemente arraigada en la realidad. Sus films parten de la propia experiencia para retratar el pasado reciente de Suráfrica de un modo que una cámara no podría conseguir nunca.

En sus películas encontramos algunas de las estrategias propias de la animación documental: poner la cámara en un pasado no grabado, hacer uso de la metáfora visual para transmitir aquella información no visible para una cámara de vídeo y, en cierto sentido, proteger al testigo –el propio autor, que se autorrepresenta como dos personajes diferentes.

De este modo, la relación con Kentridge ofrece un marco interesante para trabajar, desde el arte, la identidad colectiva y las desigualdades y discriminaciones relacionadas con el apartheid. Por lo tanto, es una buena oportunidad para llevar a cabo esta actividad en las asignaturas de Geografía e Historia.

COMPETENCIAS

POSIBILIDADES EDUCATIVAS. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS

Esta propuesta ofrece multitud de posibilidades educativas, puesto que una actividad eminentemente audiovisual permite trabajar de manera transversal y competencial, y puede abarcar desde el dibujo –también el digital– hasta la expresión oral, pasando por el género del retrato y la biografía o valores intrapersonales e interpersonales.

Así, como potencial herramienta de autorrelato, *Bioscopio* puede adaptarse a multitud de contenidos. Las dinámicas de dibujo no varían, pero las de construcción del relato tienen la flexibilidad suficiente para que los docentes hagan encajar en ellas todo lo que quieran trabajar con el grupo.

A continuación se establece una serie de vinculaciones curriculares a modo de propuesta para trabajar esta actividad en distintas competencias y asignaturas.

Además, se apuntan diversas maneras de hacer una aproximación más personalizada, las cuales pueden adaptarse a las competencias o contenidos que se quieran trabajar.

El *Bioscopio* nos puede servir tanto de punto de partida para empezar a trabajar un tema como de herramienta de resumen y conclusiones.

DESPLIEGUE POR ETAPAS, COMPETENCIAS Y ÁMBITOS

A continuación se hace un despliegue de las competencias básicas relacionadas con los contenidos que pueden trabajarse a partir de esta actividad, así como propuestas más concretas de aproximación a los ámbitos y las asignaturas, tanto para educación primaria como para educación secundaria y bachillerato.

El CCCB os hace una serie de propuestas concretas, también para que os hagáis vuestra la actividad y podáis trabajar los conceptos y contenidos que mejor os encajen desde vuestra materia o campo de intereses de vuestro alumnado.

COMPETENCIA	PROPUESTAS DE CONEXIÓN
Competencia comunicativa lingüística y audiovisual	Al tratarse el autorrelato audiovisual ya se explota esta competencia comunicativa transversal en todas las materias.
Competencias artística y cultural	La parte de dibujo –manual y digital– y la vinculación con la historia del cine y la obra de artistas contemporáneos como William Kentridge permiten trabajar esta competencia.

<p>Tratamiento de la información y competencia digital</p>	<p>Todo el trabajo digital justifica la vinculación de la actividad con esta competencia, pero se puede reforzar con la búsqueda de información sobre el <i>Bioscopio</i>, el uso de la animación en documental o artistas de los fragmentos que sirven como referencia, como William Kentridge.</p>
<p>Competencia de autonomía e iniciativa personal</p>	<p>Una actividad como esta permite hacer un ejercicio de introspección, evidente en la modalidad de Monólogo, pero también presente en Diálogo y Coloquio, ya que nos permite definirnos en relación con los demás.</p>
<p>Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico</p>	<p>Las reflexiones finales de la actividad, centradas en la identidad individual y la colectiva, siempre que esta esté vinculada con temas como la discriminación y las desigualdades, también permiten conocer estos y otros fenómenos muy presentes en nuestra historia y nuestro presente. Un buen ejemplo de ello es cómo trata William Kentridge el apartheid en su obra animada.</p>
<p>Competencia social y ciudadana</p>	<p>Tal como ya se ha reflejado, esta actividad quiere presentar la creación artística como una herramienta para la reflexión sobre los valores personales y los sociales, y, por lo tanto, es una oportunidad para trabajar esta competencia.</p>



LENGUA

—
LENGUA CATALANA Y LITERATURA,
LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA,
LENGUAS EXTRANJERAS
—

En las materias del ámbito de las Lenguas (Catalán, Castellano y Lenguas Extranjeras), la actividad puede enfocarse con la dimensión oral, trabajando el autorretrato y la biografía, así como el debate, con las reflexiones finales sobre la propia identidad y el anonimato.

En el ámbito de Lenguas Extranjeras, sobre todo en Inglés, la propuesta podría centrarse también en la parte de la creación del relato, obviamente en inglés, pero también en la búsqueda de información, y la comprensión de los vídeos referentes.

Conexiones con contenidos:

- La creación de un autorrelato
- El autorretrato y la biografía
- La exposición oral
- El debate
- La relación entre imagen, texto y sonido

ANIMACIÓN DIGITAL

—
EDUCACIÓN VISUAL Y PLÁSTICA,
TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA,
FUNDAMENTOS DE LAS ARTES
—

Como es evidente, esta actividad es principalmente una actividad artística que, además, mezcla la creación manual con la digital, y cualquiera de las dos partes podría trabajarse de varias maneras. Por ejemplo, en la modalidad Monólogo, creando una actividad más larga, la parte del Bouboucle podría adquirir más peso, y el alumnado podría trabajar en las figuras recortadas en cartulina.

La actividad permite también explorar otras tipologías de arte y vincular pintura o ilustración y cine a partir del visionado de los audiovisuales propuestos, también viendo técnicas de animación, como la secuencia de dibujos para crear movimiento, la técnica de *stop-motion*, las primeras técnicas cinematográficas y la ilusión óptica.



Aun así, las modalidades de Diálogo y Coloquio serían una buena oportunidad para trabajar la creación artística como una herramienta colaborativa y colectiva, a la vez que se explora el arte como un lenguaje que sirve para definirnos a nosotros mismos y conocer a los demás.

Conexiones con contenidos:

- La animación: ficción y realidad
- El retrato
- El videoarte
- La ilustración
- Lenguaje y técnicas del cine

CONCEPTOS FILOSÓFICOS Y VALORES

—
 EDUCACIÓN EN VALORES, FILOSOFÍA,
 CULTURA Y VALORES ÉTICOS
 —

Toda la propuesta está orientada a la reflexión y la representación del “yo”, ya sea de manera individual (Monólogo), en relación con el otro (Diálogo) o como parte de un grupo (Coloquio), así que se presenta como una herramienta idónea

para la reflexión y representación de uno mismo y de los valores colectivos.

Además, la asociación con la obra de artistas como Kentridge y los temas que este trata, como el apartheid, la discriminación y las desigualdades, hace que también sea una buena manera de trabajar todos estos conceptos.

Conexiones con contenidos:

- Identidad individual vs. identidad colectiva
- Las desigualdades
- La discriminación
- El apartheid

GEOGRAFÍA E HISTORIA

—
 CONOCIMIENTO DEL MEDIO,
 CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E
 HISTORIA
 —

El peso que tiene la reflexión en torno a la identidad individual y colectiva, así como en el anonimato, y otros



valores, hace que se presente como una herramienta idónea para favorecer la reflexión y el debate también desde las asignaturas de las Ciencias Sociales. Tanto en Geografía como en Historia Contemporánea, donde las desigualdades y los fenómenos de discriminación que nos rodean adoptan un papel prominente, podría destacarse la vinculación con la obra de Kentridge y el aspecto de los valores colectivos y la interculturalidad, sobre todo con la tercera modalidad, el Coloquio.

De manera más tangencial, también permite adentrarse en el origen de las técnicas cinematográficas y trabajar las obras audiovisuales como fuentes documentales históricas.

Conexiones con contenidos:

- Desigualdades, racismo y discriminación
- Identidad individual vs. identidad colectiva

DESCUBRIMIENTO PERSONAL E INTERPERSONAL

—
TUTORÍA, PSICOLOGÍA

—

La reflexión alrededor de la identidad individual y colectiva y su expresión también permite utilizar esta actividad, sobre todo las modalidades de Diálogo y Coloquio, como una dinámica de descubrimiento de los compañeros y compañeras de un grupo-clase. También resulta interesante la reflexión en torno a la expresión desde el anonimato, así como el uso del dibujo y la animación para entender a los demás y empatizar con ellos.

Conexiones con contenidos:

- Identidad individual vs. identidad colectiva
- El anonimato
- La empatía



EL PROYECTO TRANSVERSAL

Dado que se trata de una actividad eminentemente artística, otra opción sería crear un proyecto más grande y trabajar el contenido sonoro en el ámbito de una de las Lenguas, la parte plástica en Educación Visual y Plástica, o incluso en Informática. También se podría reforzar la relación con temáticas de desigualdad y discriminación en el ámbito de Geografía e Historia, o la parte más emocional, de descubrimiento intrapersonal e interpersonal, en Cultura y Valores Éticos.

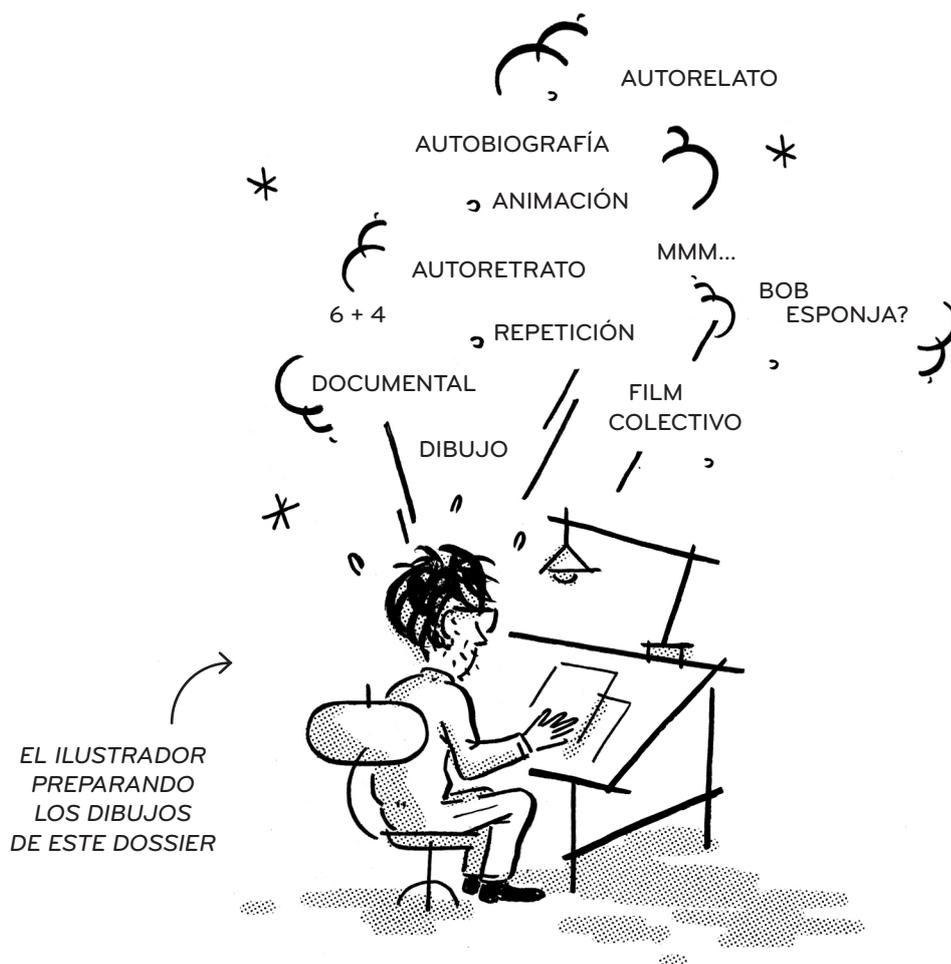


LA ACTIVIDAD

MODALIDAD 1 — MONÓLOGO

MODALIDAD 2 — DIÁLOGO

MODALIDAD 3 — COLOQUIO



EL ILUSTRADOR
PREPARANDO
LOS DIBUJOS
DE ESTE DOSSIER

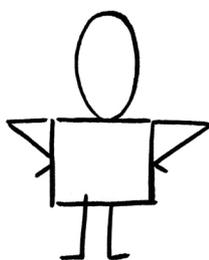


MONÓLOGO

En esta actividad se propone hacer un dibujo animado digital con una mirilla de cartulina y poner en ella un relato en audio, para evidenciar que la animación no es solo una herramienta para la fantasía y la ficción, sino que también nos permite descubrir la realidad y hacer un ejercicio de autoexploración.

