BIOSCOPI

TALLERS D'ANIMACIÓ DOCUMENTAL PER A LA CREACIÓ D'UNA PEL·LÍCULA COL·LECTIVA

Dossier pedagògic

CCCB

BIOSCOPI

Un projecte del
Departament de Mediació
del CCCB

Idea original i disseny dels tallers:
Laura Ginés i Pepon Meneses
Coordinació CCCB:
Bàrbara Roig Isern, Sara Tibau i Maria Farràs Drago
Adaptació dels textos:
Quim Mòdenes Borrajo
Correccions i traduccions:
Adolf Fuertes
Il·lustracions, disseny i maquetació:
Luis Paadín
Disseny web:
Pimpampum
Disseny de l'espai de tallers del CCCB:
Rosó Tarragona
Acompanyament dels tallers a grups escolars:
Re-Crea Accions Culturals

Amb el suport i la col·laboració
de tots els departaments del CCCB

Participa-hi i informa-te'n a:
bioscopi.cccb.org

CCCB Centre de Cultura Contemporània de Barcelona

ÍNDEX

- PRESENTACIÓ — 5

  Per què *Bioscopi*? — 5
  Animació i documental, ficció i realitat? — 5
  La proposta — 6
  Vinculació amb la programació del CCCB — 7

- COMPETÈNCIES — 9

  Possibilitats educatives — 9
  Desplegament per etapes, competències i àmbits — 10
  Llengua — 12
  Animació digital — 12
  Conceptes filosòfics i valors — 13
  Geografia i història — 13
  Descoberta personal i interpersonal — 14
  El projecte transversal — 15

- L'ACTIVITAT — 16

  Modalitat 1 — MONÒLEG — 17
  Modalitat 2 — DIÀLEG — 32
  Modalitat 3 — COL·LOQUI — 52

Bioscopi és una proposta per a autorelatar-se a partir del llenguatge de l'animació. No es tracta de dibuixar-se amb realisme, ni de fer-se un autoretrat, sinó de fer emergir la pròpia veu. Us proposem tres possibles camins per fer-ho. La suma de tots els relats creats conformarà un film col·lectiu i l'autobiografia d'un lloc.

PRESENTACIÓ

PER QUÈ *BIOSCOPI*?
—

L'any 1894, els germans Lumière van revolucionar el món amb la invenció del cinematògraf, el primer aparell capaç d'enregistrar i projectar imatges en moviment. Aquest esdeveniment és avui considerat com l'origen del cinema i l'audiovisual, però gairebé en paral·lel anaven apareixent altres artefactes que perseguien el mateix objectiu. Un d'aquests va ser el *Bioscopi*.

Totes aquestes novetats tecnològiques i, sobretot, el nou llenguatge que produïen, necessitaven un nom.

Mentre que alguns van començar a anomenar-lo *cinematografia* ('gravació del moviment'), d'altres van utilitzar el terme *biografia* ('gravació de la vida'). Tot i que el primer nom ha tingut més fortuna, aquesta diferenciació s'ha mantingut fins a l'actualitat en algunes llengües com el suec o el danès, en què el cinema s'anomena *bio* o *biograf*.

Malgrat que el *Bioscopi* que aquí proposem no és exactament un aparell, sí que pretén ser l'eina que ajudarà a "escriure" una petita i molt breu biografia o relat identitari. També serà el relat col·lectiu que en resulti.

ANIMACIÓ I DOCUMENTAL: FICCIÓ I REALITAT?
—

En descobrir el funcionament de l'enregistrament del moviment, també es va evidenciar que amb el cinema es podia fer veure que objectes inanimats i dibuixos es movien. Però, si bé al principi l'animació s'utilitzava per informar de fets que no s'havien pogut gravar, aviat allò va canviar.

Així, durant molt temps s'ha considerat l'animació com un llenguatge idoni per a provocar artifici, però que allunya la veracitat d'allò que s'hi explica. I malgrat que en moltes èpoques la fotografia fixa i el material d'arxiu l'han desbancada totalment de films documentals, ara sabem que l'animació pot apropar-se a realitats complexes

amb una expressivitat i força que altres tècniques no tenen. I és que la veracitat en el relat animat no està en la imatge.

LA PROPOSTA
—

Amb *Bioscopi* veurem com l'animació pot apropar-nos més a la veritat del que ho faria el vídeo. Proposem una activitat amb tres modalitats que permetrà endinsar-se en l'animació documental i les històries de vida, a partir de les quals cadascú podrà fer un autorelat animat.

De la suma de tots els films i veus del projecte anirem conformant la biografia animada i col·lectiva de la nostra ciutat o territori, a partir de les memòries, relats passats i presents, records i desitjos futurs de tots.

VINCULACIÓ AMB LA PROGRAMACIÓ DEL CCCB
—

Exposició: WILLIAM KENTRIDGE. EL QUE NO ESTÀ DIBUIXAT
—

William Kentridge (nascut a Johannesburg, Sud-àfrica, el 1955) és reconegut arreu del món pels seus dibuixos, pel·lícules, produccions de teatre i d'òpera. El seu mètode combina dibuix, escriptura, cinema, *performance*, música, teatre i pràctiques col·laboratives per crear obres d'art amb un rerefons polític, científic, literari i històric, sense deixar de ser un espai per a la contradicció i la incertesa. La seva estètica està influenciada per la mateixa història del cinema, de l'animació stop-motion als primers efectes especials. El dibuix de Kentridge, especialment el dinamisme d'una escena repetidament esborrada i pintada de nou, forma part integral de la seva visió àmplia de l'animació i la seva pràctica cinematogràfica, en què els significats de les seves pel·lícules van sorgint durant el procés de creació.

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

Entre les produccions operístiques que ha dirigit destaquen *La flauta màgica* de Mozart, *El nas* de Xostakóvitx i les òperes d'Alban Berg *Lulu* i *Wozzeck*, que s'han pogut veure a sales d'òpera com la Metropolitan Opera de Nova York, La Scala de Milà, l'English National Opera de Londres, l'Opéra de Lyon, l'Òpera d'Amsterdam i el Festival de Salzburg.

L'any 2016, Kentridge va fundar el Centre for the Less Good Idea: un espai per al pensament obert per mitjà de pràctiques artístiques experimentals, col·laboratives i multidisciplinàries. El centre creix ràpidament i el 2020 posa en marxa un programa de mentors.

La producció de William Kentridge, malgrat ser principalment de ficció, està fortament arrelada en la realitat. Els seus films parteixen de la pròpia experiència per retratar el passat recent de Sud-àfrica d'una manera que una càmera no podria aconseguir mai.

En les seves pel·lícules trobem algunes de les estratègies pròpies de l'animació documental: posar la càmera en un passat no enregistrat, fer ús de la metàfora visual per transmetre aquella informació no visible per a una càmera de vídeo i, en un cert sentit, protegir el testimoni –el mateix autor, que s'autorepresenta com a dos personatges diferents.

D'aquesta manera, la relació amb Kentridge ofereix un marc interessant per treballar, des de l'art, la identitat col·lectiva i les desigualtats i discriminacions en relació amb l'apartheid. Per tant, és una bona oportunitat per realitzar aquesta activitat en les assignatures de Cultura i Valors.

COMPETÈNCIES

POSSIBILITATS EDUCATIVES. VINCULACIÓ AMB LES COMPETÈNCIES
—

Aquesta proposta ofereix multitud de possibilitats educatives, ja que una activitat eminentment audiovisual permet treballar de manera transversal i competencial, i pot tocar des del dibuix –també el digital– fins a l'expressió oral, passant pel gènere del retrat i la biografia o valors intrapersonals i interpersonals.

Així, com a potencial eina d'autorelat, *Bioscopi* pot adaptar-se a multitud de continguts. Les dinàmiques de dibuix no varien, però les de construcció del relat tenen la flexibilitat suficient perquè els docents hi facin encaixar tot allò que vulguin treballar amb el grup.

A continuació s'estableix un seguit de vinculacions curriculars a tall de propostes per treballar aquesta activitat des de diferents competències i assignatures.

A més, s'apunten maneres diverses de fer-hi una aproximació més personalitzada, les quals es poden adaptar a les competències o continguts que s'hi vulguin treballar.

El *Bioscopi* ens pot servir tant de punt de partida per començar a treballar un tema com d'eina de resum i conclusions.

DESPLEGAMENT PER ETAPES, COMPETÈNCIES I ÀMBITS
—

A continuació es fa un desplegament de les competències bàsiques en relació amb els continguts que es poden treballar a partir d'aquesta activitat, així com propostes més concretes d'aproximació als àmbits i les assignatures, tant per a educació primària com per a educació secundària i batxillerat.

Des del CCCB us fem propostes concretes, també amb l'objectiu que us feu vostra l'activitat i en pugueu treballar aquells conceptes i continguts que més us encaixin des de la vostra matèria o del camp d'interessos del vostre alumnat.

COMPETÈNCIA	PROPOSTES DE CONNEXIÓ
Competència comunicativa lingüística i audiovisual	En tractar-se l'autorelat audiovisual ja s'explota aquesta competència comunicativa transversal en totes les matèries.
Competències artística i cultural	La part de dibuix –manual i digital– i la vinculació amb la història del cinema i l'obra d'artistes contemporanis com William Kentridge permeten treballar aquesta competència.

Tractament de la informació i competència digital	Tot el treball digital justifica la vinculació de l'activitat amb aquesta competència, però es pot reforçar amb la recerca d'informació sobre el *Bioscopi*, l'ús de l'animació en el cinema documental o artistes dels fragments que serveixen com a referència, com William Kentridge.
Competència d'autonomia i iniciativa personal	Una activitat com aquesta permet fer un exercici d'introspecció, evident en la modalitat de Monòleg, però també present en Diàleg i Col·loqui, ja que ens convida a definir-nos en relació amb els altres.
Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic	Les reflexions finals de l'activitat, centrades en la identitat individual i la col·lectiva, vinculada aquesta amb temes com la discriminació i les desigualtats, permeten també conèixer aquests i altres fenòmens ben presents en la nostra història i el nostre present. Un bon exemple és com William Kentridge tracta l'apartheid des de la seva obra animada.
Competència social i ciutadana	Com ja s'ha indicat, aquesta activitat vol presentar la creació artística com una eina per a la reflexió sobre els valors personals i els socials, i, per tant, és una oportunitat per treballar aquesta competència.

LLENGUA
—
LLENGUA CATALANA I LITERATURA, LLENGUA CASTELLANA I LITERATURA, LLENGÜES ESTRANGERES
—

En les matèries de l'àmbit de Llengües (Català, Castellà i Llengües Estrangeres), l'activitat pot enfocar-se en la dimensió oral, treballant l'autoretrat i la biografia, així com el debat, amb les reflexions finals sobre la pròpia identitat i l'anonimat.

En l'àmbit de Llengües Estrangeres, sobretot en Anglès, la proposta podria centrar-se també en la part de la creació del relat, òbviament en anglès, però també en la recerca d'informació i la comprensió dels vídeos referents.

Connexions amb continguts:

- La creació d'un autorelat
- L'autoretrat i la biografia
- L'exposició oral
- El debat
- La relació entre imatge, text i so

ANIMACIÓ DIGITAL
—
EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA, TECNOLOGIA, INFORMÀTICA, FONAMENTS DE LES ARTS
—

Com és evident, aquesta proposta és principalment una activitat artística que, a més, barreja la creació manual amb la digital, i qualsevol de les dues parts es podria treballar de diverses maneres. Per exemple, en la modalitat Monòleg, tot creant una activitat més llarga, l'experimentació amb l'eina d'animació Bouboucle podria adquirir més pes, i l'alumnat podria treballar en les figures retallades en cartolina.

L'activitat permet també explorar altres tipologies d'art i fer una vinculació entre pintura o il·lustració i cinema a partir del visionament dels audiovisuals proposats, també veient tècniques d'animació, com la seqüència de dibuixos per crear moviment, la tècnica de l'*stop-motion*, les primeres tècniques cinematogràfiques i la il·lusió òptica.

Per la seva banda, les modalitats Diàleg i Col·loqui serien una bona oportunitat per treballar la creació artística com una eina col·laborativa i col·lectiva, alhora que s'explora l'art com un llenguatge que serveix per definir-nos a nosaltres mateixos i conèixer els altres.

Connexions amb continguts:

- L'animació: ficció i realitat
- El retrat
- El videoart
- La il·lustració
- Llenguatge i tècniques del cinema

CONCEPTES FILOSÒFICS I VALORS
—
EDUCACIÓ EN VALORS, FILOSOFIA, CULTURA I VALORS ÈTICS
—

Tota la proposta està orientada a la reflexió i a la representació del "jo", ja sigui de manera individual (Monòleg), en relació amb l'altre (Diàleg) o com a part d'un grup (Col·loqui), així que es presenta com una eina idònia per a la reflexió i representació d'un mateix i dels valors col·lectius.

