

“CAMALLETES” DE CINE¹

“Camalletes” for cinema

NOELIA ANTÚNEZ
Universidad Complutense de Madrid
noeliaadc@art.ucm.es

LORENA LÓPEZ
Universidad de Salamanca
lorenalopezmendez@gmail.com

Recibido: 12 de mayo de 2011

Aprobado: 20 de junio de 2011

Resumen:

En este artículo queremos compartir los resultados obtenidos hasta el momento dentro del proyecto *camalletes de cine*, una investigación perteneciente al GIMUPAI y al *Proyecto curArte*. A lo largo de 2008 se han puesto en práctica, tras la realización de unos cursos específicos sobre cine para educadores artísticos hospitalarios, talleres piloto sobre técnicas de animación para niños y adolescentes hospitalizados. Tras la realización de diversas experiencias hemos llegado a la conclusión de que el uso de las técnicas de animación como contenido de talleres y como medio de expresión para niños y adolescentes hospitalizados tiene, entre ellos, muy buena acogida y fomenta la mejora de sus tiempos y espacios de hospitalización.

Palabras clave: educación artística, niños y adolescentes, hospital, técnicas de animación.

Antúnez, N. López, L 2011: “Camalletes” de cine. *Arte, Individuo y Sociedad*, Vol.23, Núm. Especial, 99-108.

Abstract:

With this article we want to share the obtained result, until this moment, in the project *camalletes de cine*, a research belonged to GIMUPAI and to the *Proyecto curArte*. Along 2008, there have been doing, after making specific courses about cinema for artistic hospital educators, pilot workshops on animation techniques for hospitalized children and teenagers. After the carrying out of several experiences, we have reached to the conclusion that the use of animation techniques as contents of workshops and as way of expression for hospitalized children and teenagers have, between them, a very good reception and encourage the improvement of their times and spaces of hospitalization.

Key words: artistic education, children and teenagers, hospital, animation techniques.

Sumario: 1. Introducción, 2. Contexto de la acción, 3. Desarrollo del taller, 4. Conclusiones. Referencias.

¹ Esta investigación ha sido financiada por el Ministerio de Ciencia e Innovación (EDU2008-05441-C02-00/EDU)

1. Introducción

El desarrollo de la creatividad mediante actividades artísticas, como pueden ser las relacionadas con el cine, no sólo ayuda a los pacientes a evadirse durante los largos periodos de espera que conlleva la hospitalización, sino que también contribuye a reforzar su autoestima al proporcionarles un espacio de experimentación en el que poder realizar sus propias creaciones artísticas. Teniendo en cuenta esta premisa, y tras la buena acogida de las actividades enmarcadas dentro de *MuPAI de CINE* (<http://mupaidecine.wordpress.com/>) y en concreto de *Vacaciones de cine* (campamento urbano destinado a adolescentes de entre 13 y 17 años que tiene como objetivo principal acercar a estos al mundo de la producción y la creación audiovisual y cinematográfica de la forma más fiel posible, dotándoles de nuevas herramientas de expresión y fomentando una visión crítica hacia los productos audiovisuales que consumen a diario), surge el proyecto *camalletes de cine*, un intento de adaptar las actividades de cine desarrolladas por el MuPAI al contexto de la hospitalización infantil y adolescente. *Vacaciones de cine es un*.

A lo largo del proyecto, desarrollado en 2009 y 2010, se realizaron diferentes talleres con las técnicas de animación cinematográficas como protagonistas, que permitieron acercar la creación audiovisual a niños y adolescentes hospitalizados, los cuales se van a exponer a continuación.

2. Contexto de la acción

Los niños y adolescentes interpretan la hospitalización como un castigo por algo que han hecho mal, tienen miedo al abandono, presentan comportamientos regresivos, dependientes y pérdida de autoestima. La ansiedad y depresión son las principales alteraciones emocionales y la discontinuidad en la vida del niño y el adolescente enfermo, se caracteriza por: la interrupción de sus actividades y alteración de la normalidad; pérdida del control sobre el entorno y sobre sí mismo; transformación y adaptación; incertidumbre sobre el futuro; y cambios en la vida personal, social, familiar y escolar (Ullán y Berver, 2008). Los productos audiovisuales en general y el cine en particular forman parte de la cotidianeidad de niños y adolescentes y, por lo tanto, la incorporación de los mismos en su contexto de hospitalización puede resultar beneficiosa, siendo un elemento de continuidad de su vida diaria en el interior del hospital.