—

—
PARTICIPANTES:



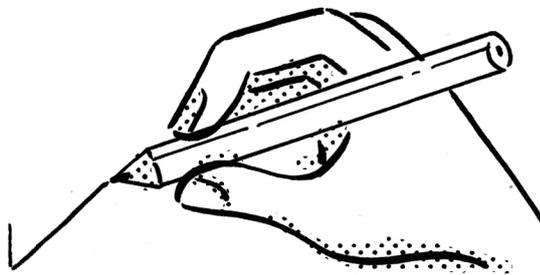
Una persona

—
TEMPORIZACIÓN:



Total aproximado:
60 minutos

—
MATERIALES:



TEMPORIZACIÓN:

Total aproximado: 60 minutos

- Visionado e introducción: 15 minutos
- Grabación del primer vídeo: 5 minutos
- Pruebas con Bouboucle: 5 minutos
- Autorretrato con Bouboucle: 10 minutos
- Máscara para el retrato: 10 minutos
- Grabación vídeo final: 5 minutos
- Reflexión final: 10 minutos

MATERIALES:

- Cartulina.
 - Tijeras.
 - Teléfono móvil que grabe vídeo.
 - Ordenador con conexión a internet. La herramienta de trabajo será la web <http://www.bouboucle.com/>
 - De forma opcional: impresora, cinta de pintor, Blu-Tack.
-

¡AYUDA!

Encontraréis más información sobre el funcionamiento de Bouboucle en el anexo *Información complementaria* haciendo [clic aquí](#).



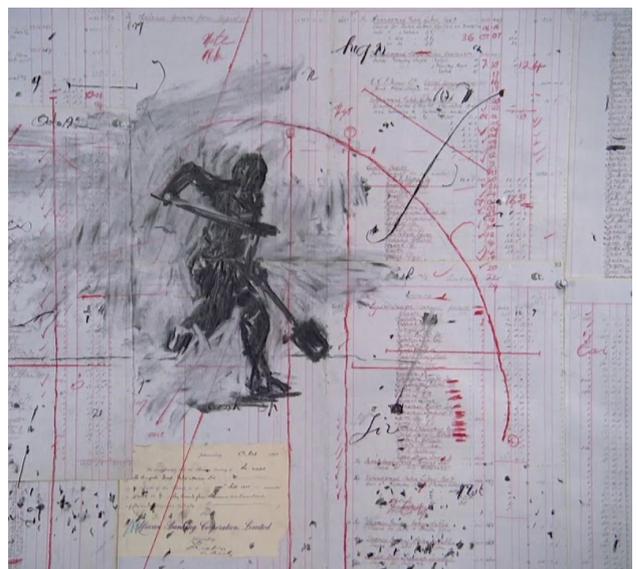
UN MARCO TEÓRICO

Hacer una breve introducción al tema de la animación documental, incluyendo un pequeño visionado de uno o dos fragmentos de entre los propuestos. Nos servirán para romper posibles prejuicios sobre lo que es animación.

También se puede vincular con la programación del CCCB (para obtener más información, consultad el apartado anterior).

¡AYUDA!

Encontraréis más información sobre la animación documental en el anexo *Información complementaria* haciendo [clic aquí](#).



William Kentridge. Drawing from *Other Faces*, 2011



VISIONADO DE REFERENCIA

THE SINKING OF THE LUSITANIA
Winsor McCay, 1918

.....

Fragmento posible:
desde 03:30 hasta 07:00

<https://vimeo.com/473352614/1679f9ca45>

El aspecto que hay que destacar de este film es que graba un episodio del pasado, que es una de las propuestas de relato que planteamos al participante en esta modalidad de la actividad.

Temas:

- Animación y realidad
- Grabar el pasado



VISIONADO DE REFERENCIA
PARA ESTUDIANTES DE PRIMARIA

—
HEAD
George Griffin, 1975

.....
Fragmento posible:
desde 03:05 hasta 04:43

<https://vimeo.com/30806881>

Hacer énfasis en que se trata de un autorretrato animado, y en la obsesión que tenemos de autorrepresentarnos (se puede comparar con las *selfies*).

Temas:

- Animación
- Retrato



VISIONADO DE REFERENCIA
PARA ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

SPEAKOUT
Lizzy Hobbs, 2018

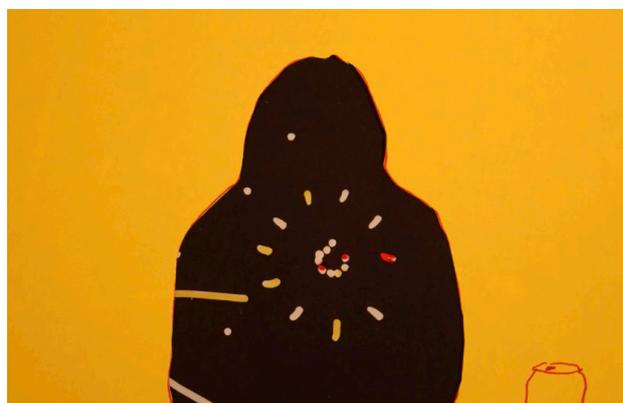
Fragmento posible:
a partir de 03:10

<https://vimeo.com/473352794/62a56544f4>

El film recoge narraciones en primera persona de jóvenes del colectivo LGBT+. Se puede plantear si piensan que el contorno y la voz pueden llegar a representarnos, o si los testimonios habrían querido publicar su relato si la imagen no fuera animada.

Temas:

- LGBT+
- Animación
- Anonimato



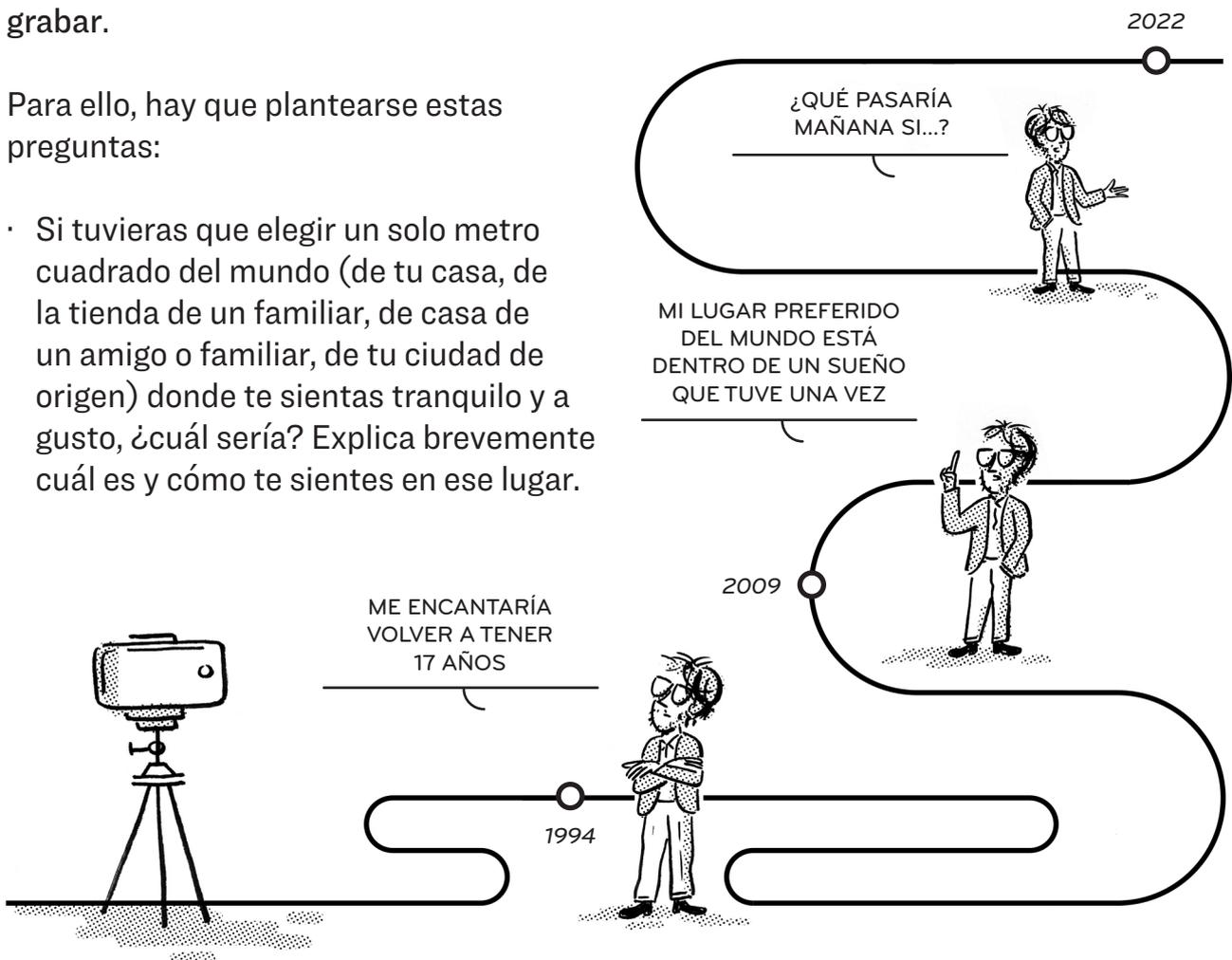
LA IDEA

Se introduce la pregunta que deberá responderse en la animación. La idea tendrá que estar relacionada con el hecho de situar una cámara en un momento de nuestra vida imposible de grabar.

Para ello, hay que plantearse estas preguntas:

- Si tuvieras que elegir un solo metro cuadrado del mundo (de tu casa, de la tienda de un familiar, de casa de un amigo o familiar, de tu ciudad de origen) donde te sientas tranquilo y a gusto, ¿cuál sería? Explica brevemente cuál es y cómo te sientes en ese lugar.

- Si pudieras volver al pasado y grabar un momento de tu biografía, ¿cuál sería?
- En el futuro, echaré de menos...



Evidentemente, podéis plantear otras preguntas que puedan funcionar con vuestro alumnado.