A més, l'associació amb l'obra d'artistes com Kentridge i els temes que ell tracta, com l'apartheid, la discriminació i les desigualtats, fa que també sigui una bona manera de treballar tots aquests conceptes.

Connexions amb continguts:

- Identitat individual vs. identitat col·lectiva
- Les desigualtats
- La discriminació
- L'apartheid

GEOGRAFIA I HISTÒRIA
—
CONEIXEMENT DEL MEDI, CIÈNCIES SOCIALS, GEOGRAFIA I HISTÒRIA
—

El pes que té la reflexió al voltant de la identitat individual i col·lectiva, així com de l'anonimat, i d'altres valors, fa

que es presenti com una eina idònia per afavorir la reflexió i el debat també des de les assignatures de Ciències Socials. Tant en Geografia com en Història Contemporània, on és més pertinent la reflexió sobre la desigualtat i la discriminació, podria destacar-se la vinculació amb l'obra de Kentridge i l'aspecte dels valors col·lectius i la interculturalitat, sobretot amb la tercera modalitat, el Col·loqui.

De manera més tangencial, també permet endinsar-se en l'origen de les tècniques cinematogràfiques i treballar les obres audiovisuals com a fonts documentals històriques.

Connexions amb continguts:

- Desigualtats, racisme i discriminació
- Identitat individual vs. identitat col·lectiva

DESCOBERTA PERSONAL I INTERPERSONAL
—
TUTORIA, PSICOLOGIA
—

La reflexió al voltant de la identitat individual i col·lectiva i la seva expressió també permet utilitzar aquesta activitat, sobretot les modalitats de Diàleg i Col·loqui, com una dinàmica de descoberta dels companys i companyes d'un grup-classe.

També és interessant la reflexió al voltant de l'expressió des de l'anonimat, així com l'ús del dibuix i l'animació per entendre els altres i empatitzar-hi.

Connexions amb continguts:

- Identitat individual vs. identitat col·lectiva
- L'anonimat
- L'empatia

EL PROJECTE TRANSVERSAL
—

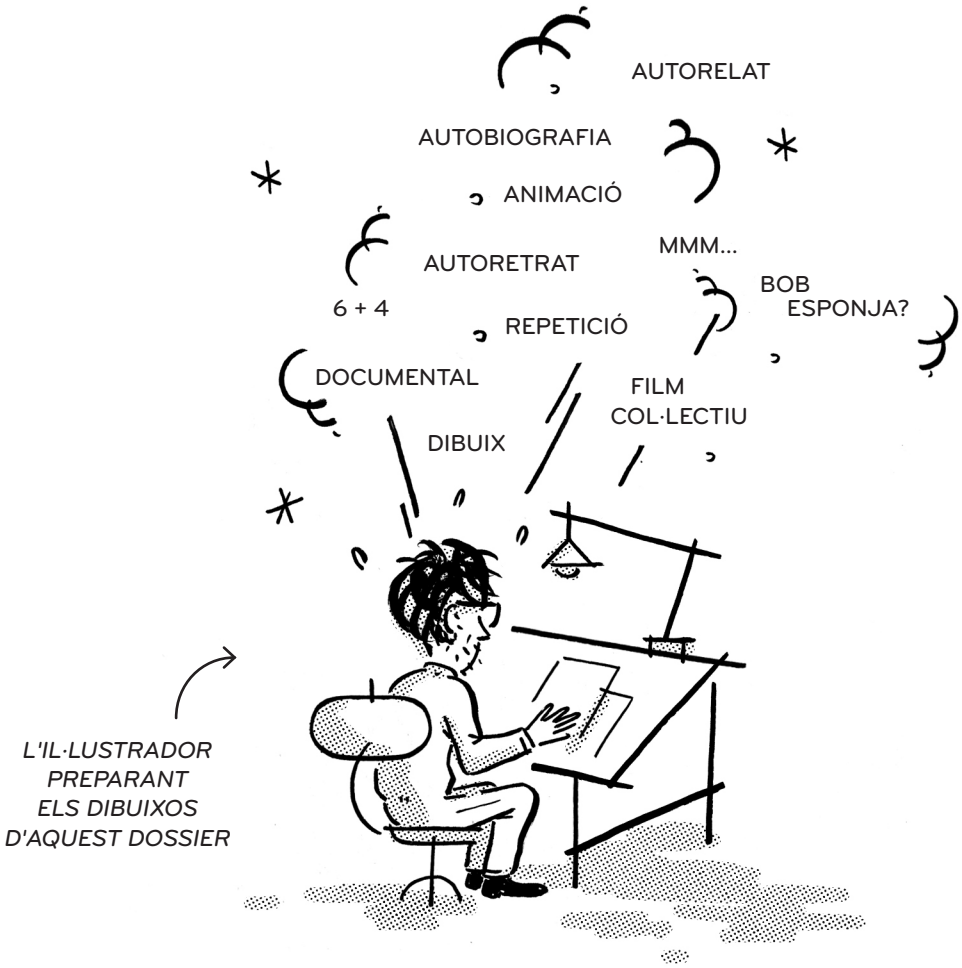
Sent una activitat eminentment artística, una altra opció seria crear un projecte més gran i treballar el contingut sonor a l'àmbit d'una de les Llengües, i la part plàstica a Educació Visual i Plàstica, o fins i tot a Informàtica. També es podria reforçar la relació amb temàtiques de desigualtat i discriminació en l'àmbit de Geografia i Història, o la part emocional, de descoberta intrapersonal i interpersonal, a Cultura i Valors Ètics.

L'ACTIVITAT

MODALITAT 1 — MONÒLEG

MODALITAT 2 — DIÀLEG

MODALITAT 3 — COL·LOQUI



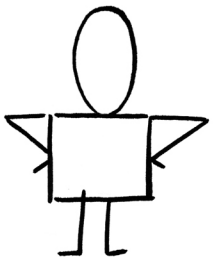
MONÒLEG

Aquesta activitat proposa fer un dibuix animat digital amb un espiell de cartolina i afegir-hi un relat en àudio, per tal d'evidenciar com l'animació no és només una eina per a la fantasia i la ficció, sinó que també ens permet descobrir la realitat i fer un exercici d'autoexploració.

—

—

PARTICIPANTS:



Una persona

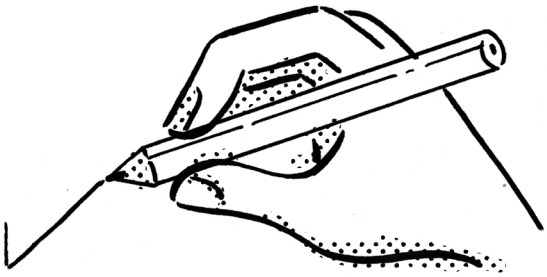
—

TEMPORITZACIÓ:

Total aproximat:
60 minuts

—

MATERIALS:



TEMPORITZACIÓ:

—

Total aproximat: 60 minuts

- Visionament i introducció: 15 minuts
- Gravació del primer vídeo: 5 minuts
- Proves amb Bouboucle: 5 minuts
- Autoretrat amb Bouboucle: 10 minuts
- Màscara per al retrat: 10 minuts
- Gravació vídeo final: 5 minuts
- Reflexió final: 10 minuts

MATERIALS:

—

- Cartolina.
- Tisores.
- Telèfon mòbil que gravi vídeo.
- Ordinador amb connexió a Internet. L'eina de treball serà la pàgina web http://www.bouboucle.com/
- De manera opcional: impressora, cinta de pintor, Blu-Tack.

—

AJUDA!

Trobareu més informació sobre el funcionament de Bouboucle a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.

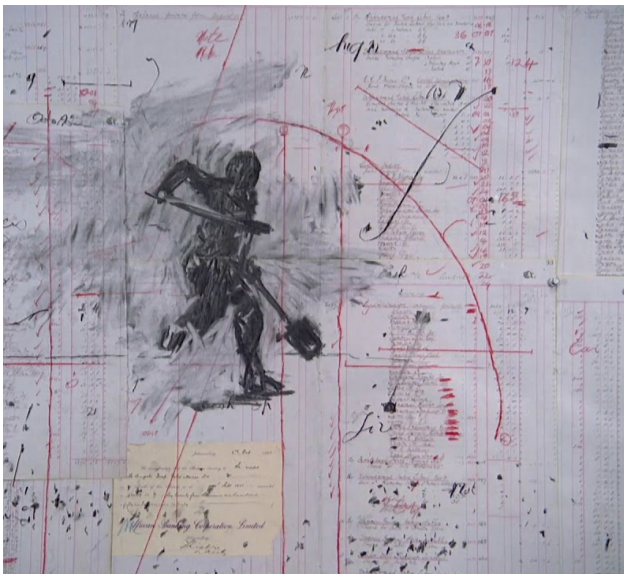
UN MARC TEÒRIC
—

Feu una breu introducció al tema de l'**animació documental**, incloent-hi un petit visionament d'un o dos fragments dels proposats a continuació. Ens serviran per trencar possibles prejudicis sobre el que és animació.

També es pot vincular amb la programació del CCCB (vegeu-ne més informació més amunt).

AJUDA!

Trobareu més informació sobre l'animació documental a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.



William Kentridge. Drawing from *Other Faces*, 2011

VISIONAMENT DE REFERÈNCIA
—

THE SINKING OF THE LUSITANIA
Winsor McCay, 1918

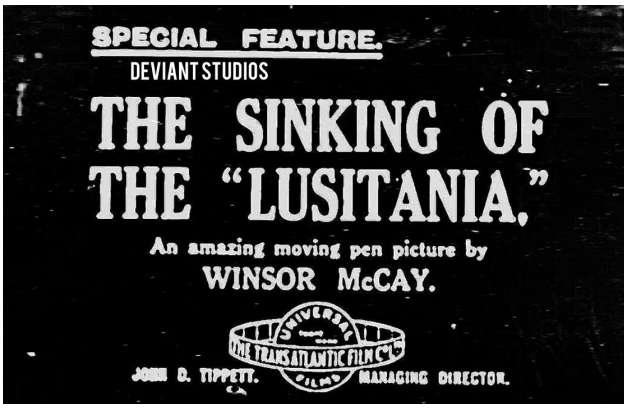
Fragment proposat:
des de 03:30 fins a 07:00

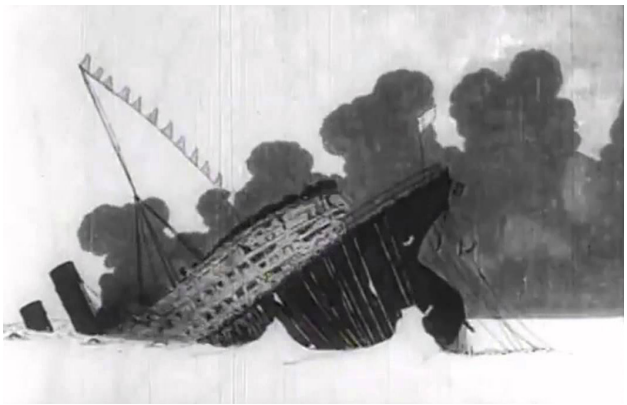
https://vimeo.com/473352614/1679f9ca45

L'aspecte a destacar d'aquest film és que enregistra un episodi del passat, que és una de les propostes de relat que fem al participant en aquesta modalitat de l'activitat.

Temes:

- Animació i realitat
- Enregistrar el passat





VISIONAMENT DE REFERÈNCIA PER A ESTUDIANTS DE PRIMÀRIA
—

HEAD
George Griffin, 1975

Fragment proposat:
des de 03:05 fins a 04:43

https://vimeo.com/30806881

Feu èmfasi en el fet que es tracta d'un autoretrat animat, i en l'obsessió que tenim per autorepresentar-nos (es pot fer comparació amb els *selfies*).

Temes:

- Animació
- Retrat

VISIONAMENT DE REFERÈNCIA PER A ESTUDIANTS DE SECUNDÀRIA
—

SPEAKOUT
Lizzy Hobbs, 2018

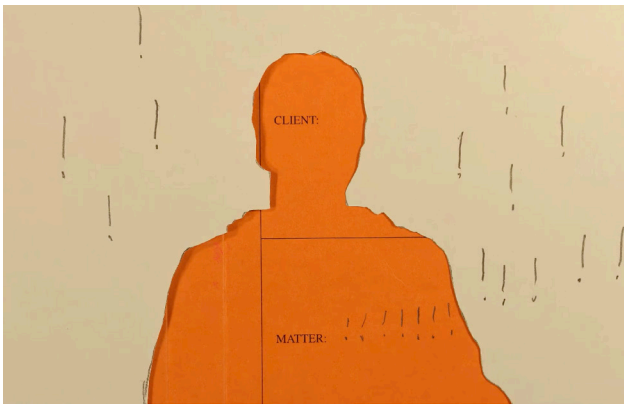
Fragment proposat:
a partir de 03:10

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

El film recull narracions en primera persona de joves del col·lectiu LGBT+. Es pot plantejar si pensen que el contorn i la veu són suficients per representar-nos. També si creuen que els testimonis haurien volgut publicar el seu relat si la imatge no fos animada sinó de vídeo.

