

MUPAI ANIMADO: PROPUESTAS EDUCATIVAS PARA ADOLESCENTES SOBRE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL

Animated MuPAI: Educational offerings for teenagers about animation techniques in the audiovisual creation

N. ANTÚNEZ DEL CERRO

Facultad de Bellas Artes Universidad Complutense de Madrid
noeliaadc@art.ucm.es

J.A. CASTRO

juantonio77@hotmail.com

Recibido: 27 de Mayo de 2010

Aceptado: 10 de Junio de 2010

Resumen:

Con este artículo se pretende compartir la experiencia de la introducción de las técnicas de animación más habituales en la creación audiovisual, entre los contenidos del proyecto educativo *Vacaciones de cine*, en sus ediciones de 2009. Técnicas como el *flipbook*, el *stop-motion* o la *pixilación* han sido utilizadas por los participantes de la actividad, en la realización de piezas audiovisuales. Debido a la buena acogida de este proyecto, se ha decidido poner en marcha actividades similares en otros contextos; las cuales serán brevemente descritas a lo largo del presente artículo. Para finalizar, se expondrán unas conclusiones sobre la relación existente entre el público adolescente y el empleo de las técnicas de animación como recurso expresivo.

Palabras Clave: Técnicas de animación en la creación audiovisual, Educación artística, Adolescentes

Antúnez del Cerro, N., y Castro, J. A. 2010: MuPAI animado: Propuestas educativas para adolescentes sobre técnicas de animación en la creación audiovisual. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22.2: 91-102.

Abstract:

With this article is tried to share the experience about the introduction of the more usual animation techniques in the contents of the educational project *Vacaciones de cine*, in its editions of 2009. Techniques as *flipbook*, *stop-motion* or *pixilation* have been used by the participants of this activity in the realization of audiovisual pieces. Due to the good reception of this project, has been decided starting similar activities in other context, which are going to be briefly described along this article. To finish, are going to be put forward the conclusions about the relationship between teenagers and the use of animation techniques like expressive resort.

Key Words: Animation techniques in the audiovisual creation, Artistic education, Teenagers.

Antúnez del Cerro, N., y Castro, J. A. 2010: Animated MuPAI: Educational offerings for teenagers about animation techniques in the audiovisual creation. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22.2: 91-102.

Sumario: 1. Introducción: De cómo el cine llegó al MuPAI. 2. Técnicas de animación en la creación audiovisual. 3. La animación llega a *Vacaciones de cine*. 4. La animación más allá de *Vacaciones de cine*. 4.1. *compluCINE*. 4.2. *Camalletes de cine*. 4.3. *Programa de Enriquecimiento Educativo para Alumnos con Altas Capacidades*. 5. Conclusiones

1. Introducción: De cómo el cine llegó al MuPAI.

El MuPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil), desde su creación en 1981, realiza actividades educativas orientadas a que niños y adolescentes desarrollen su creatividad y se formen en los ámbitos de la creación y el consumo del arte.

La práctica educativa llevada a cabo a lo largo de estos casi 30 años nos ha llevado a crear una metodología propia de trabajo, *Método MuPAI* (Antúnez del Cerro, 2008), a través de la cual concebimos, diseñamos, desarrollamos, implementamos y evaluamos tanto las actividades que se realizan en nuestro museo, como aquellas que organizamos para otras entidades (La Casa Encendida, Fundación ICO, Fundación Telefónica,...), y que se celebran en otros espacios.

En 2006 se pusieron en marcha en el MuPAI dos actividades sobre artes plásticas en colaboración con el Servicio de Acción Social de la UCM: *compluARTE*, un taller anual de pintura y dibujo para adultos, y *Vacaciones de colores* (Flores Guzmán, Tejado Niño, Suárez Zafra, García Cuesta, y Perandones Serrano, 2008), un campamento urbano sobre artes plásticas para niños de entre 6 y 12 años. Tras la realización de dos ediciones de *Vacaciones de colores*, a finales de julio de 2006, empezamos a ser conscientes de la demanda, expresada por los padres de los niños participantes en esta actividad, acerca de la necesidad de la existencia de una actividad similar para adolescentes. Desde ese momento, y con vistas al siguiente verano, comenzamos a pensar en las posibles temáticas para realizar un campamento destinado a chicos y chicas de entre 13 y 17 años. Finalmente, nos decantamos por poner en marcha un campamento centrado en el lenguaje audiovisual y el cine. La elección de la temática cinematográfica para este nuevo proyecto educativo, al que denominamos *Vacaciones de cine*, vino dada por varias circunstancias:

- En primer lugar nos preguntamos qué temáticas podrían ser atractivas y útiles para los adolescentes que acudieran al campamento y que, además, marcaran cierta diferencia con la temática de *Vacaciones de colores*, y así poder completar la formación de niños que, por edad, pasaran de una actividad a otra. Analizando el mundo en el que se desenvuelven los adolescentes hoy día, fuimos conscientes de cómo, por un lado, las nuevas tecnologías, y sobre todo aquellas relacionadas con la creación, reproducción y difusión de material fotográfico y videográfico, estaban cada vez más presentes en su cotidianidad, y cómo, por otro, este colectivo era un gran consumidor de dicho material. Por todo ello nos pareció interesante crear un proyecto en el que los participantes pudieran formarse como productores y consumidores del mismo..
- A nivel metodológico, consideramos al cine como un medio idóneo ya que encajaba con muchas de las bases que definen el *Método MuPAI*: el trabajo con las

nuevas tecnologías (con la consiguiente incorporación de cámaras digitales de fotografía y vídeo, equipos informáticos, software de edición de vídeo,...); la introducción en el proceso de enseñanza–aprendizaje de imágenes de la cultura visual de los participantes (pudiendo utilizar como ejemplos de los que partir, películas, videoclips, spots,...); y de obras de arte contemporáneo (abriéndoles la posibilidad de acercarse a un tipo de cine menos conocido por ellos, como es el caso del cine experimental, de la animación de autor,...).

- Por último, desde 2006, contábamos entre los colaboradores habituales del MuPAI con Juan Antonio Castro, cortometrajista, realizador audiovisual y artista digital. Gracias a su perfil, podíamos beneficiarnos de sus conocimientos y su experiencia en este ámbito, y disponer del asesoramiento necesario para diseñar y poner en marcha una actividad sobre cine para adolescentes.

Así pues, en julio de 2007 se celebró la primera edición de *Vacaciones de cine*; proyecto educativo dirigido desde su creación por Noelia Antúnez del Cerro y Juan Antonio Castro.

A finales de 2008, y dentro del *Proyecto curArte*¹, uno de los proyectos de investigación llevados a cabo desde el MuPAI, nos encontramos con la necesidad de comenzar a desarrollar actividades educativas relacionadas con el arte, específicamente diseñadas para adolescentes hospitalizados. En ese momento ya se habían puesto en marcha cinco ediciones de *Vacaciones de cine* (cuatro en el MuPAI y una en el CCE Miami de la AECID), habiéndose realizado un total de 9 cortometrajes, así como el *making of* de uno de ellos. Debido a los buenos resultados obtenidos y a la aceptación de esta actividad, tanto por sus participantes como por los padres de los mismos, pensamos que una posibilidad para dar respuesta a nuestra necesidad de desarrollar actividades para adolescentes en el ámbito hospitalario, era la de llevar *Vacaciones de cine* al hospital, al menos en la medida de lo posible. Por razones que explicaremos más adelante, se llegó a la conclusión de que el empleo de las diferentes técnicas de animación para la creación de cortometrajes, resultaba idóneo para el mencionado contexto, por adaptarse mejor a las características, dificultades y restricciones particulares de este ámbito. Por todo ello, decidimos que las dos siguientes ediciones de *Vacaciones de cine*, las cuales tendrían lugar en julio de 2009, se centrarían en el uso de las técnicas de animación más comunes, constituyendo dicha experiencia un nuevo punto de partida para proyectos futuros.