Partiendo de estas premisas y con la intención de introducir el cine en las actividades que se estaban desarrollando dentro del marco general del *proyecto curarte I+D* (Berver y Ullán, 2007), se pusieron en marcha talleres relacionados con la producción audiovisual destinados a niños y adolescentes hospitalizados.

En el caso de los talleres realizados dentro del proyecto *camalletes de cine*, se eligieron como posibles participantes a todos los niños y adolescentes ingresados en el Hospital Gregorio Marañón durante los años 2009 y 2010, y con los que se realizaron talleres dentro del Proyecto curArte. De entre los incluidos en este grupo se realizó la actividad con los alumnos- pacientes que trabajaban con Lorena López Méndez (la educadora hospitalaria del proyecto con más formación en el medio audiovisual) y que mostraron interés por la realización de talleres sobre cine. Finalmente se trabajó con un total de 20 niños y 12 adolescentes en las unidades de Oncología y Psiquiatría

adolescente del Hospital Gregorio Marañón. Debido a causas de su hospitalización y los correspondientes cortes causados por la medicación, sesiones de quimioterapia o radio e incluso quirófano, sólo se pudo terminar la actividad con 7 de los niños y con los 12 adolescentes, realizando 15 cortometrajes y dos talleres cuya finalidad no era realizar una pieza audiovisual.

3. Desarrollo del taller

Estos talleres parten de la premisa de que el aprendizaje del cine en general y del cine de animación puede ofrecer a los niños y adolescentes, hospitalizados o no, herramientas para entender el mundo, generar conocimiento y asimilarlo (Antúnez del Cerro et al. 2010 a y 2010b.; López, 2010). Además fomenta su involucración activa en el contexto al que pertenecen adoptando posturas, formando opiniones, comprendiendo y elaborando sus propias conclusiones; contemplando actuaciones diferentes a las que están acostumbradas a vivir, conociendo otras culturas,...

Por ello, y tomando como referencia las experiencias realizadas fuera del contexto hospitalario, nos planteamos desarrollar una serie de talleres que nos permitieran contestar a las siguientes preguntas:

- ¿Es realmente el cine un medio que sirve de enlace entre la vida cotidiana del niño o adolescente y su tiempo y espacio de hospitalización?
- ¿Fomentará el cine las mismas capacidades, actitudes, ... positivas entre los niños y adolescentes hospitalizados?
- ¿Serán las técnicas de animación cinematográficas un medio eficaz para adaptar las actividades sobre cine del MuPAI al contexto de hospitalización infantil y adolescente?

Teniendo en cuenta estas preguntas y que uno de los objetivos iniciales del Proyecto curArte era poner a disposición de los niños y adolescentes hospitalizados una serie de materiales y actividades creativas especialmente diseñados para adaptarse a las limitaciones que, tanto la enfermedad, como las condiciones de diagnóstico y/o tratamiento de la misma en el marco hospitalario, puedan suponer para ellos, se marcaron los siguientes objetivos para este proyecto en concreto:

- Mejorar la calidad de vida, aprendizaje y desarrollo durante la hospitalización de niños y adolescentes.
- Fomentar en los alumnos/ pacientes una reflexión sobre su propia identidad y su papel en el mundo contemporáneo.
- Reforzar la autoestima de los niños y niñas hospitalizados, mediante el aprendizaje de técnicas de animación cinematográficas y su utilización.
- Adaptar el contenido y desarrollo de Vacaciones de cine al contexto de hospitalización infantil y adolescente.