¡ATENCIÓN!

Todo el grupo responderá a la misma pregunta.

Se pide a cada participante que se grabe en vídeo con un teléfono móvil contando lo que ha decidido explicar, antes de ponerse a dibujar. Estos relatos deberían tener una duración de 10 segundos (20 como máximo), así que habrá que elaborar las respuestas.

¡ATENCIÓN!

Esta grabación no formará parte de la pieza final, pero nos servirá para tener claro qué explicará nuestro retrato, así como para la reflexión final. Permitirá ver que hablando desde el anonimato del retrato animado es más fácil expresarse.



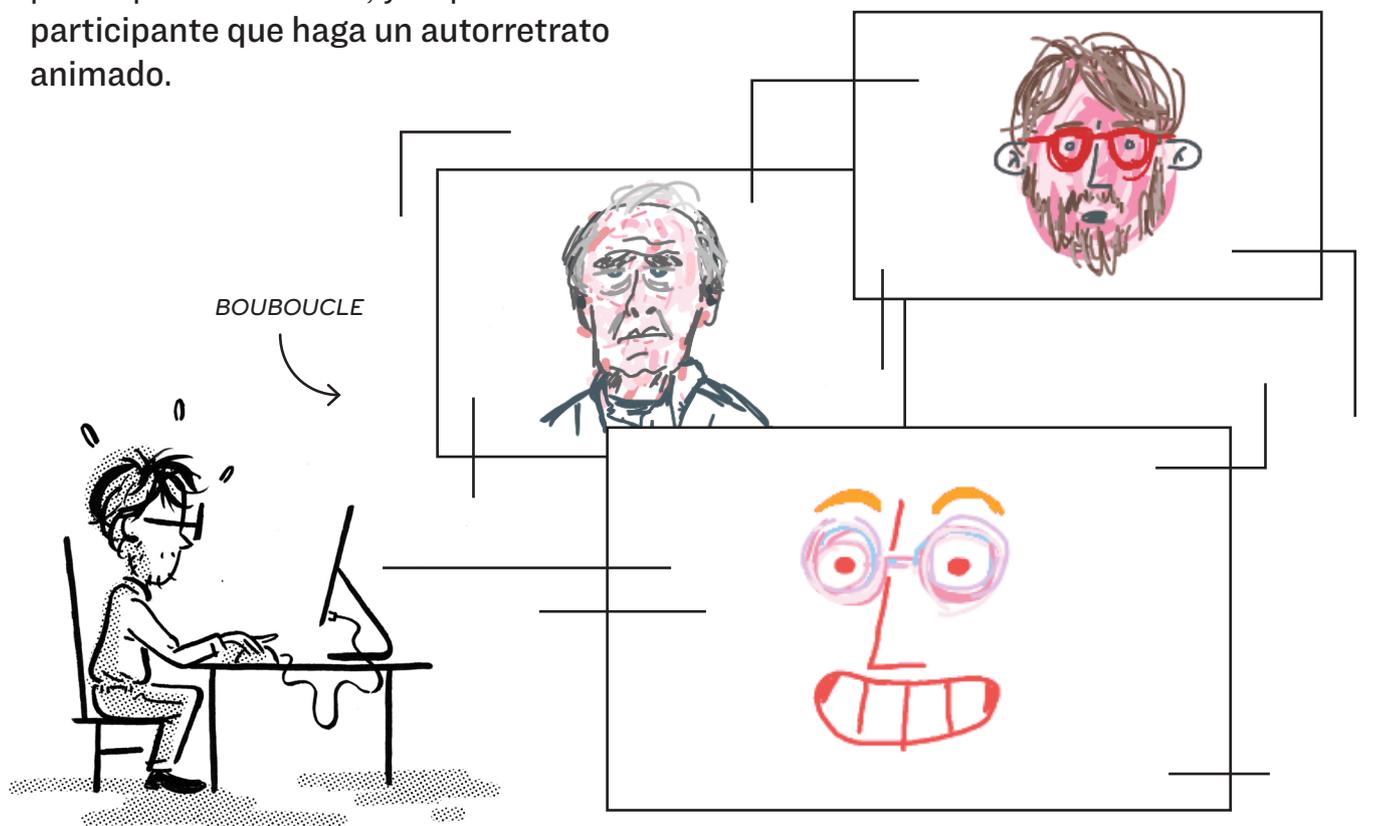
LA ANIMACIÓN

PASO 1. EL DIBUJO DIGITAL

Los participantes se conectarán a la web <http://www.bouboucle.com/> y se les dejará 5 minutos para que jueguen e intenten descubrir cómo funciona por su cuenta. Después, se darán las explicaciones de cómo funciona la web por si quedaran dudas, y se pedirá a cada participante que haga un autorretrato animado.

¡AYUDA!

Encontraréis más información sobre el funcionamiento de Bouboucle en el anexo *Información complementaria* haciendo [clic aquí](#).



LA ANIMACIÓN

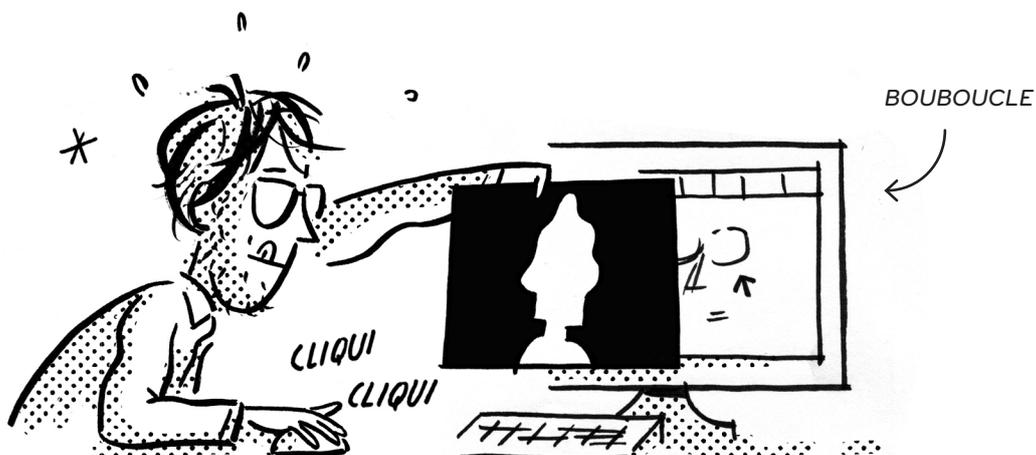
PASO 2. EL CONTORNO

Cuando los participantes empiezan a tener un autorretrato bastante definido, se les ofrece la posibilidad de enmarcarlo con una silueta para acabar de darle forma.

Podrán agujerear una cartulina para convertirla en un contorno envolvente que define el personaje. Pueden hacerlo libremente o podemos facilitarles una **plantilla** (la encontraréis en el anexo *Información complementaria*).

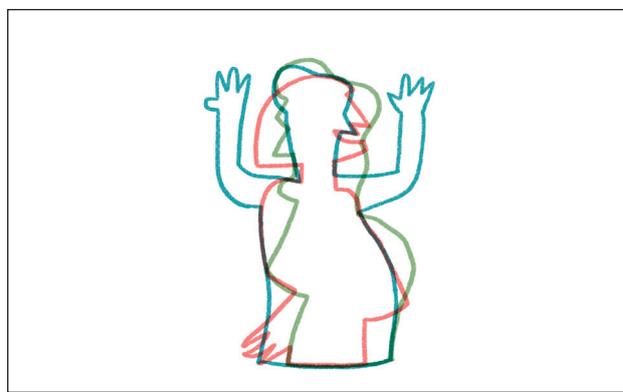
Las plantillas constan de tres figuras superpuestas, cada una de un color. El participante puede decidir recortar una de las figuras o hacer una nueva mezclando figuras distintas (es decir, recortar todo el contorno verde pero con el brazo azul, por ejemplo).

Pueden sujetar la cartulina a cierta distancia de la pantalla del ordenador, o bien pegarla (con Blu-Tack o cinta de pintor) con cuidado abhablkar la propia pantalla mientras van retocando el dibujo inferior en Bouboucle.



PLANTILLES MONÒLEG

Las plantillas constan de tres figuras superpuestas, cada una de un color.



El participante puede decidir recortar una de las figuras (recortar todo el contorno rojo, por ejemplo).

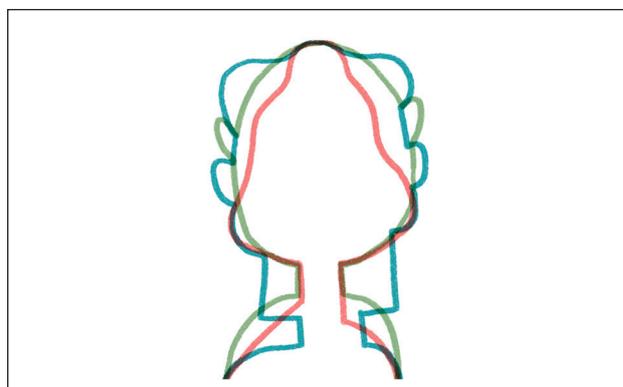


El participante puede decidir hacer una nueva mezclando figuras distintas (recortar todo el contorno verde pero con el brazo azul, por ejemplo).

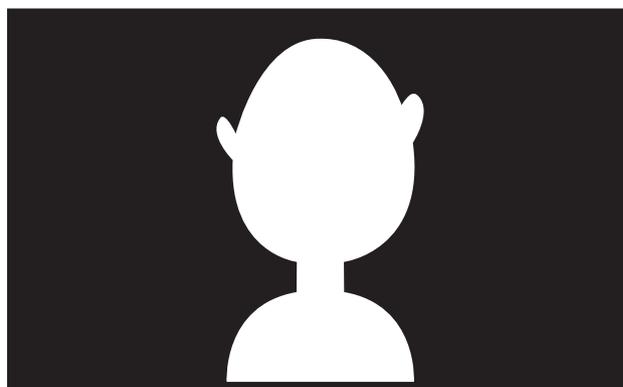


PLANTILLAS MONÓLOGO

—
 Las plantillas constan de tres figuras superpuestas, cada una de un color.



—
 El participante puede decidir recortar una de las figuras (recortar todo el contorno verde, por ejemplo).



—
 El participante puede decidir hacer una nueva mezclando figuras distintas (mezclando el contorno rojo con el contorno azul, por ejemplo).



EL SONIDO

Cuando el participante considere que el autorretrato animado está terminado, llega el momento de **hacerle hablar**. Con el móvil, deberán grabar en vídeo el personaje dibujado con el Bouboucle y la cartulina, relatando la historia que ya han pensado al principio. Hay que contar la misma historia, pero no hay que usar las mismas palabras y pueden cambiarse cosas del relato original.

¡ATENCIÓN!

Es importante recordar que la grabación tiene que ser en **formato horizontal**. Para conseguir una grabación estable, se puede buscar una manera de sujetar el teléfono (o cámara) con un trípode o similar.

Y DE REPENTE ME
DESPERTÉ CANTANDO:
LA FRENTE ESTÁ DONDE GIRA EL DIAMANTE
TODOS LOS CÍRCULOS SE DESVANECEN
ARDIENDO MÁS ALLÁ DEL LAGO LÓGICO
TODOS LOS CÍRCULOS SE DESVANECEN



EL ENVÍO

—

A través del formulario que encontraréis en el web bioscopi.cccb.org deberán enviarse las animaciones para formar parte de la película colaborativa.