Temes:

- LGBT+
- Animació
- Anonimat

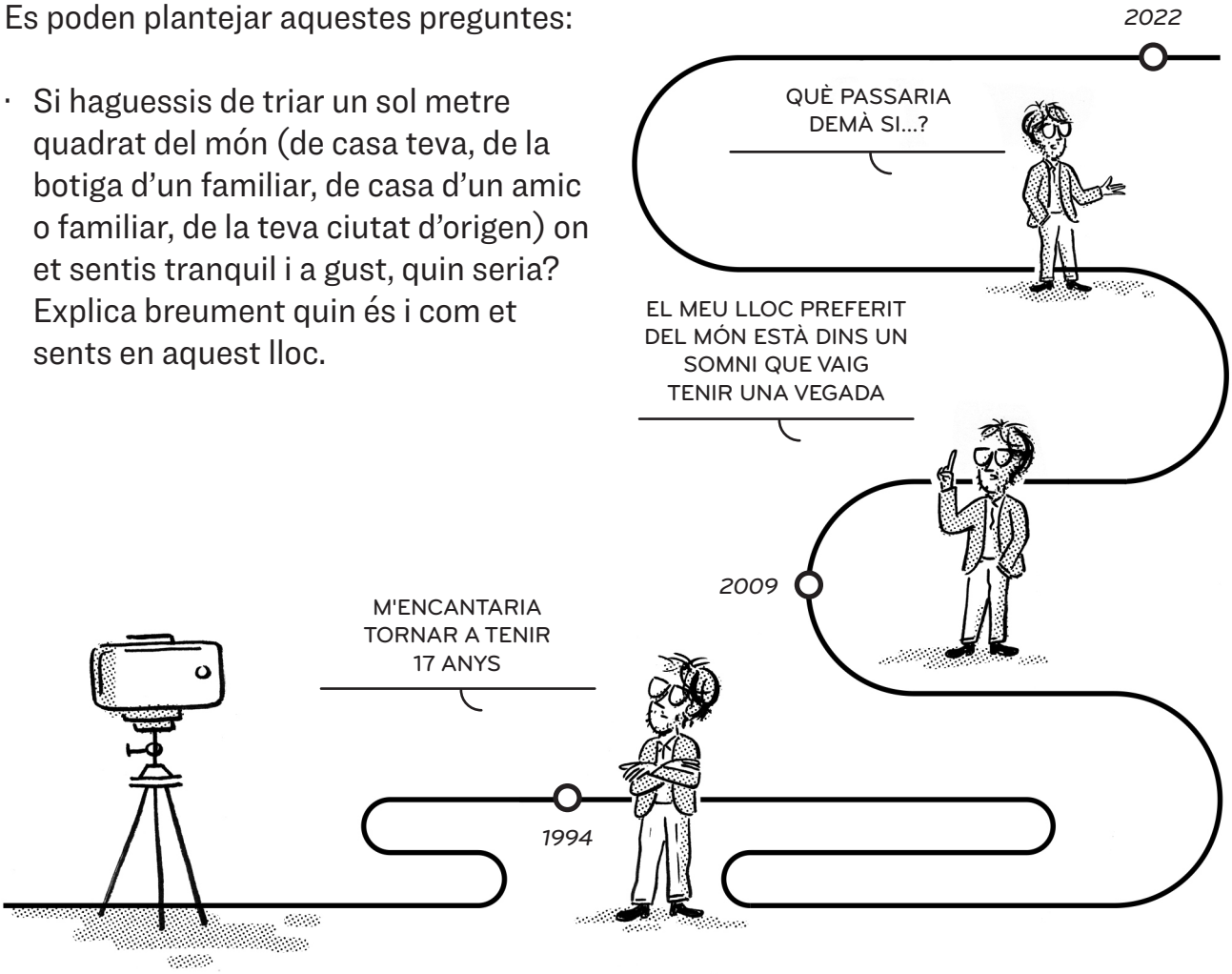


LA IDEA
—

L'animació haurá de respondre una pregunta relacionada amb la possibilitat de **situar una càmera en un moment de la nostra vida impossible d'enregistrar.**

Es poden plantejar aquestes preguntes:

- Si haguessis de triar un sol metre quadrat del món (de casa teva, de la botiga d'un familiar, de casa d'un amic o familiar, de la teva ciutat d'origen) on et sentis tranquil i a gust, quin seria? Explica breument quin és i com et sents en aquest lloc.
- Si poguessis tornar al passat i gravar un moment de la teva biografia, quin seria?
- En el futur, trobaré a faltar...



Evidentment, es poden plantejar altres preguntes que puguin funcionar amb el vostre alumnat.

ATENCIÓ!

Trieu una pregunta, que serà la mateixa per a tothom.

Es demana a **cada participant que es gravi en vídeo amb un telèfon mòbil** responent la pregunta, abans de posar-se a dibuixar. Aquests relats haurien de tenir una durada de 10 segons (20 com a màxim), així que caldrà elaborar les respostes.

ATENCIÓ!

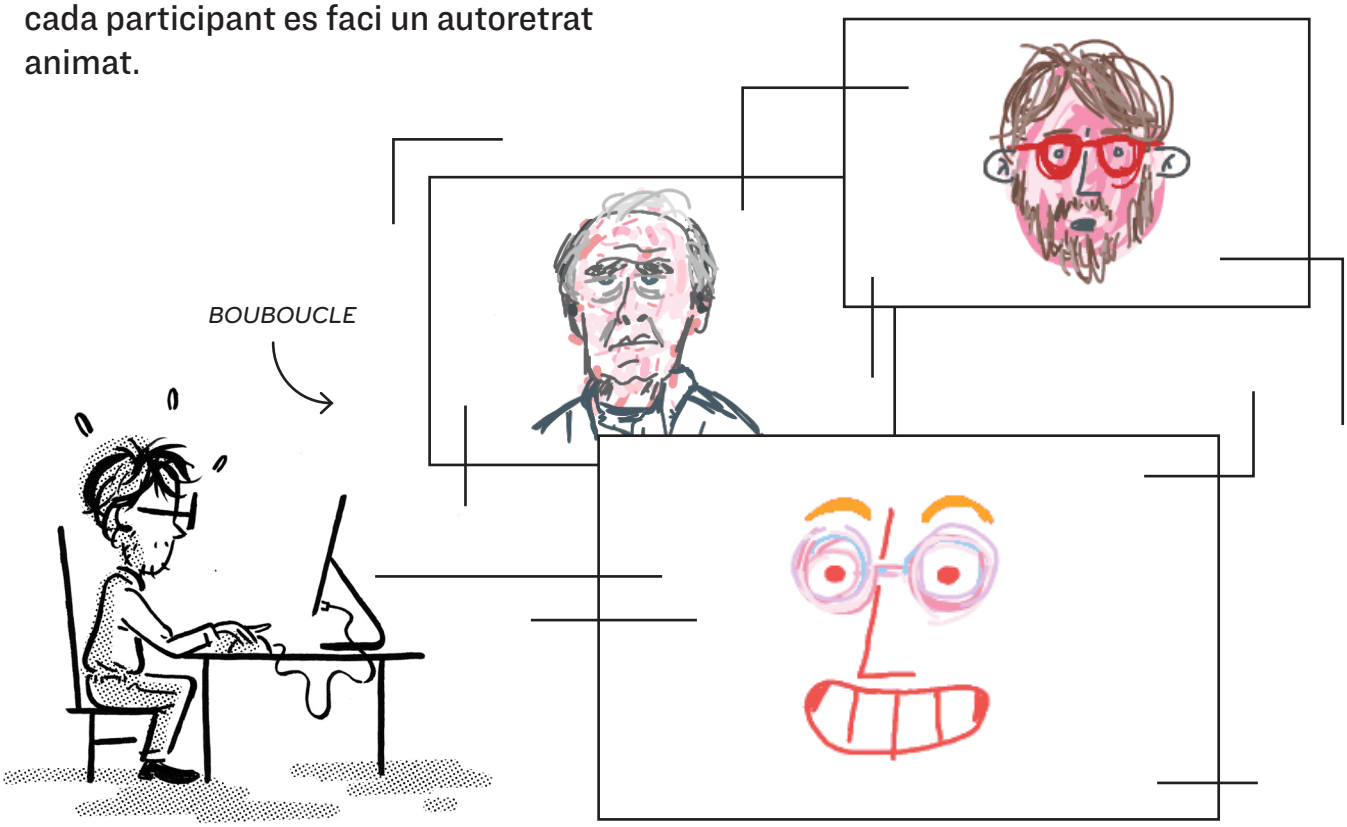
Aquest enregistrament no formarà part de la peça final, però ens servirà per tenir clar què explicarà el nostre retrat, així com per a la reflexió final. Permetrà veure com parlant des de l'anonimat del retrat animat és més fàcil expressar-se.

L'ANIMACIÓ
—
PAS 1. EL DIBUIX DIGITAL
—

Els participants es connectaran al web http://www.bouboucle.com/ i se'ls deixaran 5 minuts perquè hi juguin i mirin de descobrir com funciona pel seu compte. Després, es donaran les explicacions de com funciona el web per si en queden dubtes, i es demanarà **que cada participant es faci un autoretrat animat.**

AJUDA!

Trobareu més informació sobre el funcionament de Bouboucle a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.



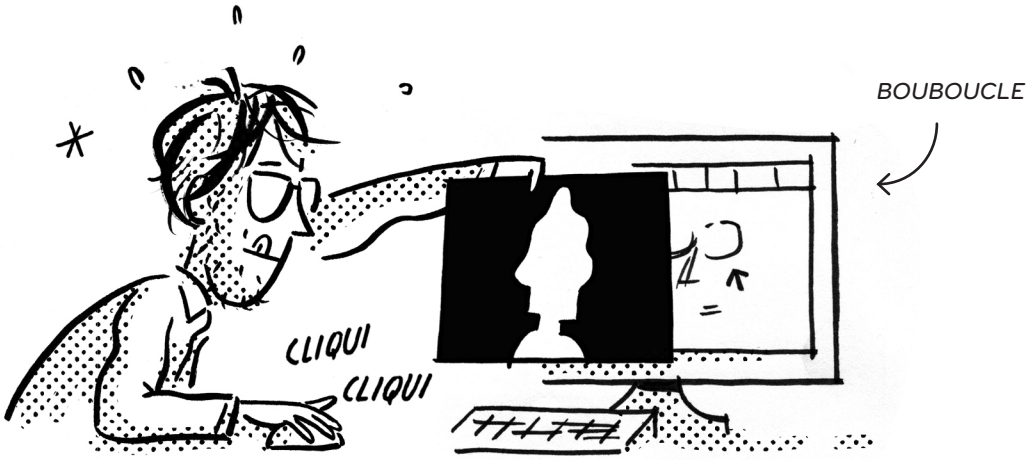
L'ANIMACIÓ
—
PAS 2. EL CONTORN
—

Quan els participants comencen a tenir un autoretrat prou definit, se'ls ofereix la possibilitat d'emmarcar-lo amb una silueta per acabar de donar-li forma.

Podran **foradar una cartolina** per a convertir-la en un espiell, en un contorn envoltant que definirà el personatge. Ho poden fer de manera lliure o podem facilitar-los una **plantilla** (la trobareu a l'annex *Informació complementària* clicant aquí).

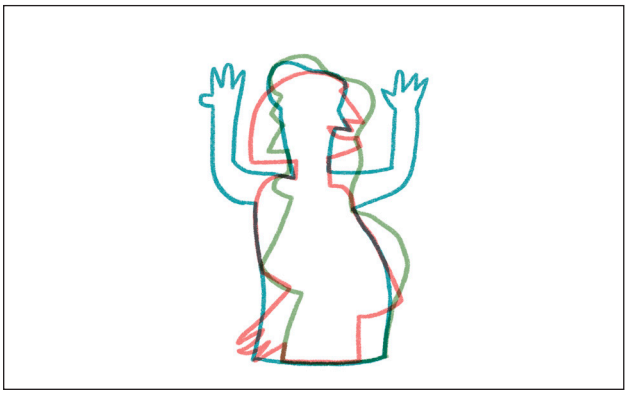
Les plantilles consten de tres figures superposades, cadascuna d'un color. El participant pot decidir retallar una de les figures o fer-ne una de nova barrejant figures diferents (és a dir, retallar tot el contorn verd però amb el braç blau, per exemple).

Poden subjectar la cartolina a una certa distància de la pantalla de l'ordinador, o bé la poden enganxar (amb Blu-Tack o cinta de pintor) amb cura sobre la pantalla mateixa mentre van retocant el dibuix en Bouboucle de sota.