En este caso se partía del diseño del camallete y se buscaban actividades que se pudieran realizar fomentando su uso. Se trata de una mesa especialmente adaptada para la implementación de talleres de artes plásticas, y que posibilita la realización de este tipo de actividades sin que el niño o adolescente tenga necesidad de levantarse de la cama.



Fig.1. Fotogramas del cortometraje *Curro en el hospital* realizado por Marta en Unidad de Oncología del Hospital Materno Infantil Gregorio Marañón en 2010.

A la hora de poner en funcionamiento estas actividades, y como en el resto de los talleres implementados en el marco del Proyecto curArte, partimos de la metodología educativa desarrollada en el Museo Pedagógico de Arte Infantil, el Método MUPAI (Acaso, Antúnez del Cerro, Nuere y Zapatero, 2007 y Antúnez del Cerro, 2008). Esta metodología se basa en los siguientes aspectos:

- La concepción de toda actividad educativa como espacio donde generar conocimiento.
- La necesidad de desarrollar actividades de apreciación y de reflexión y no únicamente de producción en las propuestas educativas relacionadas con el arte.
- La involucración activa del participante en su proceso de aprendizaje.
- La necesidad de conectar los contenidos de cada acción educativa con la realidad de su receptor mediante la inclusión del contenido vital.
- El papel motivador del educador y la huída de su concepción como mero transmisor de conocimiento.
- La inclusión de las nuevas tecnologías, como elemento de conexión con la realidad y para introducir a los alumnos en nuevos usos de las mismas, más allá de los únicamente lúdicos.
- La formación de los educadores tanto en los contenidos de los talleres como en la forma de implementarlos.
- La realización de tareas de evaluación e investigación en todos nuestros proyectos educativos.

Al incluirse estos talleres dentro de un proyecto de investigación y habiéndose desarrollado con una metodología educativa que tiene como una de sus bases la evaluación y la investigación de las acciones educativas, de forma paralela a su implementación se puso en funcionamiento un proceso de recogida de datos que nos permitieran contestar a las preguntas formuladas y valorar si habíamos conseguido o no los objetivos marcados. En esta recogida de datos, basada en la investigación cualitativa y en la triangulación, utilizaron las siguientes herramientas de recogida de datos:

- Observación participante o investigación – acción.
- Diario de campo escrito.

- Diario de campo visual (cuando las condiciones de la hospitalización y los alumnos/pacientes o sus familiares lo permitían).
- Evaluación de la actividad por parte de los alumnos/pacientes.
- Evaluación de la actividad por parte de los educadores del Aula hospitalaria.
- Productos visuales creados por los alumnos/pacientes a lo largo del taller.

Teniendo en cuenta todo lo anterior y partiendo de las conclusiones a las que llegamos después de varios talleres piloto, finalmente se diseñó un taller con una duración aproximada de una hora y media, y que por lo tanto pudiera ser realizado en una única sesión, intentando así ajustarse a las circunstancias temporales de la hospitalización infantil y adolescente.

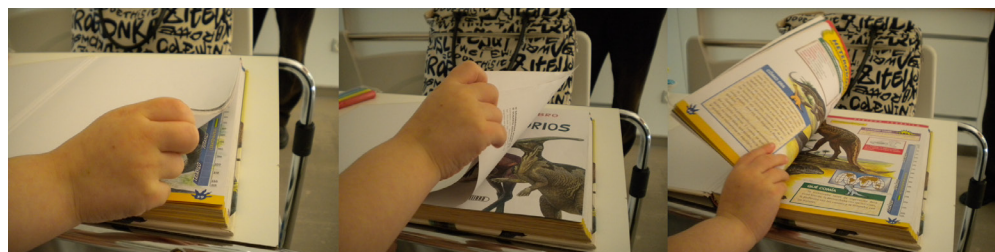


Fig.2. Fotogramas del cortometraje *Mi libro de dinosaurios* realizado por Adrián en Unidad de Oncología del Hospital Materno Infantil Gregorio Marañón en 2010.

Este taller comienza con la inclusión de un elemento de la cultura visual infantil y adolescente actual: el capítulo de la serie Bob Esponja titulado "El cocinero original". Se eligió ese capítulo igual que se podría haber elegido otro, pero esta serie es muy seguida tanto por niños como por adolescentes, con lo que permite conectar con ambos público.