LA REFLEXIÓN FINAL

Una vez realizado el vídeo, se puede animar al alumnado a reflexionar sobre sus piezas, con algunas preguntas enfocadas sobre todo al anonimato, como por ejemplo:

- ¿Cambiarías tu discurso ahora que ves que tu identidad permanece en el anonimato?
- ¿Te resulta más fácil explicar un sentimiento si la imagen que habla no eres directamente tú?
- ¿Te ha resultado más fácil hablar en el primer vídeo, cuando aparecías en la pantalla, o cuando era tu autorretrato animado el que hablaba?

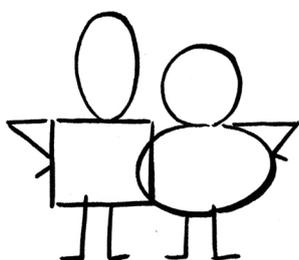


DIÁLOGO

Se trata de crear un retrato animado que fusiona a los dos participantes: un retrato se irá transformando hasta que se convierta en el otro, y viceversa. Se empieza dibujando a nuestro compañero o compañera, y después se crearán, a cuatro manos, los dibujos intermedios para poder, con una aplicación, animar esta secuencia, que hablará de cómo nos vemos y cómo nos ven.

Y evidenciaremos que la animación, desde el anonimato de los personajes, que podemos ser nosotros mismos o los demás, nos permite descubrir la realidad y hacer un ejercicio de autoexploración, en este caso construido entre dos personas.

—
PARTICIPANTES:



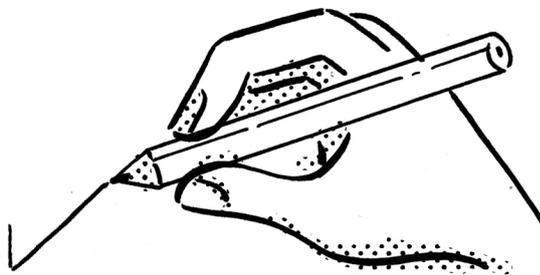
Dos personas

—
TEMPORIZACIÓN:



Total aproximado:
1 hora 30 minutos

—
MATERIALES:



TEMPORIZACIÓN:

—

Total aproximado: 1 hora 30 minutos

- Visionado e introducción: 20 minutos
- Entrevista (hacer pregunta y grabar respuesta): 15 minutos
- Dinámica de dibujo: 30 minutos
- Captura fotográfica de los dibujos y grabación de la respuesta con la aplicación: 15 minutos
- Reflexión final: 10 minutos

MATERIALES:

—

Para el dibujo animado:

- Una impresión por cada persona de la plantilla adjunta, en DIN-A4
- Rotuladores o pintura: negro + otro color

Para el set de captura:

- Un teléfono móvil con cámara con la app **Stop Motion Studio** instalada
- Una caja de cartón (tipo zapatos)
- Una percha
- Una lámpara pequeña
- Cinta adhesiva de pintor



UN MARCO TEÓRICO

Hacer una breve introducción al tema de la animación documental, incluyendo un pequeño visionado de uno o dos fragmentos de entre los propuestos. Nos servirán para romper posibles prejuicios sobre lo que es animación.

También se puede vincular con la programación del CCCB (para obtener más información, consultad el apartado anterior).

¡AYUDA!

Encontraréis más información sobre la animación documental en el anexo *Información complementaria* haciendo [clic aquí](#).



William Kentridge. Drawing for *Stereoscope*, 1998-99



VISIONADO DE REFERENCIA

THE SINKING OF THE LUSITANIA
Winsor McCay, 1918

.....

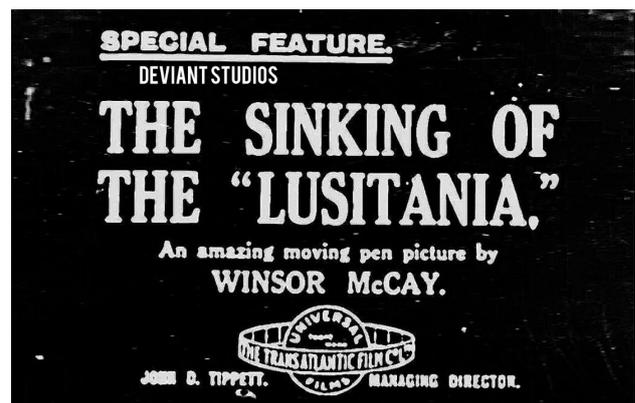
Fragmento posible:
desde 03:30 hasta 07:00

<https://vimeo.com/473352614/1679f9ca45>

El aspecto que hay que destacar de este film es que graba un episodio del pasado, que es una de las propuestas de relato que planteamos al participante en esta modalidad de la actividad.

Temas:

- Animación y realidad
- Grabar el pasado



VISIONADO DE REFERENCIA
PARA ESTUDIANTES DE PRIMARIA

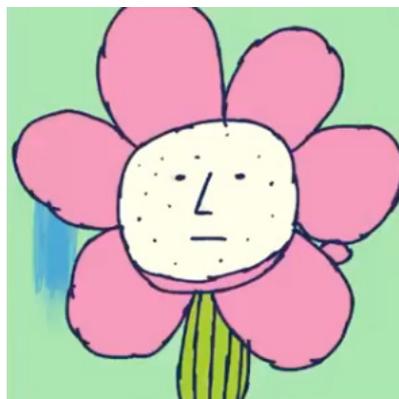
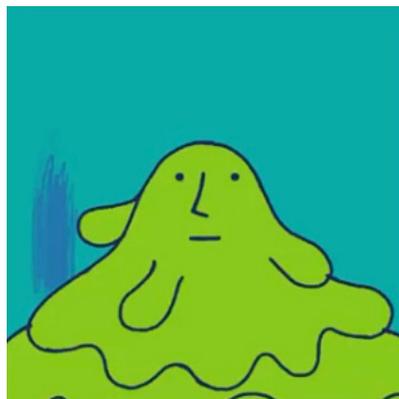
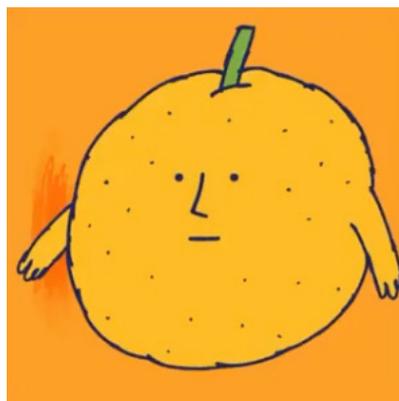
MORPH
Nata Metlukh, 2020

.....
<https://vimeo.com/473352718/e4aca0b10c>

Este clip animado ilustra bien la posibilidad que tenemos aquí de hacer un retrato no figurativo.

Temas:

- Retrato
- Animación



VISIONADO DE REFERENCIA PARA ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

LE PRINTEMPS DE SANT PONÇ
E. Mumenthaler i D. Epiney, 2007

.....

Fragmento posible:
desde 02:53 hasta 04:55

<https://vimeo.com/61882947>

El film recrea los testimonios orales de residentes de un centro para discapacitados mentales. Los dibujos que animan los directores del film son los de los propios protagonistas. En este fragmento, Enriqueta habla de la muerte de su padre.

En caso de querer visionar un fragmento más largo, apuntamos que más adelante una de las protagonistas habla de los abusos sexuales que sufrió de joven.

Temas:

- Testimonios
- Anonimato
- Discapacitados mentales
- Abusos sexuales



ELECCIÓN DEL RELATO

La idea en la que se base el relato deberá estar relacionada con el hecho de contar un **secreto inconfesable** o una **verdad incómoda**, y tendrá forma de entrevista en la que los dos participantes serán a la vez entrevistadores y entrevistados.

Habrà que plantear alguna de estas preguntas:

- ¿De qué tienes miedo?
- ¿Qué te da vergüenza?
- Me gustaría que mi vecino fuera...
- Si tuviera que poner nombre a una calle/plaza, se llamaría...
- Le haría un monumento a...
- Mentí cuando decía que...



Deben pensar durante unos minutos qué pregunta creen que les costaría mucho responder ante una cámara. Esta será la pregunta que harán al otro. Si es necesario, pueden recibir ayuda para decidir la pregunta.

¡ATENCIÓN!

Evidentemente, se pueden plantear otras preguntas que puedan funcionar con vuestro alumnado.

Se pide a cada participante que se grabe en vídeo con un teléfono móvil contando lo que ha decidido explicar, antes de ponerse a dibujar. Estos relatos deberían tener una duración de 10 segundos (20 como máximo), así que habrá que elaborar las respuestas.

¡ATENCIÓN!

Esta grabación no formará parte de la pieza final, pero nos servirá para tener claro qué explicará nuestro retrato, así como para la reflexión final.

Permitirá ver que hablando desde el anonimato del retrato animado es más fácil expresarse.



LA ANIMACIÓN

PASO 1. RETRATO DEL OTRO

¡ATENCIÓN!

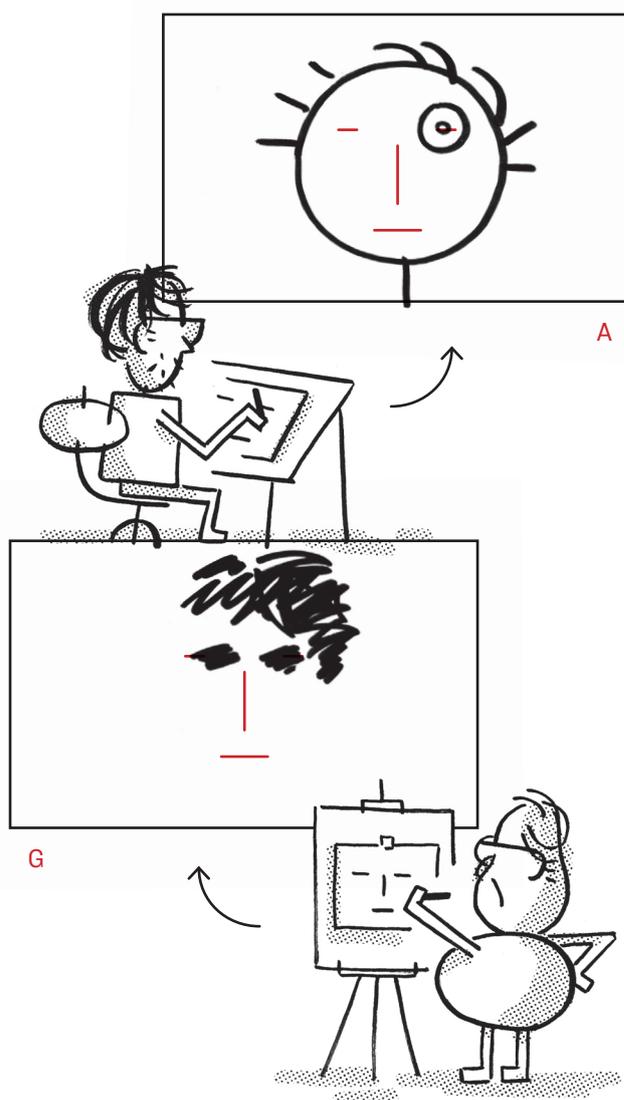
Para dibujar la animación se facilitará una plantilla al participante 1 y una plantilla diferente al participante 2. Las encontraréis en el anexo Información complementaria haciendo [clic aquí](#).