PLANTILLES MONÒLEG

—



—

Les plantilles consten de tres figures superposades, cadascuna d'un color.

—

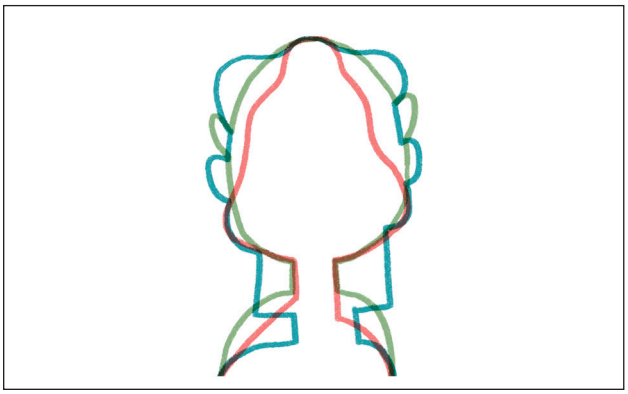
El participant pot decidir retallar una de les figures (retallar tot el contorn vermell, per exemple).

—

El participant pot decidir fer-ne una de nova barrejant figures diferents (retallar tot el contorn verd però amb el braç blau, per exemple).

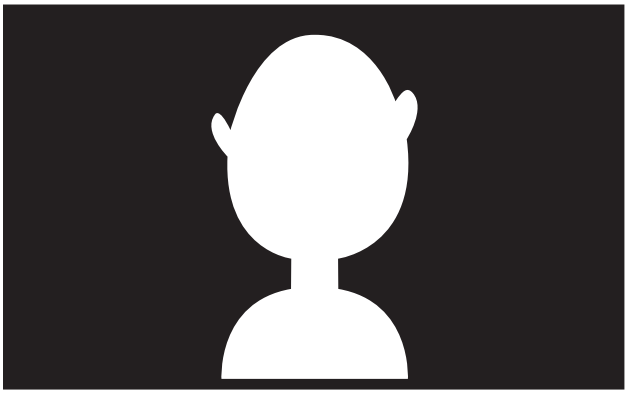
PLANTILLES MONÒLEG

—



—

Les plantilles consten de tres figures superposades, cadascuna d'un color.



—

El participant pot decidir retallar una de les figures (retallar tot el contorn verd, per exemple).

—

El participant pot decidir fer-ne una de nova barrejant figures diferents (barrejant el contorn vermell amb el contorn blau, per exemple).

EL SO
—

Quan el participant consideri l'autoretrat animat acabat, arriba el moment de **fer-lo parlar**. Amb el mòbil, hauran de gravar en vídeo el personatge dibuixat amb el Bouboucle i la cartolina, tot relatant la història que ja han pensat al principi. Cal explicar la mateixa història, però no cal fer servir les mateixes paraules i es poden canviar coses del relat original.

ATENCIÓ!

És important recordar que la gravació ha de ser en **format horitzontal**. Per tal d'aconseguir una gravació estable, es pot pensar en una manera de subjectar el telèfon (o càmera) amb un trípode o similar.

L'ENVIAMENT
—

A través del formulari que trobareu al web bioscopi.cccb.org caldrà enviar les animacions per tal que formin part de la pel·lícula col·laborativa.

LA REFLEXIÓ FINAL
—

Un cop fet, es pot animar l'alumnat a reflexionar sobre les seves peces amb algunes preguntes enfocades sobretot en l'anonimat, com ara:

- Canviaries el teu relat ara que veus que la teva identitat roman en l'anonimat?

- T'és més fàcil d'explicar un sentiment si la imatge que parla no ets directament tu?

- T'ha resultat més difícil parlar en el primer vídeo, quan apareixies en la pantalla, o quan era el teu autoretrat animat el que parlava?

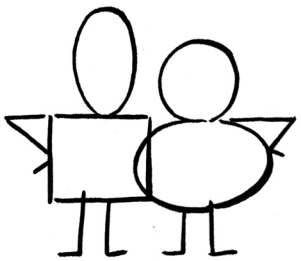
DIÀLEG

Es tracta de crear un retrat animat que fusiona els dels dos participants: un retrat s'anirà transformant fins que es converteixi en l'altre, i viceversa. Es comença dibuixant el nostre company o companya. Després es crearan, a quatre mans, els dibuixos intermedis. Finalment, amb una aplicació, s'animarà aquesta seqüència, que parlarà de com ens veiem i com ens veuen.

Evidenciarem com l'animació, des de l'anonimat dels personatges, ens permet descobrir la realitat i fer un exercici d'autoexploració, en aquest cas construït entre dues persones.

—

PARTICIPANTS:



Dues persones

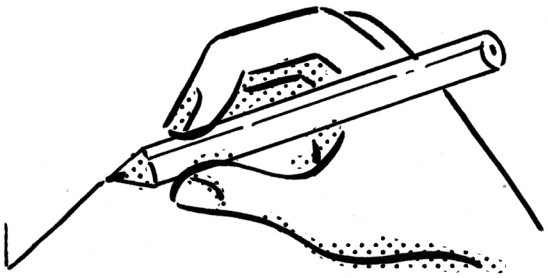
—

TEMPORITZACIÓ:

Total aproximat:
1 hora 30 minuts

—

MATERIALS:



TEMPORITZACIÓ:
—

Total aproximat: 1 hora 30 minuts

- Visionament i introducció: 20 minuts
- Entrevista (fer pregunta i gravar resposta): 15 minuts
- Dinàmica de dibuix: 30 minuts
- Captura fotogràfica dels dibuixos i gravació de la resposta amb l'aplicació: 15 minuts
- Reflexió final: 10 minuts

MATERIALS:
—

Per al dibuix animat:

- Una impressió per cada persona de la plantilla adjunta, en DIN-A4
- Retoladors o pintura: negre + un altre color

Per al set de captura:

- Un telèfon mòbil amb càmera amb l'app **Stop Motion Studio** instal·lada
- Una capsa de cartró (tipus sabates)
- Un penjador
- Un llum petit
- Cinta adhesiva de pintor

UN MARC TEÒRIC
—

Feu una breu introducció al tema de l'**animació documental**, incloent-hi un petit visionament d'un o dos fragments dels proposats. Ens serviran per trencar possibles prejudicis sobre el que és animació.

També es pot vincular amb la programació del CCCB (vegeu-ne més informació més amunt).

AJUDA!

Trobareu més informació sobre l'animació documental a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.

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

VISIONAMENT DE REFERÈNCIA
—

THE SINKING OF THE LUSITANIA
Winsor McCay, 1918

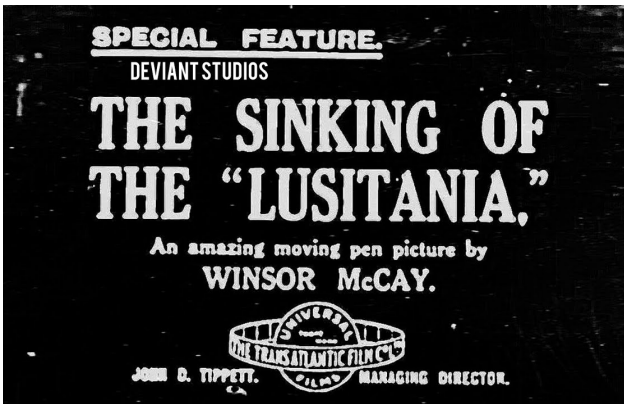
Fragment proposat:
des de 03:30 fins a 07:00

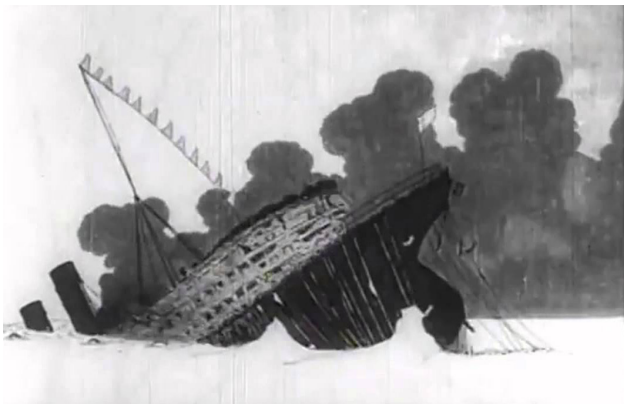
https://vimeo.com/473352614/1679f9ca45

L'aspecte a destacar d'aquest film és que enregistra un episodi del passat, que és una de les propostes de relat que fem al participant en aquesta modalitat de l'activitat.

Temes:

- Animació i realitat
- Enregistrar el passat





VISIONAMENT DE REFERÈNCIA
PER A ESTUDIANTS DE PRIMÀRIA
—

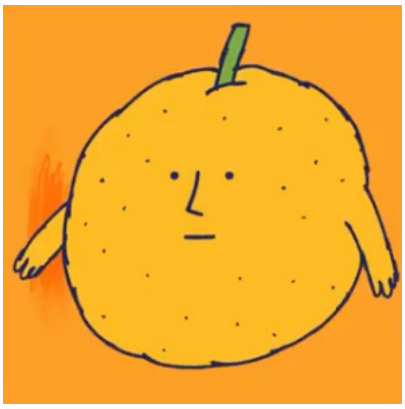
MORPH
Nata Metlukh, 2020

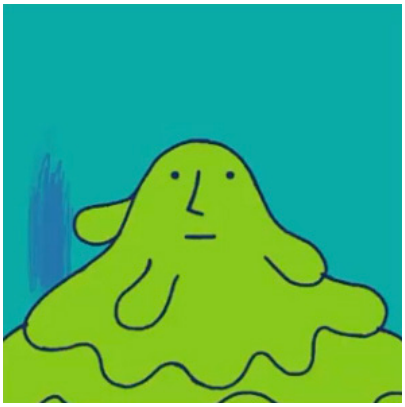
https://vimeo.com/473352718/e4aca0b10c

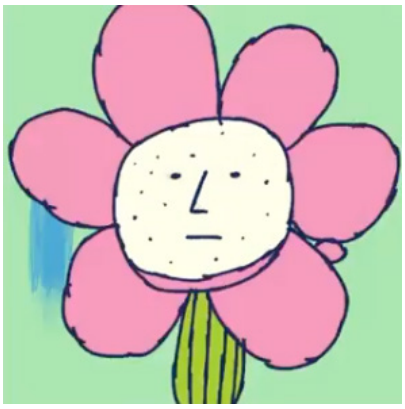
Aquest clip animat il·lustra bé la possibilitat que tenim aquí de fer un retrat no figuratiu.

Temes:

- Retrat
- Animació







VISIONAMENT DE REFERÈNCIA PER A ESTUDIANTS DE SECUNDÀRIA
—

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

Fragment proposat:
Des de 02:53 fins a 04:55

https://vimeo.com/61882947

El film recrea els testimonis orals de residents d'un centre per a discapacitats mentals. Els dibuixos que animen els directors del film són els dels protagonistes mateixos. En aquest fragment, l'Enriqueta parla de la mort del seu pare. Per si es volgués visionar un fragment més llarg, anotem que més endavant una de les protagonistes parla d'abusos sexuals rebuts de joveneta.