En un segundo lugar, tras el visionado del capítulo, se comienza un diálogo sobre cómo puede estar realizada y cuáles son los tipos de técnicas de animación que conocen. Además se realizan una serie de preguntas para provocar un debate sobre prejuicios, estereotipos y reflexiones relacionados con sus experiencias y conocimientos previos sobre el arte contemporáneo y las técnicas de animación cinematográficas. Algunas de estas preguntas son: ¿Qué habéis visto de arte contemporáneo en los anteriores talleres? ¿Los dibujos animados son arte?

Para enlazar el debate anterior e introducir a los alumnos/pacientes en un uso artístico de la animación, se les introduce en la obra del cineasta Jan Švankmajer. A lo largo de las diferentes ediciones de Vacaciones de cine, la obra de este artista nos había permitido acercar a los adolescentes a la experimentación cinematográfica y a un uso más artístico del medio audiovisual, por lo que pensamos que sería también apropiado en esta ocasión. Este artista checo, nacido en 1934, es un artista gráfico, escultor, diseñador y poeta surrealista, conocido por sus cortometrajes y largometrajes de animación y por una estética muy particular que ha influido en otros cineastas

desde hace años. La idea es introducir en los alumnos/participantes una nueva visión del uso de las técnicas de animación, alejada de un uso únicamente lúdico o de entretenimiento y mostrándoles usos más artísticos y experimentales del mismo. Para ello se les muestra una presentación de diapositivas en las que se les cuenta cómo trabaja y cómo son las piezas que realiza, y como cierre se les muestra uno de sus cortometrajes: Autoportrét (Autorretrato animado) de 1989.

La siguiente fase del taller es la creación, por parte de los alumnos/pacientes, de una pieza audiovisual con la técnica del stop motion o de la pixilación. Antes de continuar con el proceso y de explicar el trabajo con esta técnica, queremos explicar el porqué de la elección de la misma. A la hora de adaptar Vacaciones de cine al contexto de hospitalización infantil y adolescente, pensamos que lo mejor sería partir de su versión basada en el cine de animación titulada ¡Anímate!, por las siguientes razones (Antúnez del Cerro y Castro, 2010b):

- Un cortometraje de animación puede llevarse a cabo por una sola persona, por lo que su realización no se ve afectada por el tiempo de hospitalización de otros pacientes.
- Al no precisar de "actores", no existe la necesidad de grabar imágenes de los niños y adolescentes hospitalizados.
- Estas técnicas permiten la realización de trabajos de una dificultad y dedicación muy variables, pudiendo adaptarse al tiempo de hospitalización de cada paciente.

Dentro de las diferentes técnicas de animación existentes se consideró que las más apropiadas para realizarse dentro del contexto hospitalario serían el stop motion, el flipbook y la pixilación. El stop motion es la técnica que consiste en crear y capturar fotograma a fotograma el movimiento simulado y progresivo de modelos, figuras rígidas o maleables que pueden estar construidas de diversos materiales. No obstante, a la animación de modelos realizados con plastilina, arcilla, pasta de modelar, u otros materiales similares, se le denomina claymation. Algunos ejemplos destacados de stop-motion son: King Kong (1933) y The nightmare before Christmas (1993).



Fig.3. Fotogramas del cortometraje *Bob Esponja y Robot visitan a Cristina* realizado por Cristina en Unidad de Oncología del Hospital Materno Infantil Gregorio Marañón en 2010.