Empecemos a dibujar

Cada participante dibujará al compañero o compañera (yo te dibujo a ti y tú me dibujas a mí). Los ojos, la nariz y la boca tienen que estar siempre en la misma posición, sobre las referencias dibujadas en la plantilla.

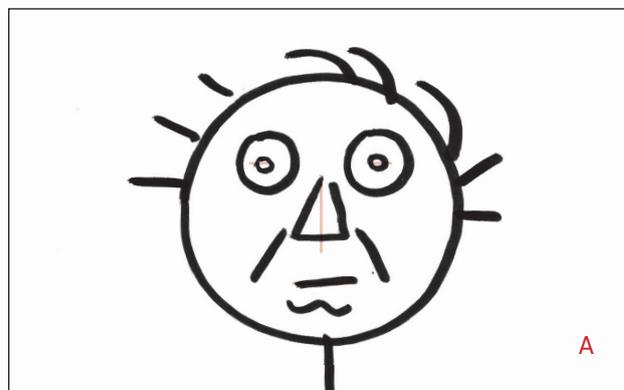
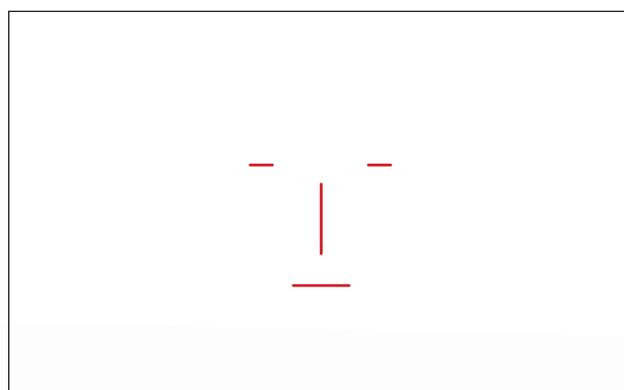
No hará falta que el resto de elementos (el contorno de la cara, el cabello, las orejas...) tengan una representación realista; mejor si son inesperados y cuentan de nuestro compañero algo que no se ve a simple vista.

En la plantilla encontraréis especificado en qué espacio hay que hacer cada dibujo: el participante 1 hace el dibujo A (retrato del otro) y el participante 2 hace el dibujo G (retrato del otro).

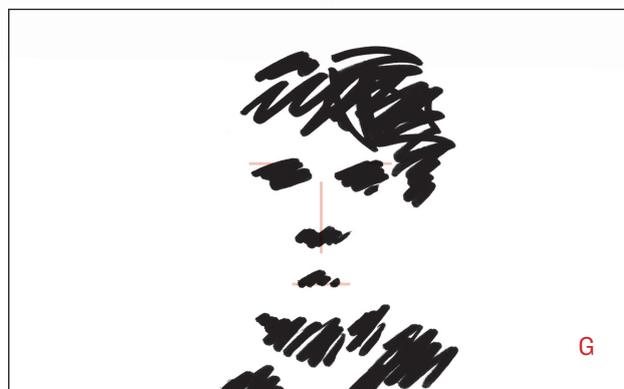


PLANTILLAS DIÁLOGO

—
—
—
Para dibujar la animación se facilitará una plantilla. Cada participante dibujará al compañero o compañera. Los ojos, la nariz y la boca tienen que estar siempre en la misma posición, sobre las referencias dibujadas en la plantilla.



—
Retrato 1: Yo te dibujo a ti.



—
Retrato 2: Tú me dibujas a mí.

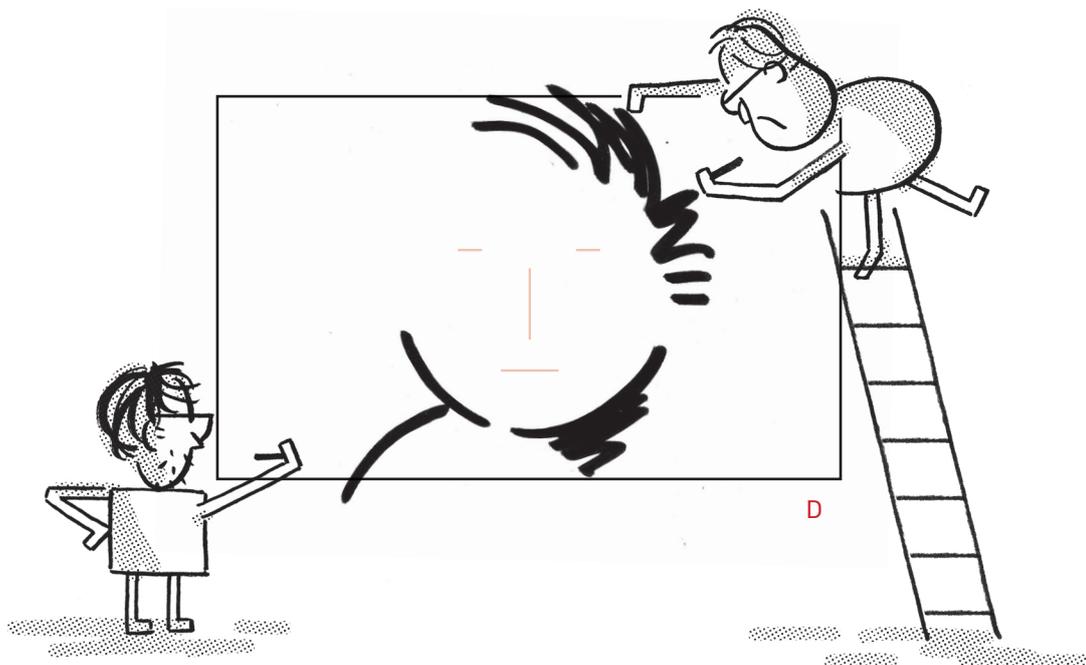
PLANTILLA

LA ANIMACIÓN

PASO 2. RETRATO CONJUNTO

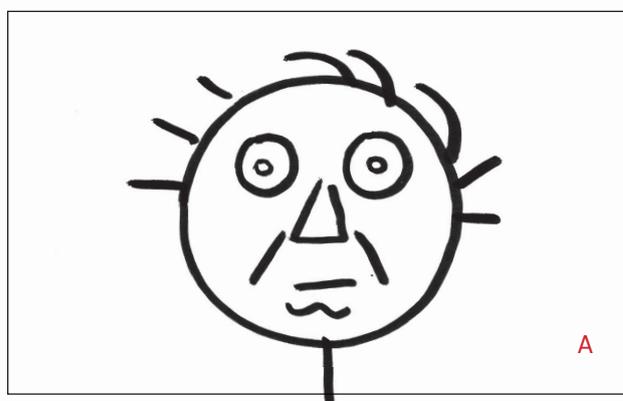
Una vez tengamos los dos retratos, ambos participantes elaborarán conjuntamente otro que los mezcle tanto como sea posible (¿cómo hacer una cara que se asemeje a los dos retratos a partes iguales?).

En la plantilla se detalla en qué espacio hay que hacer cada dibujo: el participante 1 y el participante 2 hacen el dibujo D (retrato conjunto).



PLANTILLAS DIÁLOGO

—
Retrato 1.



—
Retrato 2.



—
Retrato conjunto: una vez tengamos los dos retratos, elaboraremos otro que los mezcle tanto como sea posible.



LA ANIMACIÓN

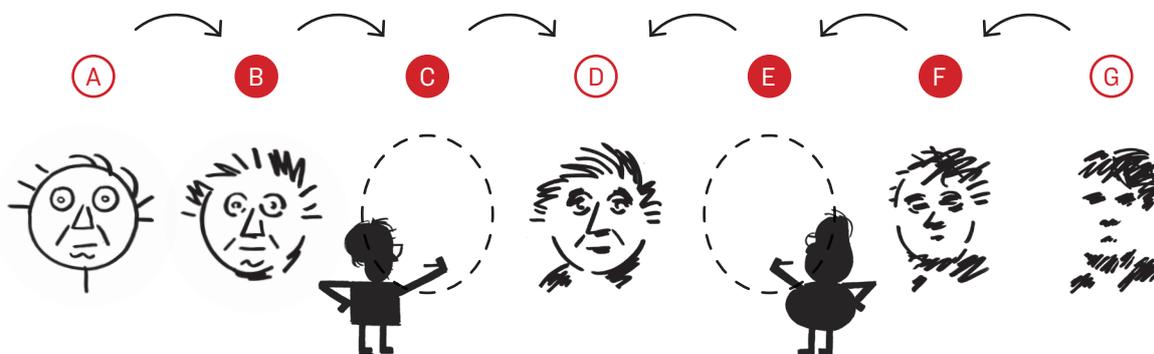
PASO 3. DIBUJOS DE TRANSICIÓN

Ahora tocará acabar de rellenar los huecos que aún hay en la plantilla, teniendo en cuenta que lo que estamos haciendo es una transformación animada: cada uno de los dibujos tiene que parecerse al inmediatamente anterior y al inmediatamente posterior. Cada participante rellenará los dos huecos que quedan en su plantilla.