Temes:

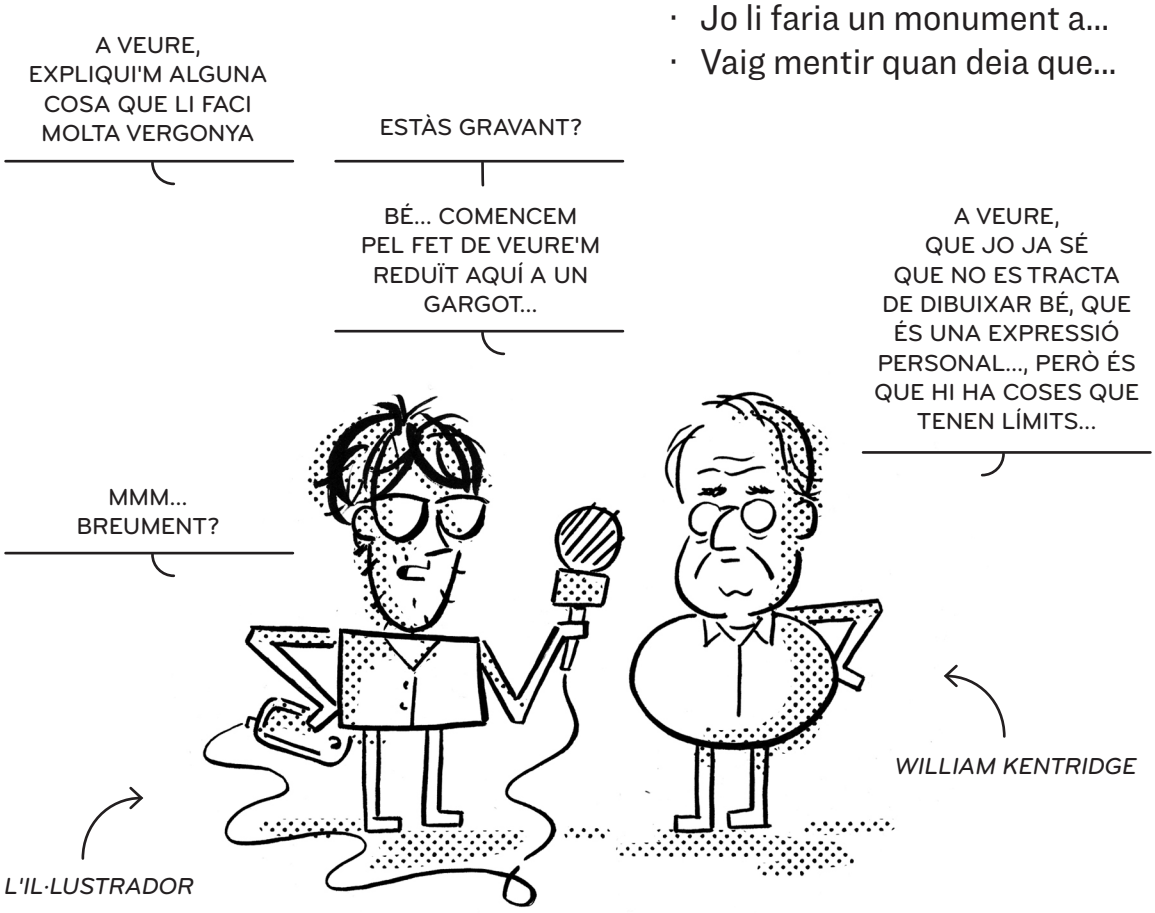
- Testimonis
- Anonimat
- Discapacitats mentals
- Abusos sexuals

TRIA DEL RELAT
—

La idea darrere del relat a explicar haurà d'estar relacionada amb el fet d'explicar **un secret inconfessable o una veritat incòmoda**, i tindrà forma d'entrevista en què els dos participants seran alhora entrevistadors i entrevistats.

Caldrà plantejar alguna d'aquestes preguntes:

- De què tens por?
- Què et fa vergonya?
- M'agradaria que el meu veí fos...
- Si jo hagués de posar nom a un carrer/plaça, es diria...
- Jo li faria un monument a...
- Vaig mentir quan deia que...



Cal que pensin durant uns minuts quina pregunta creuen que els costaria molt de respondre davant d'una càmera. Aquesta serà la pregunta que faran a l'altre. Si és necessari, poden rebre ajuda per a decidir la pregunta.

ATENCIÓ!

Evidentment, es poden plantejar altres preguntes que puguin funcionar amb el vostre alumnat.

Es demana a **cada participant que es gravi en vídeo amb un telèfon mòbil** responent la pregunta que li ha fet el seu company, abans de posar-se a dibuixar. Aquests relats haurien de tenir una durada de 10 segons (20 com a màxim), així que caldrà elaborar les respostes.

ATENCIÓ!

Aquest enregistrament no formarà part de la peça final, però ens servirà per tenir clar què explicarà el nostre retrat, així com per a la reflexió final.

Permetrà veure com parlant des de l'anonimat del retrat animat és més fàcil expressar-se.

L'ANIMACIÓ
—
PAS 1. RETRAT DE L'ALTRE
—

ATENCIÓ!

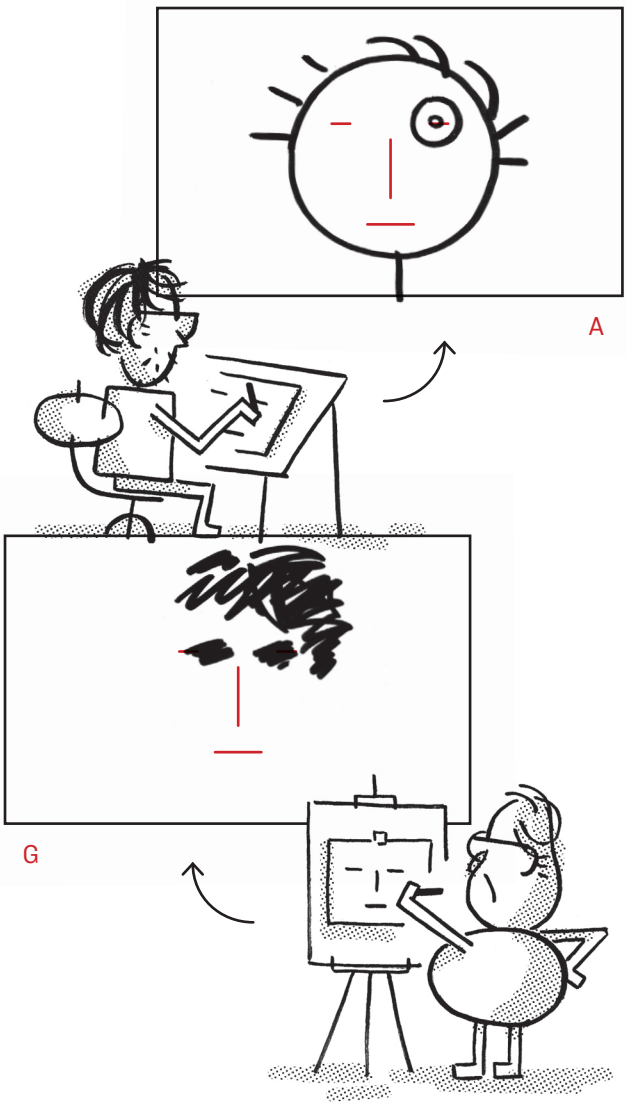
Per dibuixar l'animació es facilitarà una plantilla al participant 1 i una plantilla diferent al participant 2. Les trobareu a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.

Comencem a dibuixar:

Cada participant dibuixarà el company o companya (*jo et dibuixo a tu i tu em dibuixes a mi*). Els ulls, el nas i la boca han d'estar sempre en la mateixa posició, sobre les referències dibuixades en la plantilla.

La resta d'elements (el contorn de la cara, els cabells, les orelles...) no caldrà que tinguin una representació realista; millor si són inesperats i expliquen del nostre company quelcom que no es veu a simple vista.

A la plantilla trobareu especificat en quin espai cal fer cada dibuix: el participant 1 fa el dibuix A (retrat de l'altre) i el participant 2 fa el dibuix G (retrat de l'altre).

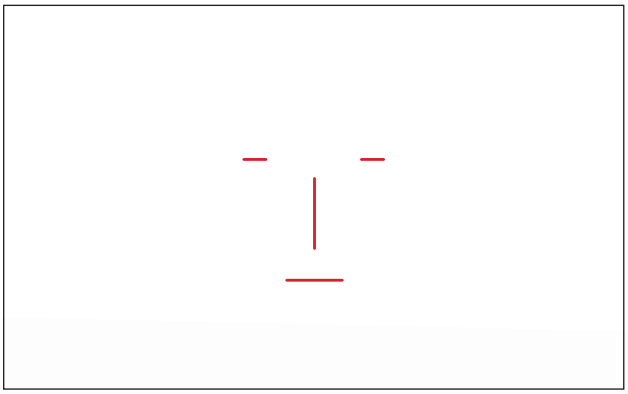


PLANTILLES DIÀLEG

—

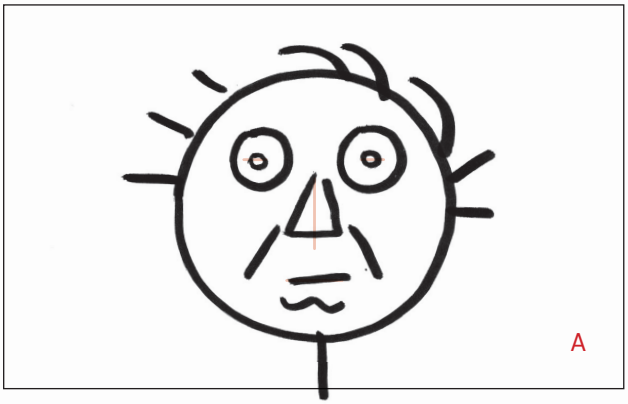
—

Per dibuixar l'animació es facilitarà una plantilla. Cada participant dibuixarà el retrat del company o companya. Els ulls, el nas i la boca han d'estar sempre en la mateixa posició, sobre les referències dibuixades en la plantilla.



—

Retrat 1: Jo et dibuixo a tu.



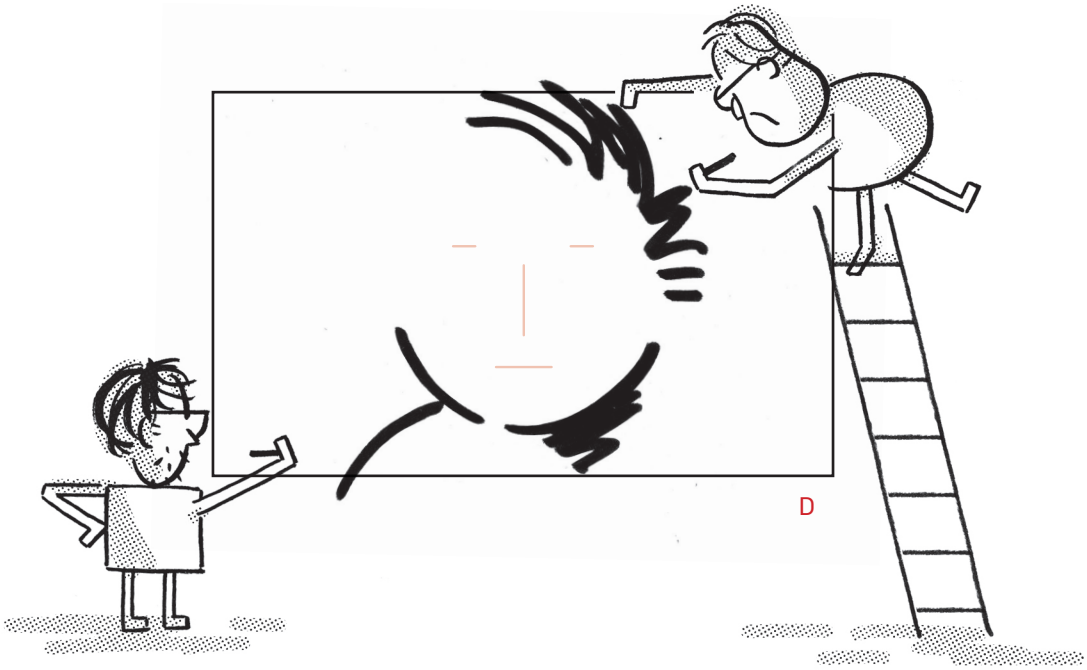
—

Retrat 2: Tu em dibuixes a mi.

L'ANIMACIÓ
—
PAS 2. RETRAT CONJUNT
—

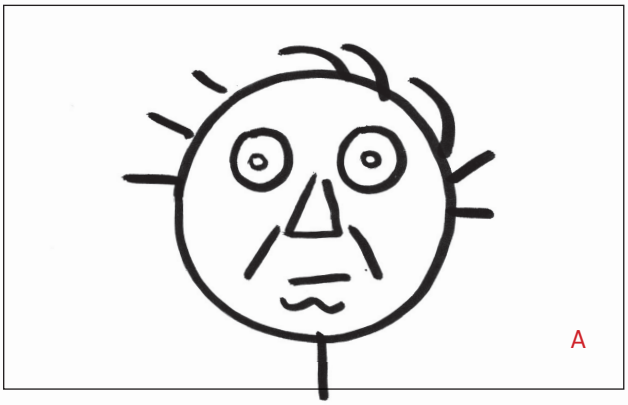
Un cop tinguem els dos retrats, ambdós participants n'elaboraran conjuntament un altre que els barregi tant com es pugui (*com fer una cara que s'assembli als dos retrats a parts iguals?*).

A la plantilla trobareu especificat en quin espai cal fer cada dibuix: el participant 1 i el participant 2 fan el dibuix D (retrat conjunt).



PLANTILLES DIÀLEG

—



—

Retrat 1.

—

Retrat 2.

—

Retrat conjunt: un cop tenim els dos retrats, n'elaborarem un altre que els barregi tant com es pugui.