El flipbook, es un sistema de animación consistente en registrar, normalmente con una cámara de vídeo, el acto de hacer pasar rápidamente, y de forma manual, las páginas de un libro o cuaderno, en las cuales se han dibujado o pintado, previamente,

elementos que varían de forma gradual de una página a la siguiente. La pixilación es una técnica similar al stop-motion que consiste, bien en animar objetos reales de la vida cotidiana, bien en simular que los personajes que son interpretados por personas están “animados”, efecto que se logra al provocar que sus movimientos se registren en cámara de manera entrecortada. Mediante la pixilación pueden conseguirse efectos de movimiento asombrosos, y a menudo de tono humorístico, debido a la falta de naturalidad que se obtiene cuando lo que se “anima” son personas. Dos ejemplos clásicos en los cuales se empleó con maestría dicha técnica son: *El hotel eléctrico* (1908) y *Neighbours* (1952). En la actualidad es frecuente el uso de esta técnica en la creación audiovisual publicitaria y musical (Antúnez del Cerro y Castro, 2010b). Estas técnicas se eligieron por ser las más sencillas y rápidas de utilizar y las que requieren menos medios técnicos y humanos.

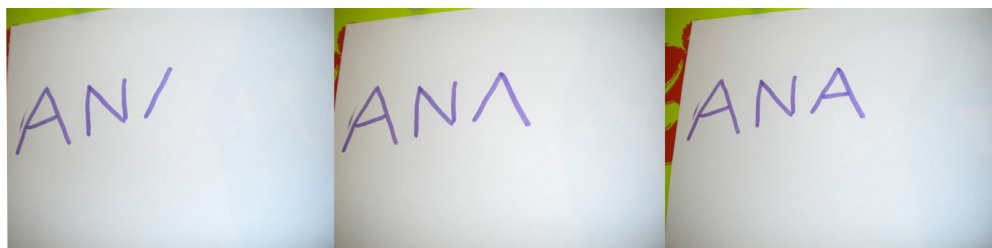


Fig.4. Fotogramas del cortometraje realizado por *Anamika* en Unidad de Oncología del Hospital Materno Infantil Gregorio Marañón en 2010.

Finalmente fueron el stop motion y la pixilación las técnicas elegidas para implementarse en estos talleres, ya que se consideró que serían las más atractivas para los alumnos/pacientes. Esta selección final se basó en el hecho de que requerían del uso de una cámara de fotos y no implicaban de forma evidente la necesidad de una destreza manual o un dominio del dibujo como podría parecer que es necesario en el flipbook, además de permitir el uso de elementos cotidianos e importantes para los pacientes como juguetes, libros,... Ambas técnicas se basan en la realización de una serie de fotografías, en las cuales los elementos fotografiados varían ligeramente provocando, al visionar una fotografía tras otra con una determinada cadencia, la sensación de movimiento. La única diferencia entre ambas es la naturaleza de los elementos animados, siendo figuras articuladas las protagonistas del stop motion y elementos reales (incluyendo personas, animales,..) los de la pixilación.

Por lo tanto, partiendo de estas dos técnicas, se les proponía a los alumnos/pacientes la realización de su propio cortometraje. Para ello se arrancaba con preguntas tipo ¿De qué os apetece que trate vuestro corto? ¿Cuántos personajes aparecerán? ¿De qué tipo: juguetes, muñecos de plastilina,..? Con estas preguntas se incitaba a los alumnos/pacientes a introducirse en la fase de preproducción, en la que se llevan a cabo los preparativos necesarios para realizar el cortometraje: elaboración del guión, elección y creación de los personajes y fondos, preparación de posibles viñetas con diálogos,... Cuando todos los elementos están preparados, se comienza la fase de producción, que en este caso se traduce en la realización de las fotografías necesarias:

cuantas más fotografías tomemos y más sutiles sean las diferencias de posición de los elementos fotografiados de una a otra el movimiento quedará más natural y realista.

Una vez tomadas las fotografías, comienza la fase de posproducción. En esta fase se lleva a cabo la edición de la pieza audiovisual sirviéndonos de programas de edición de vídeo, como puede ser el Windows Movie Maker (programa de edición de vídeo del sistema operativo Windows). Para ello designamos el tiempo que queremos que cada fotografía aparezca en pantalla (dependerá del número de fotografías que hayamos tomado y de lo real que queremos que quede el movimiento) y las colocamos en la línea de tiempo. Para finalizar el corto sólo quedaría realizar los títulos de crédito (con los datos del autor, el título del cortometraje,...) y añadirle el posible audio.