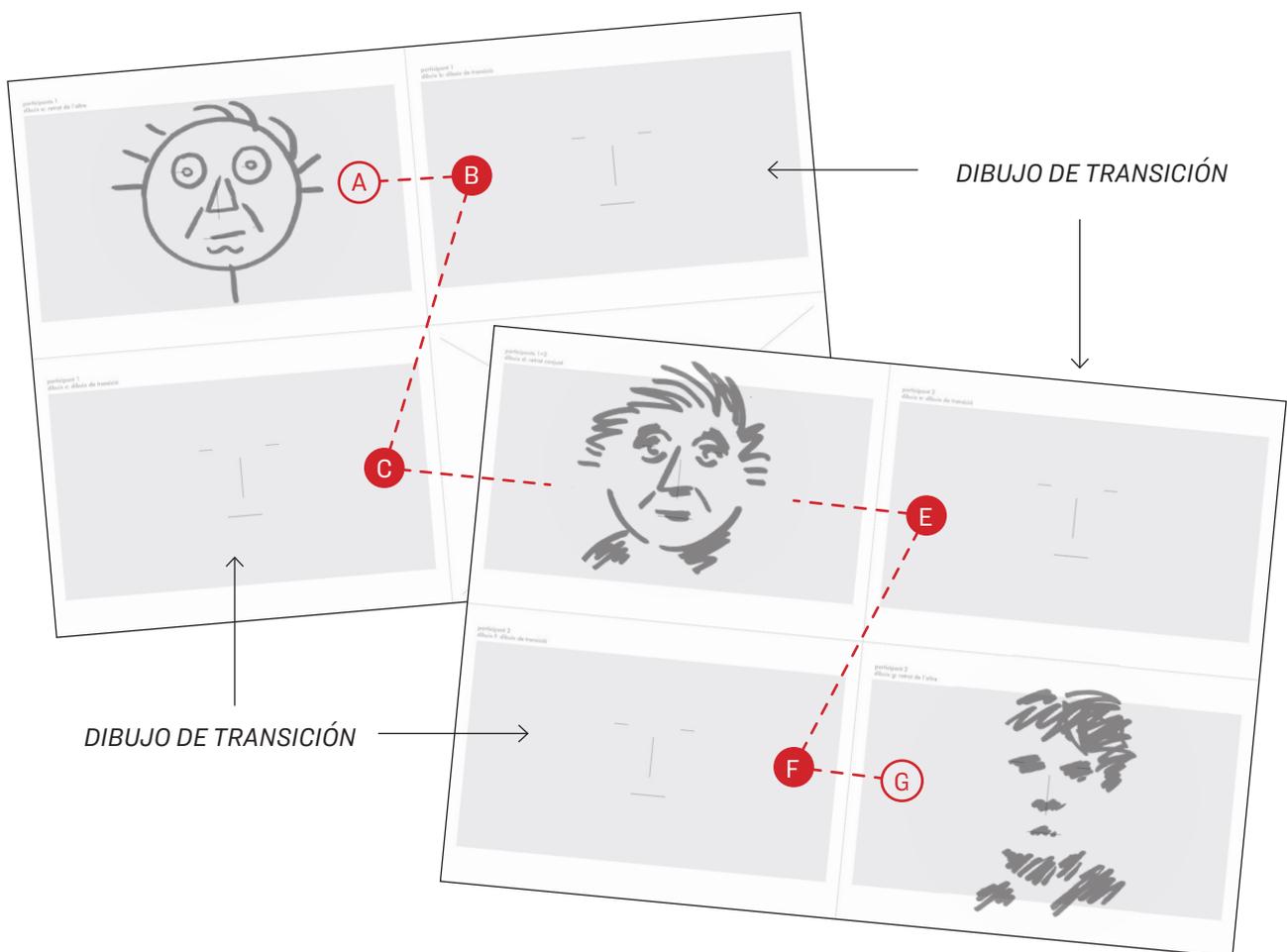
En la plantilla encontraréis especificado en qué espacio hay que hacer cada dibujo: el participante 1 hace los dibujos B y C (el B es el dibujo de transición entre el A y el C, el C es el dibujo de transición entre el B y el D) y el participante 2 hace los dibujos E y F (el dibujo E es la transición entre el D y el F, el dibujo F es la transición entre el E y el G).

¡AYUDA!

Encontraréis cómo hacer los dibujos de transición en *Información complementaria* haciendo [clic aquí](#).



PLANTILLAS DIÁLOGO



Dibujo de transición: cada uno de los dibujos tiene que parecerse al inmediatamente anterior y al inmediatamente posterior



LA ANIMACIÓN

PASO 4. CAPTURA

Ahora habrá que fotografiar los dibujos uno por uno para montar la animación.

Por parejas, pueden construir un set de captura.

Hay que utilizar la app **Stop Motion Studio** (móvil o tableta) para fotografiar los dibujos uno por uno con el fin de montar la animación.

¡ATENCIÓN!

Es importante recordar que la grabación debe ser en formato horizontal.

¡AYUDA!

Encontraréis información sobre cómo construir un set de captura en *Información complementaria* haciendo [clic aquí](#).



¡AYUDA!

Encontraréis más información sobre el funcionamiento de **Stop Motion Studio** en el anexo Información complementaria haciendo [clic aquí](#).

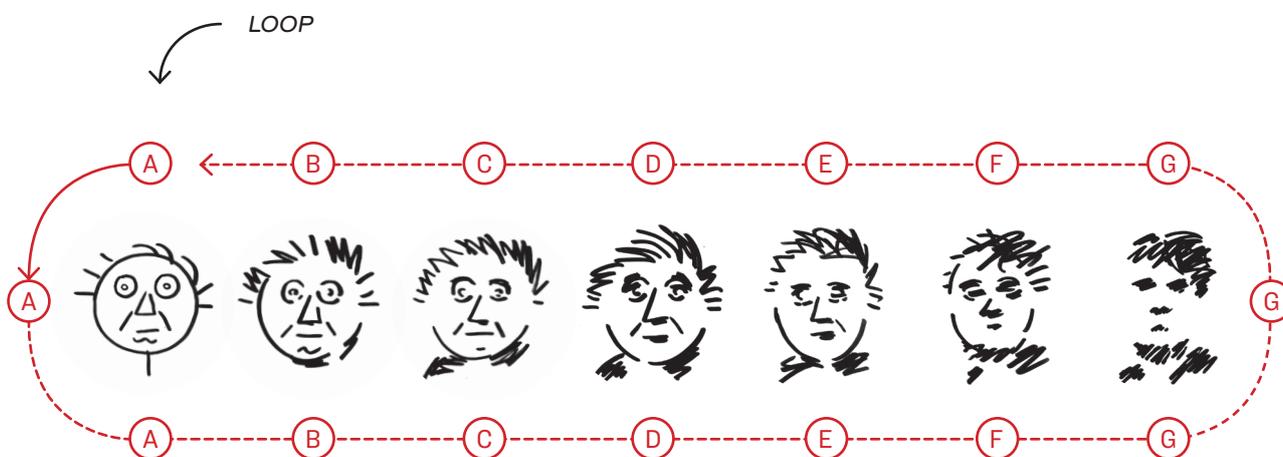
Cada participante tendrá que hacer una fotografía de cada dibujo siguiendo esta secuencia: A-A-A-B-C-D-E-F-G-G-G-F-E-D-C-B. En la plantilla encontraréis referenciado el número de cada dibujo (el A y el G deben repetirse tres veces cada uno para que aparezcan durante más tiempo).

¡ATENCIÓN!

Es importante que los ojos-nariz-boca de cada dibujo estén siempre en la misma posición.

La app **Stop Motion Studio** tiene una opción que permite ver la imagen anterior superpuesta, de forma que puede hacerse este ajuste fácilmente.

Una vez fotografiada al menos una vez esta secuencia, hay que hacer un *loop* copiando y pegando los fotogramas tal como se indica en el tutorial.



EL SONIDO

Ahora hay que añadir la banda sonora al clip grabando la voz directamente desde la aplicación. Cada participante tiene que repetir la respuesta a la pregunta que le ha hecho el compañero o compañera antes.

Pueden guiarse por el vídeo que han grabado al principio, pero no hace falta que usen las mismas palabras y pueden cambiarse cosas del relato original.

¡ATENCIÓN!

Tienen que acordarse de incluir la pregunta en la respuesta:

- “Lo que más miedo me da es...”
- “Me moriría de vergüenza si...”

SI TUVIESE QUE PONERLE
NOMBRE A UNA CALLE,
LE PONDRÍA...



EL ENVÍO

A través del formulario que encontraréis en la web bioscopi.cccb.org deberán enviarse las animaciones para formar parte de la película colaborativa.



LA REFLEXIÓN FINAL

Se puede animar al alumnado a reflexionar sobre las diferencias entre el retrato y el autorretrato, o las posibilidades de representarnos con animación, con preguntas como:

- ¿Me identifico cuando me retrata otro?
- ¿Crees que se pueden representar la realidad y la verdad a partir del retrato animado?
- ¿Crees que te expresarías igual si te grabaran directamente? ¿O te resulta más fácil expresarte desde el anonimato?
- ¿Te ha resultado más fácil hablar en el primer vídeo, cuando aparecías en la pantalla, o cuando era tu autorretrato animado el que hablaba?

Sugiere a los alumnos que se intercambien los teléfonos para ver el clip que le ha salido al compañero, en respuesta a la pregunta que le han hecho. Recuerda que cada uno ha preguntado lo que no querría tener que responder. ¿Siguen creyendo que les costaría mucho hacerlo?



OTRAS PROPUESTAS

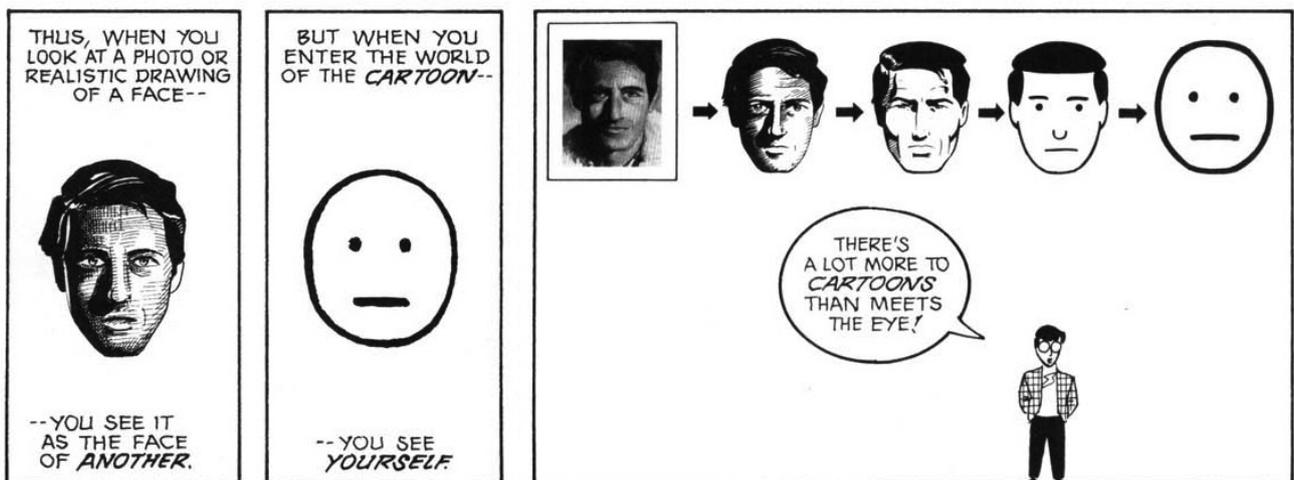
La reflexión también se puede llevar al campo de la empatía valorando si son capaces de empatizar más con el otro si su imagen no es fotográfica.

También se puede pedir que hagan dibujos simplificados, y vincularlo con este concepto:

Las imágenes simplificadas nos permiten entender mejor los conceptos. Por ejemplo, el icono de una persona andando en un semáforo es muy fácil de entender porque es muy simple.

Y, como no se parece a nadie, podría a cualquier otra persona. Así, podemos hacer la siguiente reflexión: si mi imagen está dibujada (simplificada o sintetizada), ¿crees que el otro puede empatizar más conmigo?

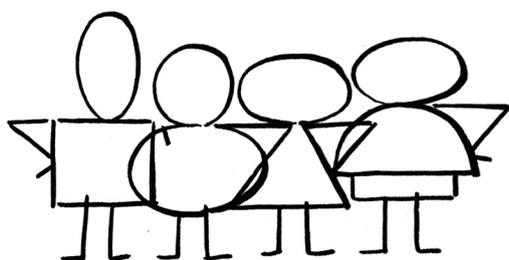
En su libro *Understanding Comics* (1993), Scott McCloud habla sobre este efecto.



COLOQUIO

El objetivo es hacer un relato animado de grupo. Se trata de pensar una idea, un objetivo, que una a todo el grupo, y después crear unas siluetas que se moverán a medida que relatamos esa idea, parte de vuestra identidad colectiva.