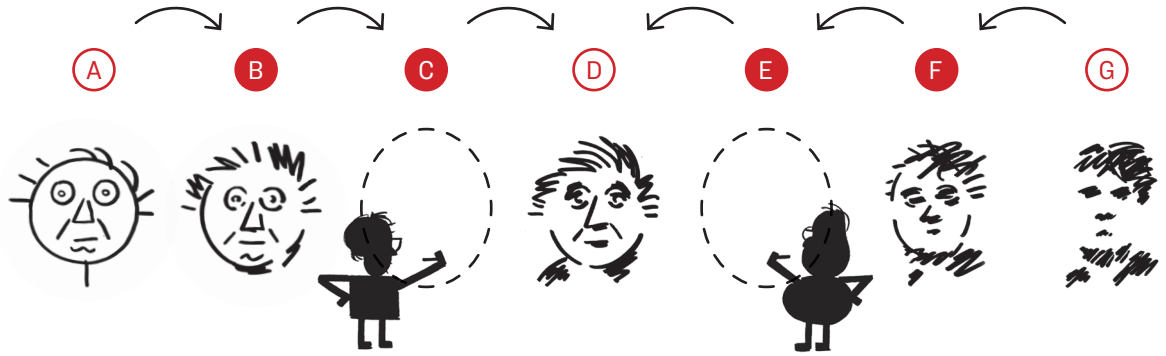
L'ANIMACIÓ
—
PAS 3. DIBUIX DE TRANSICIÓ
—

Ara tocarà acabar d'omplir els buits que encara hi ha a la plantilla, tenint en compte que el que estem fent és una transformació animada: cadascun dels dibuixos s'ha d'assemblar a l'immediatament anterior i a l'immediatament posterior. Cada participant omplirà els dos buits que queden a la seva plantilla.

A la plantilla trobareu especificat en quin espai cal fer cada dibuix: el participant 1 fa els dibuixos B i C (el B és el dibuix de transició entre l'A i el C, el C és el dibuix de transició entre el B i el D) i el participant 2 fa els dibuixos E i F (el dibuix E és la transició entre el D i l'F, el dibuix F és la transició entre l'E i el G).

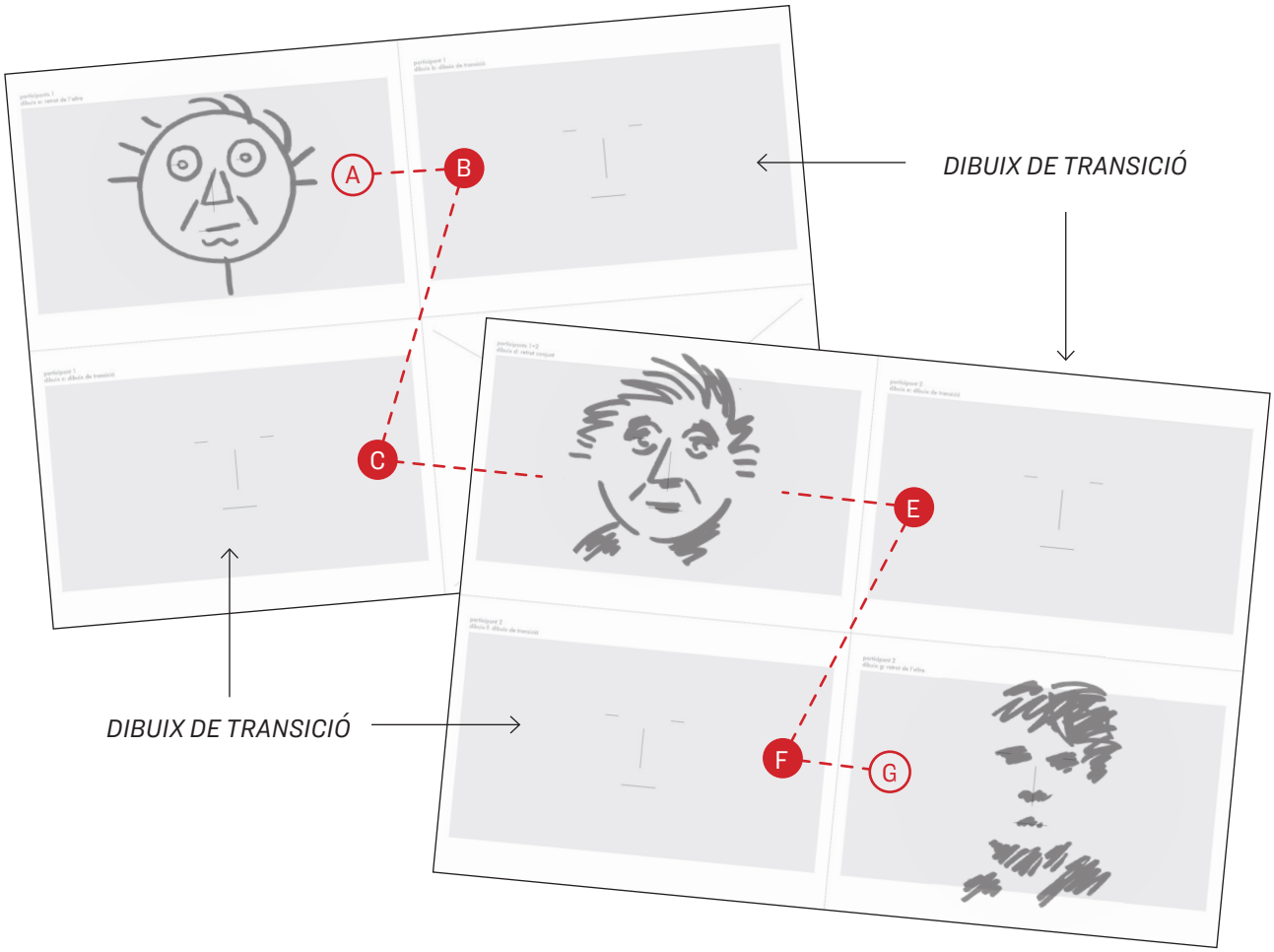
AJUDA!

Trobareu com fer els dibuixos de transició a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.



PLANTILLES DIÀLEG

—



—

Dibuix de transició: cadascun dels dibuixos s'ha d'assemblar a l'immediatament anterior i a l'immediatament posterior.

L'ANIMACIÓ
—
PAS 4. CAPTURA
—

Ara caldrà fotografiar els dibuixos un per un per tal de muntar l'animació.

Per parelles, poden construir un set de captura.

Cal utilitzar l'app **Stop Motion Studio** (mòbil o tauleta) per fotografiar els dibuixos un per un per tal de muntar l'animació.

ATENCIÓ!

És important recordar que la gravació ha de ser en **format horitzontal**.

AJUDA!

Trobareu com construir un set de captura a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.

AJUDA!

Trobareu més informació sobre el funcionament de **Stop Motion Studio** a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.

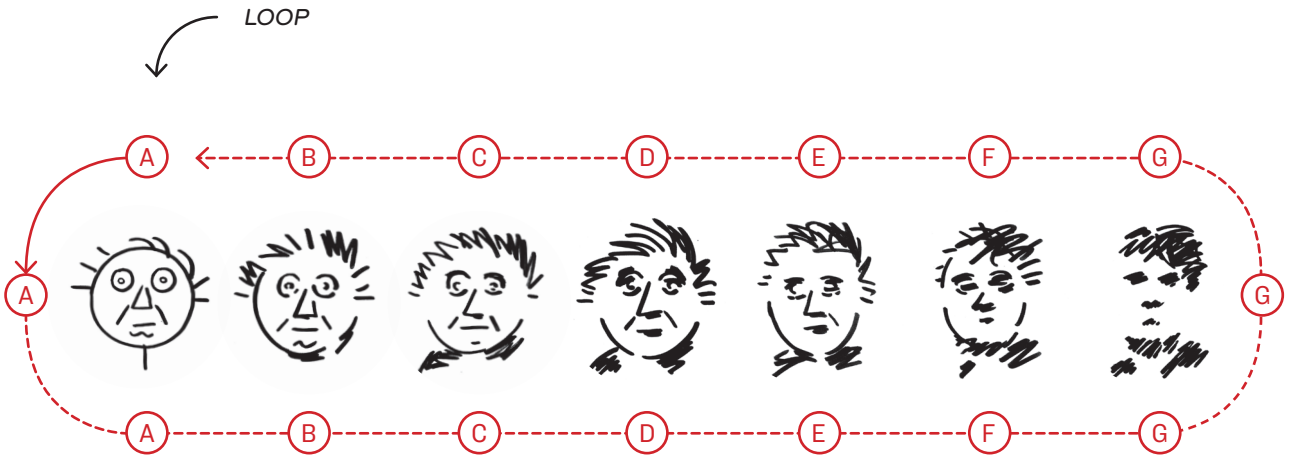
Cada participant haurà de fer una fotografia de cada dibuix seguint aquesta seqüència: A-A-A-B-C-D-E-F-G-G-G-F-E-D-C-B. A la plantilla trobareu referenciat quin número és cada dibuix (l'A i el G s'han de repetir tres cops cadascun perquè apareguin durant més temps).

ATENCIÓ!

És important que els ulls-nas-boca de cada dibuix estiguin sempre en la mateixa posició.

L'app **Stop Motion Studio** té una opció que permet veure la imatge anterior superposada, de manera que es pot fer aquest ajust fàcilment.

Un cop fotografiada almenys un cop aquesta seqüència, **cal fer-ne un *loop*** copiant i enganxant els fotogrames tal com s'indica en el tutorial.



EL SO

Ara cal afegir la banda sonora al clip gravant la veu directament des de l'aplicació. Cada participant ha de repetir la resposta a la pregunta que li ha fet el company o companya abans.

Es poden guiar pel vídeo que han gravat al principi, però no cal que facin servir les mateixes paraules i es poden canviar coses del relat original.

ATENCIÓ!

Han de recordar d'incloure la pregunta en la resposta:

- "El que més por em fa és..."
- "Em moriria de vergonya si..."

L'ENVIAMENT
—

A través del formulari que trobareu al web bioscopi.cccb.org caldrà enviar les animacions per tal que formin part de la pel·lícula col·laborativa.

LA REFLEXIÓ FINAL
—

Es pot animar l'alumnat a fer reflexions sobre les diferències entre el retrat i l'autoretrat, o les possibilitats de representar-nos amb animació, amb preguntes com:

- M'identifico quan em retrata un altre?
- Creus que es poden representar la realitat i la veritat a partir del retrat animat?
- Creus que t'expressaries igual si et gravessin directament? O t'és més fàcil expressar-te des de l'anonimat?
- T'ha sigut més fàcil parlar en el primer vídeo, quan apareixies en la pantalla, o quan era el teu retrat animat el que parlava?

Proposeu que intercanviïn els telèfons o les tauletes per a veure el clip que li ha sortit al company, en resposta a la pregunta que li han fet. Recordeu que cadascú ha preguntat allò que no voldria haver de respondre. Encara pensen que els costaria molt fer-ho?

ALTRES PROPOSTES
—

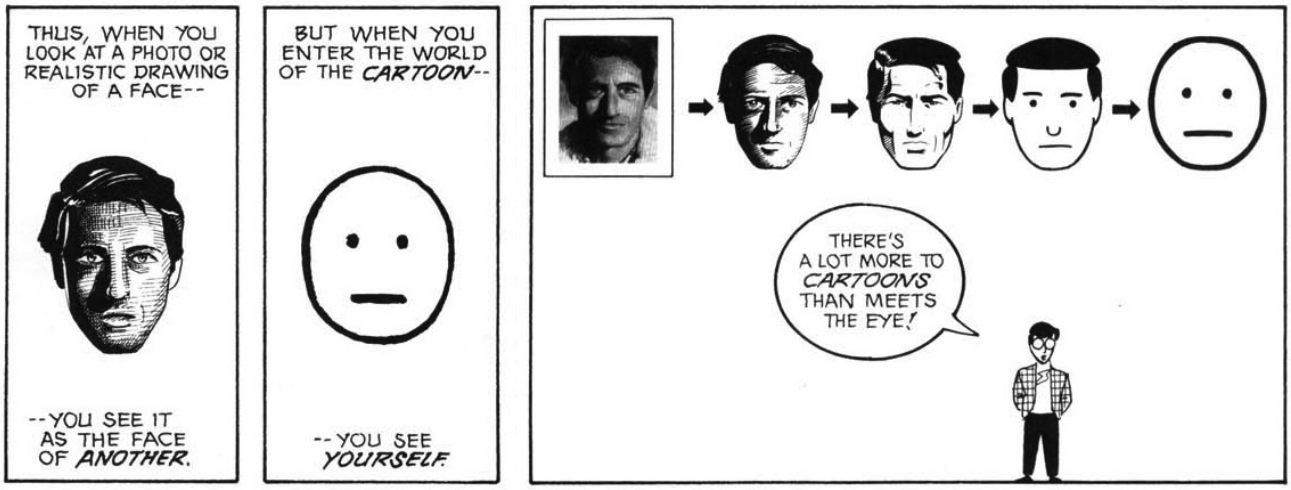
La reflexió també es pot portar al camp de l'empatia, valorant si són capaços d'empatitzar més amb l'altre si la seva imatge no és fotogràfica.

També es pot demanar que facin dibuixos simplificats, i vincular-ho amb aquest concepte:

Les imatges simplificades ens permeten entendre millor els conceptes. Per exemple, la icona d'una persona caminant en un semàfor és molt fàcil d'entendre perquè és molt simple.