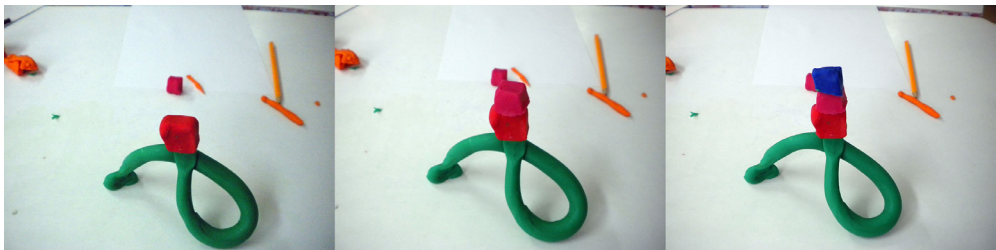


Fig.5. Fotogramas del cortometraje realizado por Iván e Iván en Unidad de Oncología del Hospital Materno Infantil Gregorio Marañón en 2010.

Finalmente, y como cierre de la actividad, se realiza el visionado del corto de cada niño por parte de él mismo además de por sus familiares y personal sanitario de la unidad. En estos talleres no existe un producto físico, pero sí audiovisual que el niño puede ampliar, retocar y reproducir cuando considere oportuno. Para ello se les facilita tanto las fotografías realizadas como el archivo de edición del cortometraje, para que pueda seguir trabajando en él, sobre todo en los casos en los que por falta de tiempo no se han terminado.

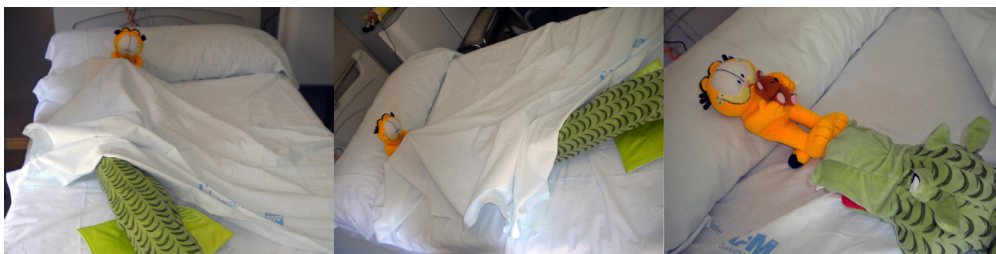


Fig.6. Fotogramas del cortometraje realizado por Alberto en Unidad de Oncología del Hospital Materno Infantil Gregorio Marañón en 2010.

4. Conclusiones

Al comienzo de este artículo enumeramos una serie de preguntas que nos habíamos planteado al iniciarse el proyecto camalletes de cine. Estas preguntas, a través de las cuales queremos organizar las conclusiones del mismo, eran:

- ¿Es realmente el cine un medio que sirve de enlace entre la vida cotidiana del niño o adolescente y su tiempo y espacio de hospitalización?
- ¿Puede fomentar el cine las mismas capacidades, actitudes, ... positivas entre los niños y adolescentes hospitalizados?
- ¿Pueden ser las técnicas de animación cinematográficas un medio eficaz para adaptar las actividades sobre cine del MuPAI al contexto de hospitalización infantil y adolescente?

En cuanto a si el cine sirve de enlace entre la vida cotidiana del niño o adolescente y su tiempo y espacio de hospitalización, podríamos concluir que sí que lo hace. En primer lugar porque partimos de productos y técnicas con las que están familiarizados y forman parte de su día a día fuera del hospital. En segundo lugar porque este tipo de actividades no sólo implican a los alumnos/pacientes, sino también a sus familiares/acompañantes, por lo que se reproducen en el hospital las actividades compartidas que se realizan fuera. Por último, la creación de mundo propio, de una historia que desarrollar, la personalización de su espacios cercano para la creación de su obra, ... han hecho que no sólo la utilización del tiempo sino también el espacio de hospitalización se parecieran un poco más a los espacios habitados en su vida cotidiana.