—
PARTICIPANTES:



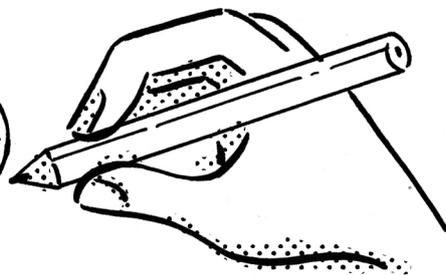
Grupo de personas

—
TEMPORIZACIÓN:



Total aproximado:
2 horas

—
MATERIALES:



TEMPORIZACIÓN:

Total aproximado: 2 horas

- Visionado e introducción: 20 minutos
- Dinámica de brainstorming: 15 minutos (5+10; después de los primeros 5 minutos se puede empezar a construir siluetas mientras se sigue con el brainstorming)
- Construcción de siluetas: 20 minutos (10+10; se puede solapar con la dinámica de brainstorming)
- Creación colectiva del relato: 25 minutos
- Pruebas de animación: 10 minutos
- Animación: 20 minutos
- Grabación del audio: 10 minutos
- Reflexión final: 10 minutos

MATERIALES:

- Cartulina negra, blanca o de otro color (suficiente para que todo el grupo trabaje), que servirá para hacer las siluetas.
- Una superficie lisa de un color que contraste lo suficiente con el de la cartulina (puede ser otra cartulina grande para poner sobre la mesa del set de captura).
- Un dispositivo con cámara equipado con la app **Stop Motion Studio**.
- De manera opcional: encuadernadores, Blu-Tack o cinta de pintor para ayudarse un poco a mantener las piezas unidas.



UN MARCO TEÓRICO

Hacer una breve introducción al tema de la animación documental, incluyendo un pequeño visionado de uno o dos fragmentos de entre los propuestos. Nos servirán para romper posibles prejuicios sobre lo que es animación.

También se puede vincular con la programación del CCCB (para obtener más información, consultad el apartado anterior).

¡AYUDA!

Encontraréis más información sobre la animación documental en el anexo *Información complementaria* haciendo [clic aquí](#).



William Kentridge. Drawing for *Felix in Exile*, 1994



VISIONADO DE REFERENCIA

MORE SWEETLY PLAY THE DANCE William Kentridge, 2015

<https://vimeo.com/473352719/c646fe690d>

Se puede invitar aquí al grupo a reflexionar sobre lo que tienen en común los individuos del grupo que desfila. Si el grupo ha visto la exposición de Kentridge, puede servir para reflexionar sobre la representación de raza cuando la representación es a través de siluetas.

Temas:

- Identidad colectiva
- Discriminación
- Diferencias raciales
- William Kentridge



VISIONADO DE REFERENCIA

A FAIRY FILM
Martina Rogers, 2017

<https://vimeo.com/473352538/ff3aef145c>

Aunque aquí el recorrido es individual y hay cierta narración, se puede destacar que la figura camina, se arrastra, se desmiembra o baila, y así evidenciar que un personaje puede desplazarse de varias maneras, y que no es necesario representar el movimiento con gran realismo.

Debe destacarse que se trata de un autorretrato del artista.

Temas:

- Movimiento
- Autoretrato



LA IDEA

La idea que habrá que trabajar deberá estar relacionada con la identidad colectiva.

Se explica brevemente la forma que tendrá la pieza. Será un desfile de personajes avanzando por o hacia un objetivo común. Hay que insistir en que se trata de una pieza colectiva, no una suma de individualidades. Es decir, trabajaremos todos los elementos entre todas.

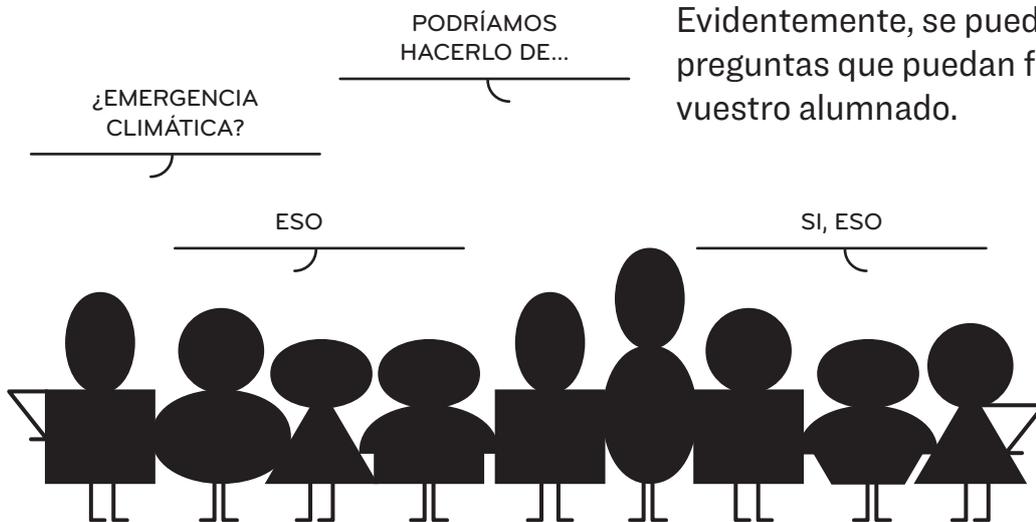
Visualmente, la silueta no tiene detalles e iguala a todos los individuos, y oralmente habrá que buscar cómo podemos expresar aquello que nos caracteriza como grupo.

Para conseguir la idea común, proponemos las siguientes preguntas:

- ¿Qué causa queremos defender?
- ¿Qué nos une como colectivo?
- ¿A favor de qué nos movilizaríamos todos los que estamos aquí?

¡ATENCIÓN!

Evidentemente, se pueden plantear otras preguntas que puedan funcionar con vuestro alumnado.



Para empezar a pensar en la parte sonora, haremos una pequeña dinámica de *brainstorming*.

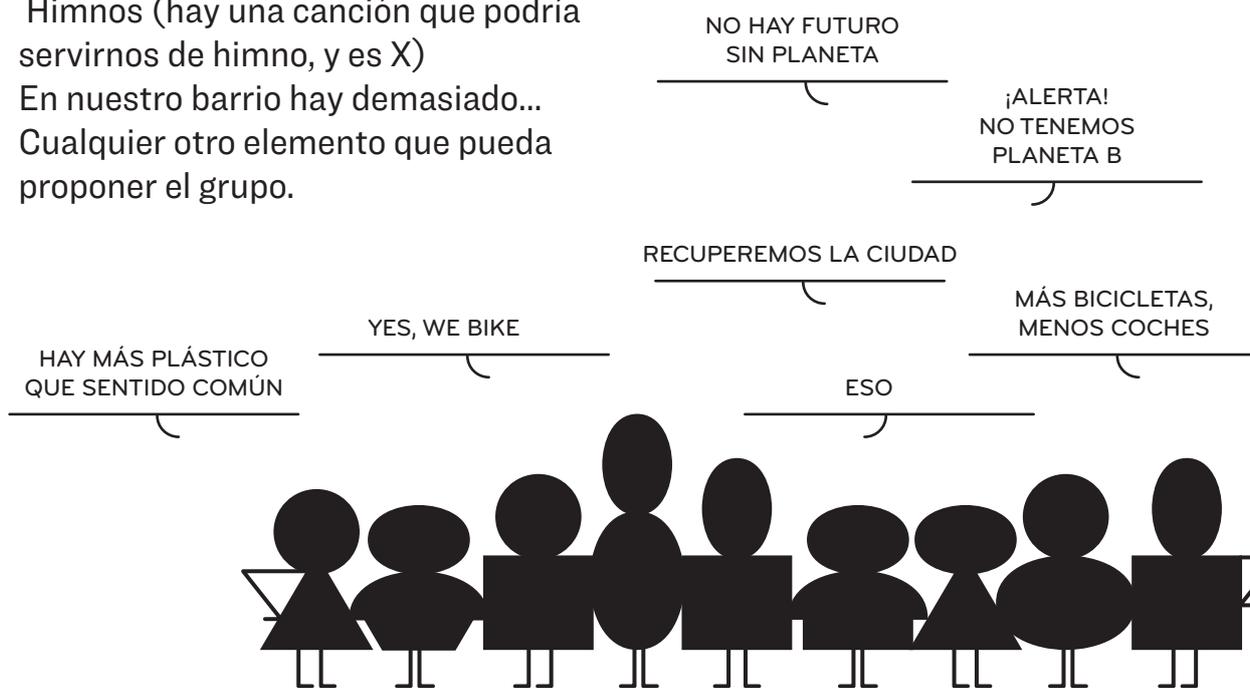
Hay que intentar encontrar un elemento que represente al grupo a partir de las preguntas planteadas anteriormente, y conviene que sean ideas bastante concretas.

Se puede pedir que se piense en:

- Lemas o consignas (si fuéramos juntos a una manifestación sobre X, nuestra cabecera diría Y...)
- Himnos (hay una canción que podría servirnos de himno, y es X)
- En nuestro barrio hay demasiado...
- Cualquier otro elemento que pueda proponer el grupo.

En estos momentos no es importante justificar las propuestas, solo necesitamos hacer una lista de ellas.

Se puede ir haciendo esta dinámica al mismo tiempo que la construcción de las siluetas.



LA CONSTRUCCIÓN DE SILUETAS

La construcción de las siluetas se hará en parejas o en grupos de tres. No se trata tanto de autorretratarse como de diseñar un personaje que se adecue a la marcha conjunta que animaréis. Cada grupo utiliza una hoja A5. Hay que romperla hasta tener siete trozos, correspondientes a: cabeza, tórax, abdomen, pierna izquierda, pierna derecha, brazo izquierdo y brazo derecho. Es importante recordar que no está permitido utilizar tijeras o cúter. Todas las partes del personaje tienen que salir de la misma A5.

¡AYUDA!

Si alguien necesita ayuda, se le puede ofrecer una plantilla. Ver el anexo *Información complementaria* hacer [clic aquí](#).

Una vez hechos los primeros trozos, pueden afinarse y aprovechar los cortes que se saquen de una pieza para añadirlos a otros en forma de: manos, cabello, pies, mandíbula...

Si se quieren añadir objetos a los personajes, se tendrán que construir también rompiendo cartulina del mismo color.

¡ATENCIÓN!

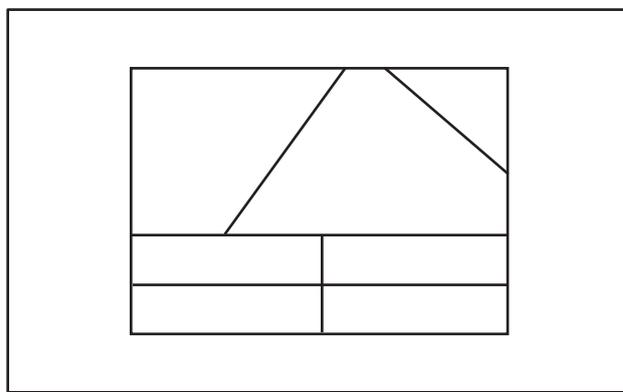
Es importante recordar que no se puede dibujar en la figura, ni pintar, ni hacer collage. Tiene que quedar explicada por el recorte, por el contorno.