I, com que no s'assembla a ningú, podria representar a qualsevol altra persona. Així, es pot fer la següent reflexió: si la meva imatge és dibuixada (simplificada o sintetitzada), creus que l'altre pot empatitzar més amb mi?

Al seu llibre *Understanding Comics* (1993), Scott McCloud parla sobre aquest efecte.

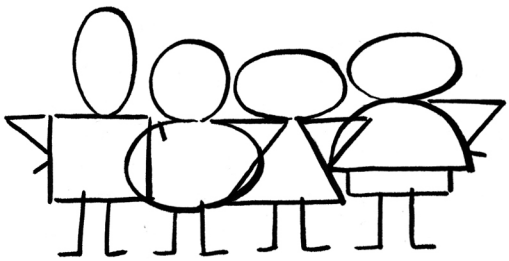


COL·LOQUI

L'objectiu és fer un relat animat de grup. Es tracta de pensar una idea, un objectiu, que uneixi tot el grup, i després crear unes siluetes que es mouran a mesura que relatem aquesta idea, part de la nostra identitat col·lectiva.

—

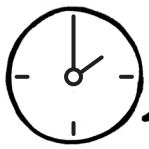
PARTICIPANTS:



Grup de persones

—

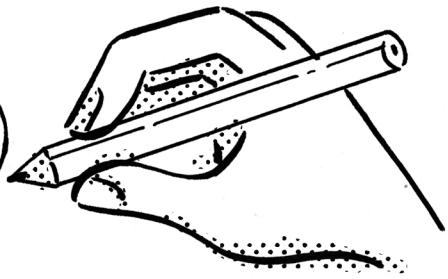
TEMPORITZACIÓ:



Total aproximat:
2 hores

—

MATERIALS:



TEMPORITZACIÓ:
—

Total aproximat: 2 hores

- Visionament i introducció: 20 minuts
- Dinàmica de pluja d'idees: 15 minuts (5+10; després dels primers 5 minuts es pot començar a construir siluetes mentre es segueix amb la pluja d'idees)
- Construcció de siluetes: 20 minuts (10+10; es pot solapar amb la dinàmica de pluja d'idees)
- Creació col·lectiva del relat: 25 minuts
- Proves d'animació: 10 minuts
- Animació: 20 minuts
- Gravació de l'àudio: 10 minuts
- Reflexió final: 10 minuts

MATERIALS:
—

- Cartolina negra, blanca o d'un altre color (suficient perquè tot el grup hi treballi), que servirà per fer les siluetes.
- Una superfície llisa d'un color que contrasti prou amb el de la cartolina (pot ser una altra cartolina gran per posar sobre la taula del set de captura).
- Un dispositiu amb càmera equipat amb l'app **Stop Motion Studio**.
- De manera opcional: enquadernadors, Blu-Tack o cinta de pintor per a ajudar-se una mica a mantenir les peces unides.

UN MARC TEÒRIC
—

Feu una breu introducció al tema de l'**animació documental**, incloent-hi un petit visionament d'un o dos fragments dels proposats. Ens serviran per trencar possibles prejudicis sobre el que és animació.

També es pot vincular amb la programació del CCCB (vegeu-ne més informació més amunt).

AJUDA!

Trobareu més informació sobre l'animació documental a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.

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

VISIONAMENT DE REFERÈNCIA
—

MORE SWEETLY PLAY THE DANCE
William Kentridge, 2015

https://vimeo.com/473352719/c646fe690d

Es pot convidar aquí el grup a fer la reflexió sobre què tenen en comú els individus del grup que desfila. Si el grup ha vist l'exposició de Kentridge, pot servir per reflexionar sobre la representació del cos i de la diferència (en el color de la pell, la discapacitat, etc.) quan es fa a través de siluetes.

Temes:

- Identitat col·lectiva
- Discriminació
- Diferències
- William Kentridge

VISIONAMENT DE REFERÈNCIA
—

A FAIRY FILM
Martina Rogers, 2017

https://vimeo.com/473352538/ff3aef145c

Tot i que aquí el recorregut és individual i hi ha una certa narració, es pot destacar que la figura camina, s'arrossega, es desmembra o balla, i així evidenciar que un personatge es pot desplaçar de diverses maneres, i que no cal representar el moviment amb gran realisme.

Cal destacar que es tracta d'un autoretrat de l'artista.

Temes:

- Moviment
- Autoretrat

LA IDEA
—

La idea a treballar haurà d'estar relacionada amb la identitat col·lectiva.

S'explica breument la forma que tindrà la peça. Serà una desfilada de personatges avançant per o cap a un objectiu comú. Cal insistir en el fet que **es tracta d'una peça col·lectiva, no una suma d'individualitats**. És a dir, treballarem tots els elements entre totes.

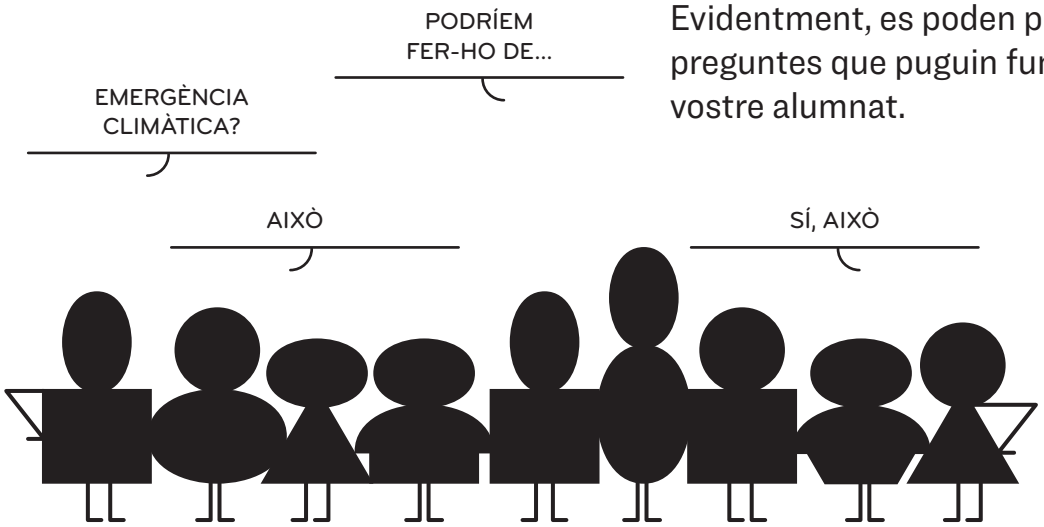
Visualment, la silueta no té detalls i iguala tots els individus. Oralment caldrà buscar com podem expressar allò que ens caracteritza com a grup.

Per aconseguir la idea comuna, proposem les següents preguntes:

- Quina causa volem defensar?
- Què ens uneix com a col·lectiu?
- A favor de què ens mobilitzaríem tots els que som aquí?

ATENCIÓ!

Evidentment, es poden plantejar altres preguntes que puguin funcionar amb el vostre alumnat.



Per començar a pensar en la part sonora, farem una petita dinàmica de pluja d'idees.

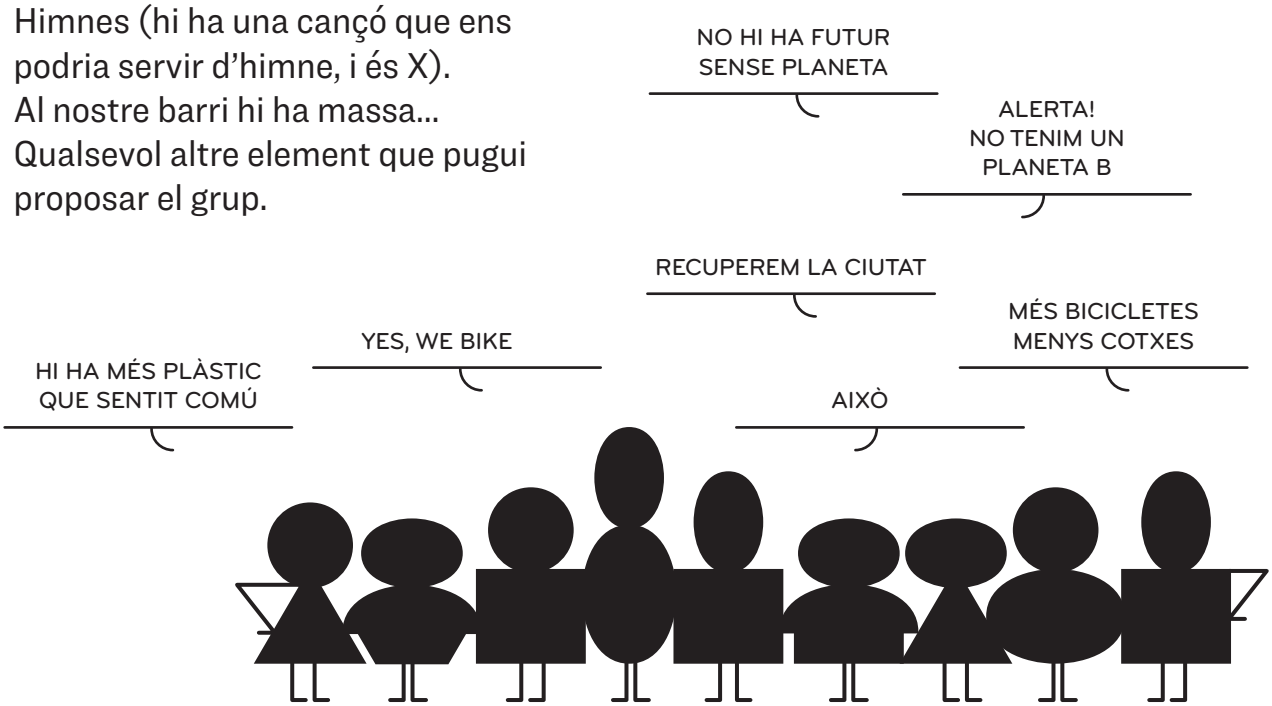
S'ha d'intentar trobar un element que representi el grup a partir de les preguntes abans plantejades, i cal que siguin idees bastant concretes.

Es pot demanar que es pensi en:

- Lemes o consignes (si anéssim junts a una manifestació sobre X, la nostra capçalera diria Y).
- Himnes (hi ha una cançó que ens podria servir d'himne, i és X).
- Al nostre barri hi ha massa...
- Qualsevol altre element que pugui proposar el grup.

En aquests moments no és important justificar les propostes, només necessitem fer-ne una llista.

Aquesta dinàmica es pot anar fent alhora que la **construcció de les siluetes**.



LA CONSTRUCCIÓ DE SILUETES
—

La construcció de les siluetes es farà en parelles o en grups de tres. No es tracta tant d'autoretratar-se com de dissenyar un personatge que s'adeqüi a la marxa conjunta que animareu. Cada grup utilitza un full A5. Cal estripar-lo fins a aconseguir-ne set trossos, corresponents a: cap, tòrax, abdomen, cama esquerra, cama dreta, braç esquerre i braç dret. Caldrà recordar que no està permès utilitzar tisores o cúter. Totes les parts del personatge han de sortir del mateix A5.

AJUDA!

Si algú necessita ajuda, se li pot oferir una plantilla. Vegeu l'annex *Informació complementària* cliqueu aquí.

Un cop fets els primers estrips, es poden afinar i aprofitar els talls que es treguin d'una peça per afegir-los a d'altres en forma de: mans, cabells, peus, mandíbula...

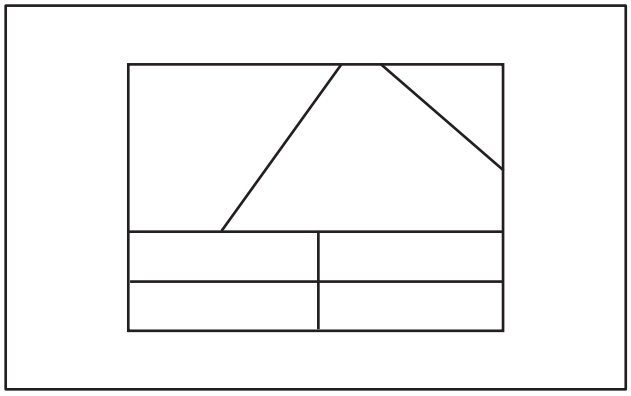
Si es volen afegir objectes als personatges, s'hauran de construir també estripant cartolina del mateix color.

ATENCIÓ!

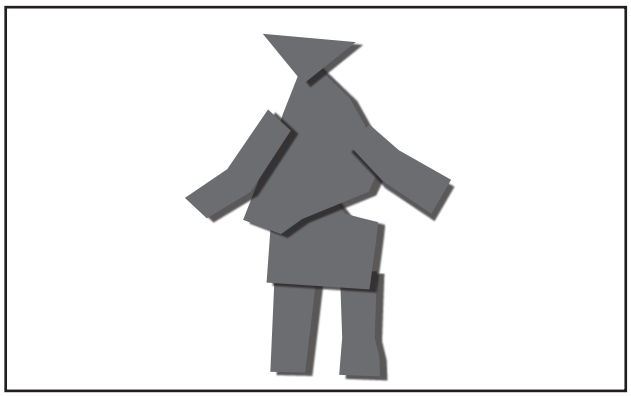
Caldrà recordar que no es pot dibuixar en la figura, ni pintar, ni fer-hi collage. Ha de quedar explicada pel retall, pel contorn.