Al preguntarnos si las técnicas de animación cinematográfica fomentan actitudes y capacidades positivas en niños y adolescentes hospitalizados, partimos de las experiencias previas fuera del contexto hospitalario, en las que habíamos visto cómo la posibilidad de desarrollar diferentes tareas y poner en juego diferentes capacidades durante el proceso de creación de un cortometraje habían fomentado el trabajo en grupo, la cooperación o la capacidad de resolución de problemas. En el hospital, además, esto ha potenciado la autoestima de los alumnos/pacientes, siendo un elemento de retroalimentación positiva el visionado de las piezas creadas junto a familiares y personal sanitario. Otro elemento de vital importancia ha sido su capacidad de fomentar una percepción positiva del tiempo de hospitalización y una reducción en los niveles de dolor del paciente, evadiéndose de su enfermedad durante la sesión, lo que evita la espera angustiosa facilitando a padres y madres que su situación y la del niño o niña sea de normalidad.

En cuanto a la idoneidad del uso de las técnicas de animación cinematográficas para introducir la producción audiovisual al contexto hospitalario, ésta ha sido demostrada ya que han servido para salvar las dificultades que nos planteaba el llevar a cabo un taller de cine en el contexto de la hospitalización infantil y adolescente. Entre estas circunstancias, recordamos, nos encontrábamos el variable tiempo de hospitalización, el estado de ánimo y/o físico del paciente/ participante, o la dificultad de rodar con actores reales. Además se ha considerado también un acierto el uso de las técnicas de animación más sencillas, ya que ha permitido no sólo la realización de piezas por alumnos/pacientes y familiares de edades y formación diversa, sino que

han posibilitado que ellos mismos se sintieran capaces de desarrollar este tipo de proyectos solos (un 85% de los alumnos/pacientes consideraron que era fácil poder llevarlo a cabo en casa). Esto no solo es un elemento para mejorar su autoestima, sino que, como intuíamos al principio, serviría para que el alumno/paciente se pueda emancipar del educador y crear sus propias obras sin su presencia, extendiendo los beneficios de percepción positiva de los tiempos y espacios de hospitalización más allá de los compartidos con el educador.

Referencias

- Acaso, M, Antúnez del Cerro, N., Nuere, S. y Zapatero, D. 2007: *Conocer, crear y jugar con el arte contemporáneo*. En Ullán A.M. y Belver, M. H. (Eds.) *La creatividad a través del juego*. (115-168). Salamanca: Amarú.
- Antúnez del Cerro, N. 2008: *Metodologías radicales para la comprensión de las artes visuales en primaria y secundaria en contextos museísticos en Madrid capital*. (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid). Recuperado de <http://eprints.ucm.es/8265/>
- Antúnez del Cerro, N., y Castro, J. A. 2010a: *Vacaciones de cine y compluCINE: Dos experiencias de formación audiovisual con adolescentes*. En III Congrés d'Educació de les Arts Visuals "Per un diàleg entre les arts" (págs. 1-12). Barcelona, COLBACAT/Editorial Octaedro. ISBN: 978-84-9921-133-6.
- Antúnez del Cerro, N., y Castro, J. A. 2010b: *MuPAI animado: Propuestas educativas para adolescentes sobre técnicas de animación en la creación audiovisual*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (2), 87-98.
- Belver, M. H. y Ullán A.M. (Eds.) 2007: *La creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú.
- López, L. 2010: *El cine de animación como recurso didáctico con alumnos de Necesidades Especiales (NEE)*. (Trabajo para la obtención del título del Máster de Formación de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanza de Idiomas en la UCM inédito). Universidad Complutense de Madrid.
- Ullán A.M. 2005: *Arte y creatividad infantil en los contextos hospitalarios*. En Belver, M. H.; Merodio, I. y Acaso, M. (Eds.) *Arte Infantil y Cultura visual*. (103-115). Madrid: Eneida.
- Ullán A.M. y Belver, M. H. 2008: *Cuando los pacientes son los niños. Humanización y calidad en la hospitalización pediátrica*, Madrid: Eneida.