A continuación, procederemos a explicar brevemente los contenidos específicos sobre técnicas de animación, que se impartieron en las dos ediciones de *Vacaciones de cine* de 2009, para después, reflexionar acerca de cómo se desarrollaron las mismas. Posteriormente, expondremos cómo estos contenidos también se han adaptado y aplicado en actividades implementadas en otros contextos.



Fig. 1. Chaussures amour (2009). Vacaciones de cine, Facultad de Bellas Artes UCM (MuPAI)

2. Técnicas de animación en la creación audiovisual.

En el llamado cine de animación se pretende, básicamente, simular sensación de movimiento —con mayor o menor realismo—, ya sea a través del uso de dibujos, pinturas, fotografías, recortables, marionetas, figuras (rígidas o maleables),... o bien a través de imágenes generadas por ordenador (2D o 3D). Existen, así pues, diferentes técnicas de animación, algunas de las cuales sólo pueden desarrollarse con ayuda de no poca tecnología. Otras, en cambio, no requieren un gran despliegue de medios. Conocer las ventajas y desventajas de cada una de estas técnicas, así como sus principales características, es de gran importancia a la hora de afrontar la realización de un proyecto audiovisual basado en la animación.

El cine de animación, independientemente de la técnica empleada, es sumamente costoso, ya sea en términos de tiempo, de dinero, o de ambos. Cualquier proyecto de animación exige plena dedicación, así como altas dosis de paciencia y constancia, y, más aún, si lo que se persigue es alcanzar un mínimo de calidad en el plano técnico.

Entre las principales técnicas de animación se encuentran las que a continuación se indican:

- **Flipbook (Cine de dedo).** 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 (Fig. 2). El uso de esta técnica es habitual entre los jóvenes, pudiendo encontrarse con facilidad en internet ejemplos asombrosos: algunos *flipbooks* incorporan fotografías; en otros, la acción transcurre en más de un libro, trasladándose ésta entre ellos de algún modo ingenioso,...
- **Animación tradicional (Dibujos animados).** Bajo esta popular denominación se engloban todas aquellas obras cinematográficas y audiovisuales que, partiendo de elementos dibujados o pintados, se componen con ayuda de transparencias. Este sistema, el cual permite trabajar separadamente con el fondo y el resto de elementos, inspiraría, décadas más tarde, la filosofía de trabajo mediante capas, empleada por programas informáticos como *Photoshop*. En la actualidad, dicha técnica suele combinarse con otras digitales, debido a las prestaciones y posibi-

lidades que proporcionan las nuevas tecnologías. Esta técnica fue la utilizada en las películas más representativas y clásicas de Disney.

- **Cutout animation (Animación de recortables).** Nombre que recibe la animación llevada a cabo mediante figuras recortadas, normalmente de papel o cartón. Dicha técnica fue empleada con sobresalientes resultados por Lotte Reiniger en producciones como *Die abenteuer des Prinzen Achmed* (1926), obra cumbre tanto dentro de su aplaudido cine de siluetas como de la Historia del cine.
- **Stop-motion.** Dicha técnica 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 (Fig. 3). No obstante, a la animación de modelos realizados con plastilina, arcilla, pasta de modelar, u otros materiales similares, se le denomina *claymation* (Fig. 4). Algunos ejemplos destacados de *stop-motion* son: *King Kong* (1933) y *The nightmare before Christmas* (1993).
- **Pixilación.** Técnica similar al *stop-motion* que consiste, bien en animar objetos reales de la vida cotidiana (Fig. 1), bien en simular que los personajes que son interpretados por personas están “animados” (Fig. 5), 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.
- **Rotoscopia.** Técnica desarrollada por Max Fleischer, consistente en dibujar o pintar manualmente, o con ayuda de software informático, sobre imágenes previamente registradas, las cuales son utilizadas únicamente como referencia. Normalmente, dicha técnica se emplea para conseguir, con cierta facilidad, animaciones de gran realismo. Algunas películas que hacen uso de la *rotoscopia* son: *Snow White and the seven dwarfs* (1937) o *The Lord of the rings* (1978).
- **Animación digital (2D/3D).** Categoría en la que se incluyen aquellas producciones cinematográficas y audiovisuales que generan la animación de personajes y elementos mediante software informático, independientemente de que se trate de 2D o 3D. Entre las herramientas informáticas más utilizadas a nivel profesional, se encuentran las siguientes: *Flash*, *Maya*, *Lightwave*, *Softimage* o *3D Studio Max*. Ejemplos de animación digital son: la película *Toy story* (1995) o la serie *The world of Stainboy* (2000).
- **Cine sin cámara.** Categoría a la que pertenecen aquellas obras, generalmente de animación, y enmarcadas dentro del llamado cine experimental, que son realizadas sin la intervención de ningún dispositivo de captación de imágenes (cámara de cine, vídeo o fotografía, escáner,...). El proceso de trabajo consiste, por tanto, en intervenir directamente sobre la superficie de la película, ya sea dibujando, pintando, rayando o pegando elementos a la misma. Dicha técnica, en la cual la película se convierte en soporte pictórico, fue practicada en incontables ocasiones por artistas de la talla de Norman McLaren –*Boogie-Doodle* (1948)– o, ya al