FL

PLANTILLAS COLOQUIO

—

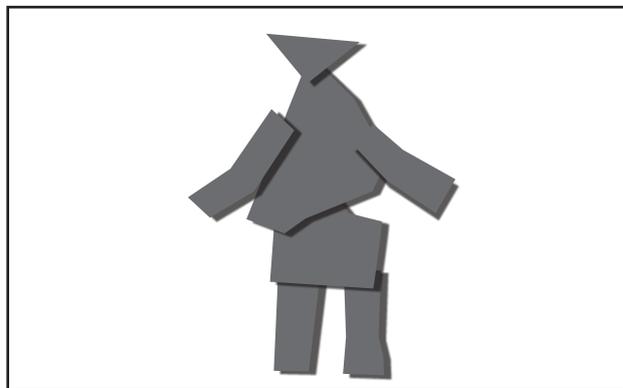


—

Plantilla

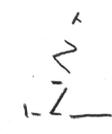
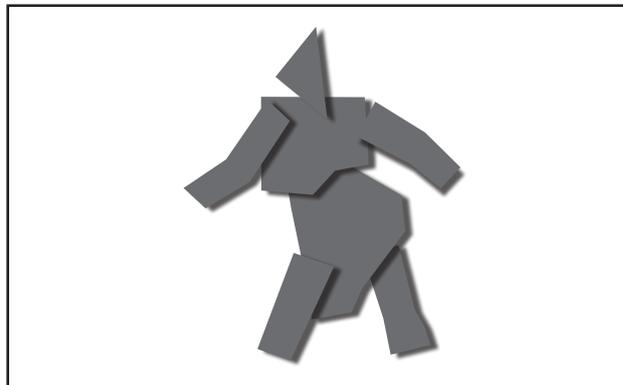
—

Primeros trozos



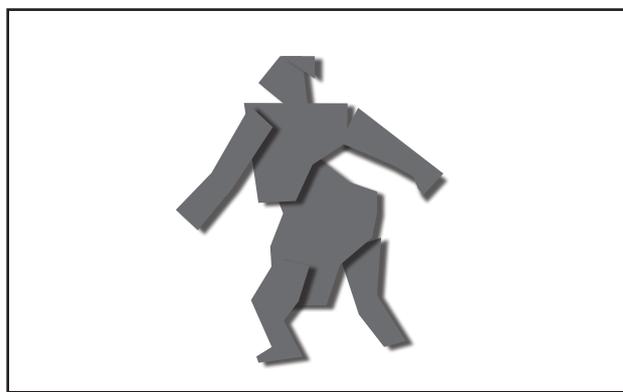
—

Pruebas de posición



PLANTILLAS COLOQUIO

—



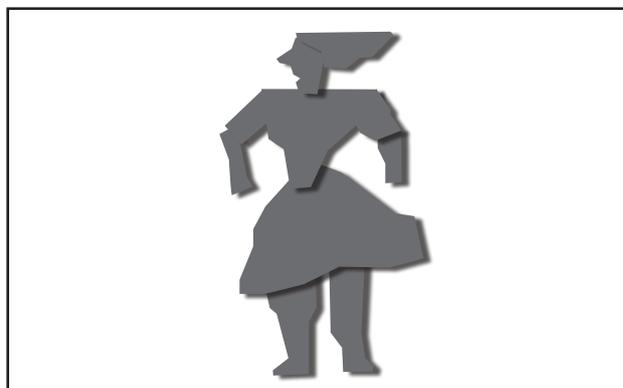
—

Refinado de los trozos



—

Ajustes y añadidos



—

Ajustes y añadidos



EL GUIÓN

Una vez acabadas las figuras, y antes de animarlas, se tendrá que consensuar el “guion”. Se recupera la lista de lemas, himnos, quejas, etc., y se elegirá una por consenso. Una vez hecha la elección, discutiremos por qué la hemos elegido, por qué creemos que nos representa, con qué temáticas se relaciona...

En vez de sintetizar en pocas palabras un conjunto de rasgos, haremos el recorrido inverso y descubriremos por qué unas pocas palabras han logrado ponernos de acuerdo.

Después habrá que escribir el relato que acompañará a la animación. Describid todo lo que habéis estado hablando como si fuera un viaje:

- Venimos de... vamos hacia... con qué y con quién...
- Nos hemos reunido porque... para cambiar...
- Uníos a nosotros si...
- Cantad el himno...

También hay que decidir cómo será este relato (¿lo narrará todo una sola voz?, ¿se alternarán diferentes voces?, ¿serán muchas voces a la vez?...).



LA ANIMACIÓN

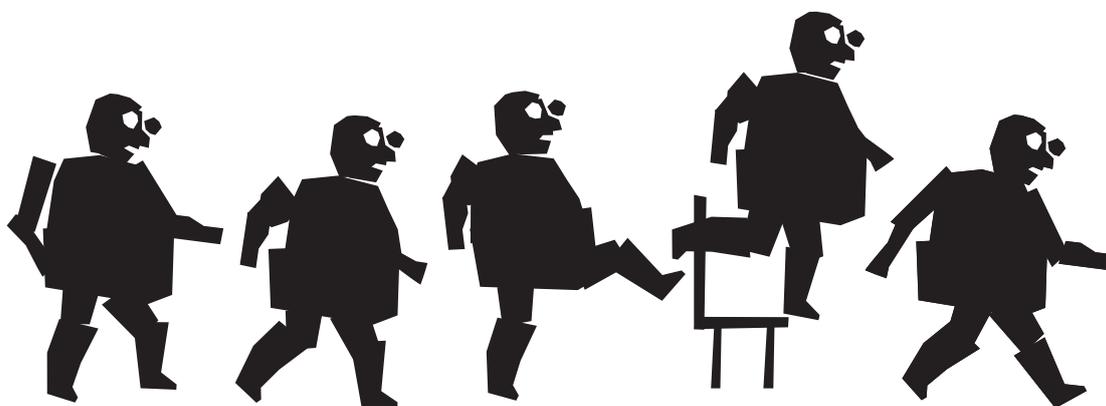
PASO 1

Llegado el momento de animar, cada grupo tendrá que pensar en cómo debería moverse, cómo tendría que avanzar la figura. No hace falta que tenga un movimiento realista; este es precisamente el poder de la animación.

Habrà que equilibrar el tamaño de todos los personajes, porque tienen que caber todos dentro del plano de captura. Pero si todos han partido de la misma plantilla, las medidas deberían ser similares.

El grupo deberá decidir de qué modo se estructura este desfile. ¿Querrán que caminen uno detrás de otro por un suelo llano? ¿Querrán que suban o bajen una rampa, escaleras, tobogán...? ¿Querrán que se vean de uno en uno, o que haya más de una figura que comparta plano?

Con todo decidido, se empezará a animar.



LA ANIMACIÓN

PASO 2

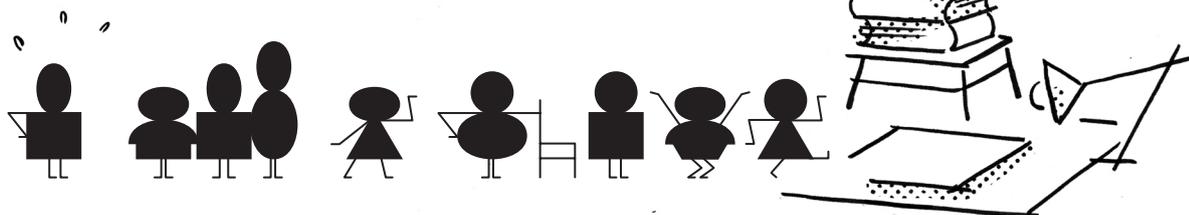
¡ATENCIÓN!

En primer lugar, habrá que montar un set de captura. Ver el anexo *Información complementaria* hacer [clic aquí](#).

Se empezará a animar el desplazamiento de la hilera de personajes. Es una *stop-motion*: hay que hacer desplazamientos pequeños y disparar una fotografía de cada una de las posiciones.

¡ATENCIÓN!

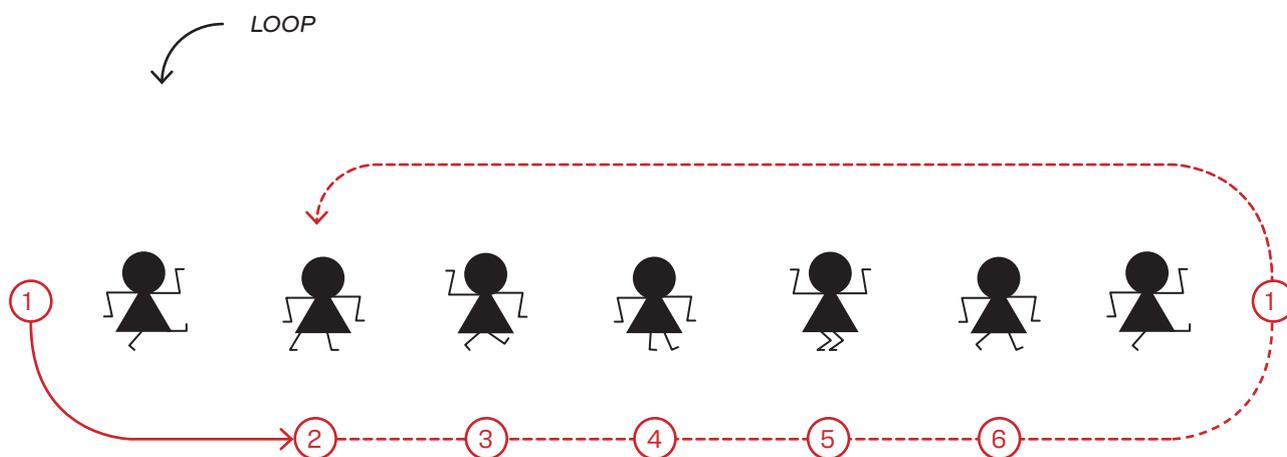
Recordad que el vídeo tiene que ser horizontal.



LA ANIMACIÓN

PASO 3

Una vez fotografiados todos los personajes pasando, habrá que hacer un *loop* para que el clip tenga la duración necesaria. Para hacer un *loop*, hay que tener en cuenta que el primer y el último fotograma deben ser iguales.



LA ANIMACIÓN

—

PASO 4

—

Finalmente, deberán añadir el sonido encima del clip grabando la voz directamente desde la app.

¡ATENCIÓN!

Encontraréis más información sobre el uso de la app en el anexo *Información complementaria* haciendo [clic aquí](#).

EL ENVÍO

—

A través del formulario que encontraréis en la web bioscopi.cccb.org deberán enviarse las animaciones para formar parte de la película colaborativa.

LA REFLEXIÓN FINAL

Y, al final, ¿qué hemos aprendido?

Con la silueta, la imagen se aproxima más a la idea de lo que representa. Perdemos la información de colores, de texturas..., y nos quedamos únicamente con la forma. Y esta, incluso cuando se aleja de todo realismo, no hace más que mostrar una idea, la información necesaria para reconocer a una persona, un animal, una planta, un objeto...

- ¿Os veis reflejados en esta representación grupal?
- ¿Qué pasa cuando nos representamos solo a través de una única mancha?
- ¿Podríamos decir que el resultado se nos parece, o que más bien se parece a nuestra esencia?
- ¿Qué os parece poder representarnos con animación? ¿Aún creéis que solo la imagen real puede explicar la realidad, o también podéis hacerlo con un retrato animado?

Consultas y asesoramiento:
seducatiu@cccb.org

Todo el material e información en línea en:
bioscopi.cccb.org