PLANTILLES COL·LOQUI

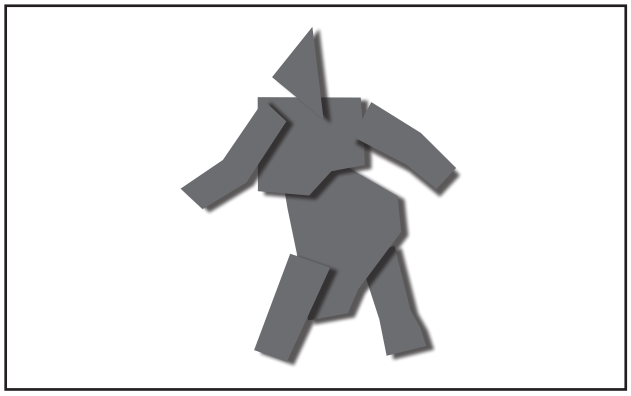
—



—
Plantilla



—
Primers estrips



—
Proves de posició

PLANTILLES COL·LOQUI

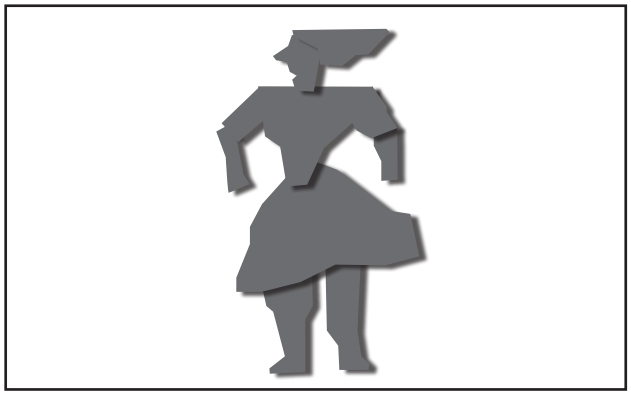
—

—

Refinatge dels estrips

—

Ajustos i afegits



—

Ajustos i afegits

EL GUIÓ
—

Un cop acabades les figures, i abans d'animar-les, s'haurà de consensuar el "guió". Es recupera la llista de lemes, himnes, queixes, i se'n tria un per consens. Un cop feta l'elecció, discutirem per què l'hem triat, per què pensem que ens representa, amb quins temes es relaciona...

En comptes de sintetitzar en poques paraules un conjunt de trets, farem el recorregut invers i descobrirem per què unes poques paraules han aconseguit posar-nos d'acord.

Després caldrà escriure el relat que acompanyarà l'animació. Descrivim tot el que hem estat parlant **com si fos un viatge**:

- Venim de... anem cap a... amb què i amb qui...
- Ens hem aplegat perquè... per canviar...
- Uniu-vos a nosaltres si...
- Cantem l'himne...

També cal decidir com serà aquest relat (ho narrarà tot una sola veu?, s'alternaran diferents veus?, seran moltes veus alhora?).

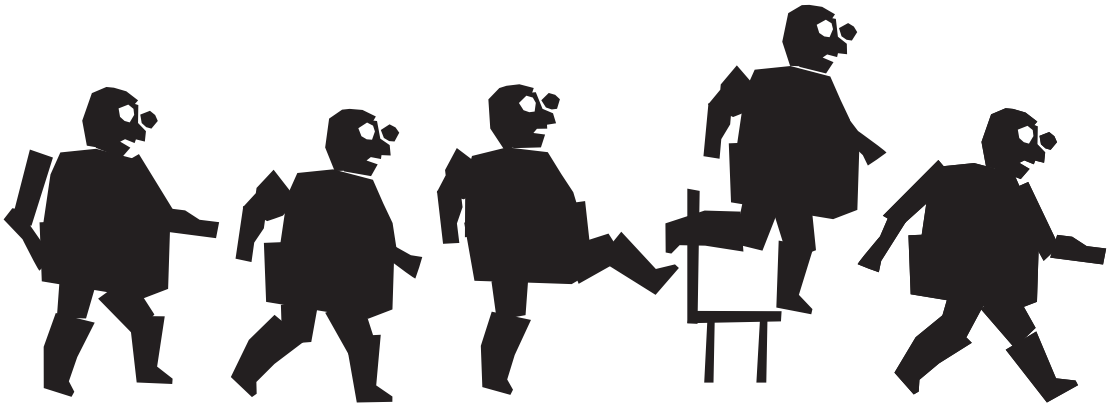
L'ANIMACIÓ
—
PAS 1
—

Arribat el moment d'animar, cada grup haurà de **pensar en com s'hauria de moure**, com hauria d'avançar la seva figura. No cal que tingui un moviment realista, aquest és justament el poder de l'animació.

Caldrà equilibrar la mida de tots els personatges, perquè han de cabre tots dins el pla de captura. Però si tots han partit de la mateixa plantilla, les mides haurien de ser similars.

El grup haurà de decidir de quina manera s'estructura aquesta desfilada. Voldran que caminin un rere l'altre per un terra pla? Voldran que pugin o baixin una rampa, escales, tobogan...? Voldran que es vegin d'un en un, o que més d'una figura comparteixi pla?

Amb tot decidit, es començarà a animar.



L'ANIMACIÓ
—
PAS 2
—

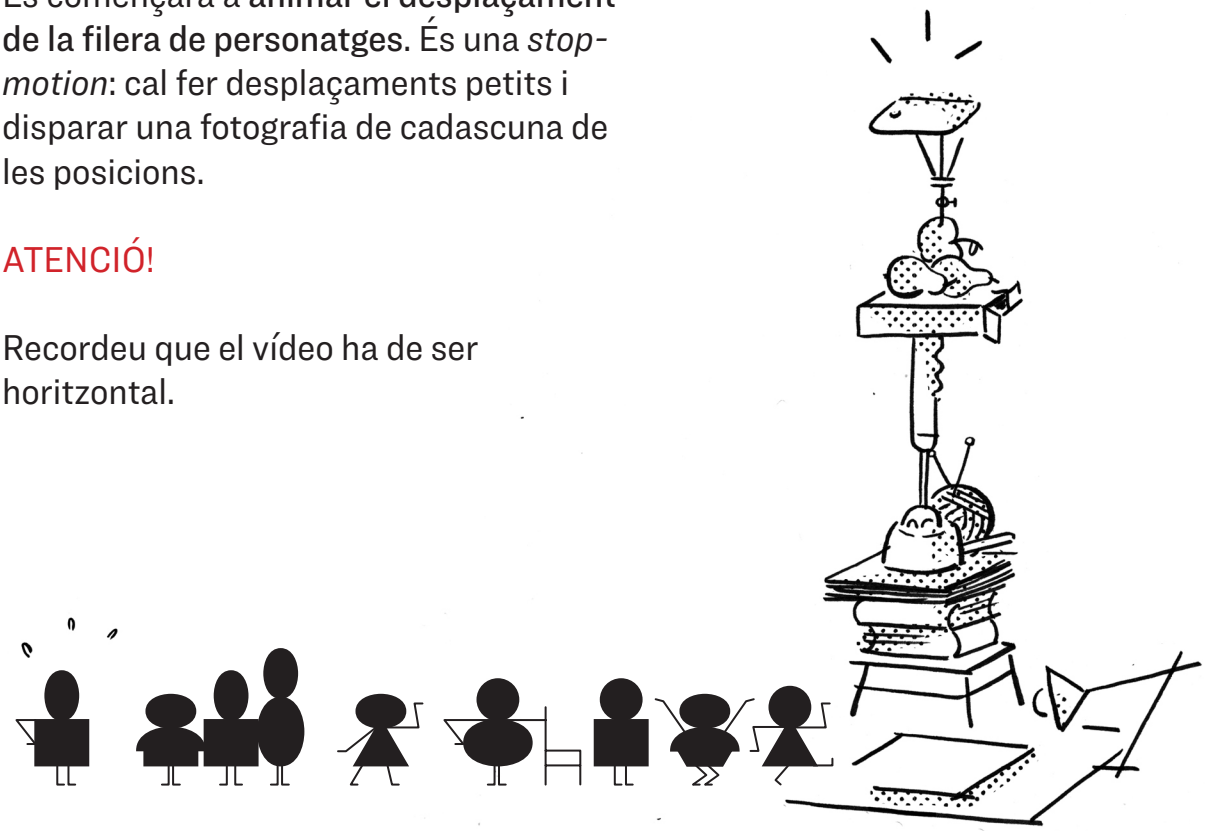
ATENCIÓ!

En primer lloc, s'haurà de muntar un set de captura. Vegeu l'annex *Informació complementària* cliqueu aquí.

Es començarà a **animar el desplaçament de la filera de personatges**. És una *stop-motion*: cal fer desplaçaments petits i disparar una fotografia de cadascuna de les posicions.

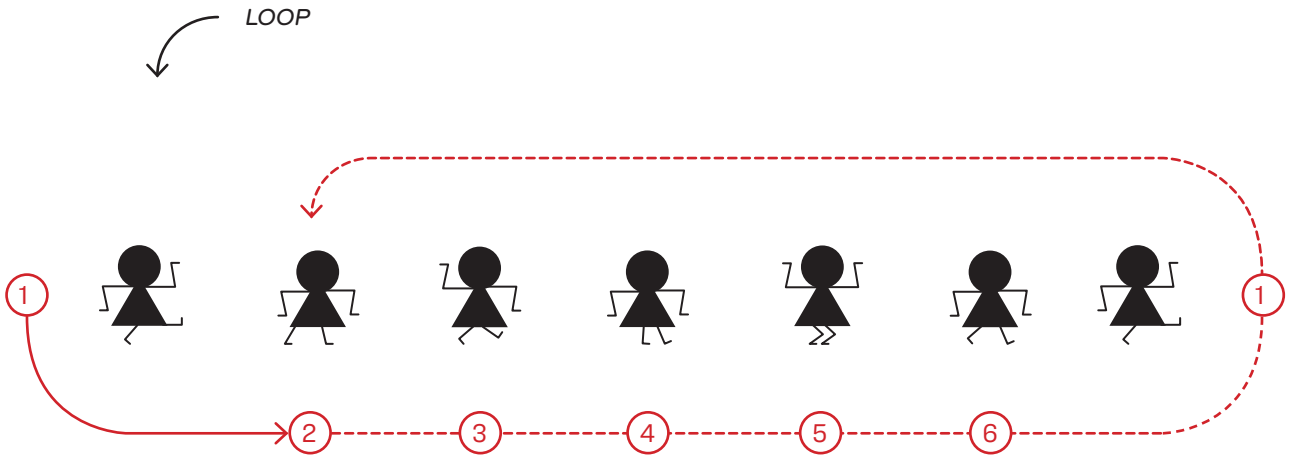
ATENCIÓ!

Recordeu que el vídeo ha de ser horitzontal.



L'ANIMACIÓ
—
PAS 3
—

Un cop fotografiats tots els personatges desfilant, si cal es farà un *loop* perquè el clip tingui la durada necessària. Per a fer un *loop*, cal tenir en compte que el primer i l'últim fotogrames han de ser iguals.



L'ANIMACIÓ
—
PAS 4
—

Finalment, hauran d'afegir el so a sobre del clip gravant la veu directament des de l'app.

ATENCIÓ!

Trobareu més informació sobre l'ús de l'app a l'annex *Informació complementària* clicant aquí.

L'ENVIAMENT
—

A través del formulari que trobareu al web bioscopi.cccb.org caldrà enviar les animacions per tal que formin part de la pel·lícula col·laborativa.

LA REFLEXIÓ FINAL
—

I, al final, què hem après?

Amb la silueta, la imatge s'aproxima més a la idea d'allò que representa. Perdem la informació de colors, de textures..., i ens quedem únicament amb la forma. I aquesta, fins i tot quan s'allunya de tot realisme, no fa més que mostrar una idea, la informació necessària per reconèixer una persona, un animal, una planta, un objecte...

- Us veieu reflectits en aquesta representació grupal?
- Què passa quan ens representem només a través d'una sola taca?
- Podríem dir que el resultat se'ns assembla, o que més aviat s'assembla a la nostra essència?
- Què us sembla poder representar-vos amb animació? Penseu encara que només la imatge real pot explicar la realitat, o també ho podeu fer amb un retrat animat?

Consultes i assessorament:
seducatiu@cccb.org

Tot el material i informació en línia a:
bioscopi.cccb.org

CCCB Centre de Cultura Contemporània de Barcelona