margen de la animación, por Stan Brakhage, en muchas de las obras en las que explora su particular concepción de la visión hipnagógica.



Fig. 2. Graffiti (2009). Vacaciones de cine, Facultad de Bellas Artes UCM (MuPAI)

3. La animación llega a *Vacaciones de cine*.

Tal y como apuntamos en la introducción, las dos ediciones del campamento *Vacaciones de cine* celebradas en 2009, tuvieron como protagonistas las técnicas de animación citadas en el apartado anterior; un cambio que fue bien recibido por aquellos participantes que habían asistido a anteriores ediciones.

En ambas ediciones se comenzó impartiendo una parte teórica sobre lenguaje cinematográfico y audiovisual, así como nociones sobre producción, incorporándose en esta ocasión los contenidos específicos sobre animación. Durante esta fase se proyectaron y analizaron numerosas piezas (cortometrajes, fragmentos de películas,...), con la intención de afianzar los conocimientos teóricos adquiridos.

De entre todas las técnicas de animación que se explicaron en clase, se propuso trabajar con aquellas que resultaban más fáciles de desarrollar, atendiendo a las circunstancias y limitaciones del campamento (duración, recursos, tecnología,...). Así pues, las técnicas propuestas fueron las siguientes: *flipbook*, *cutout animation*, *stop-motion* y *pixilación*, ofreciendo a los alumnos la posibilidad de combinar algunas de ellas.

La parte práctica se inició con la propuesta de realización de un *flipbook*. La elección de dicha técnica vino dada por ser, ésta, el sistema de animación más elemental, ya que no precisa de muchos medios para su elaboración. Siguiendo esta técnica se realizaron, por grupos, cuatro *flipbooks*. Una vez terminados los cuadernos, se procedió a grabar su "reproducción manual", aconsejando a los autores que en el encuadre de cámara no se omitiera la mano de la persona que, sosteniendo el cuaderno, hacía pasar sus páginas rápidamente. De este modo se desvelaría al público la naturaleza de la técnica empleada.

Tras la grabación de cada uno de ellos, se realizó una edición muy básica, consistiendo únicamente en la introducción de música, y, en algunas de las piezas, de títulos de crédito.

Finalizado este primer trabajo, se formaron nuevos grupos para la producción de nuevos cortometrajes. El siguiente objetivo fue que los propios participantes decidieran cuáles eran las técnicas más apropiadas para afrontar la realización de los nuevos

proyectos. Es importante resaltar que también se les dio la oportunidad de recurrir a la imagen real², de modo que pudieran, tanto combinar diferentes técnicas, como experimentar aún más con el lenguaje cinematográfico y audiovisual. Dicha propuesta tuvo una muy buena respuesta por parte de los alumnos, entre otras razones por la libertad que les proporcionaba esta posibilidad. Al finalizar las dos ediciones de 2009, se habían realizado ocho cortometrajes, siguiendo las pautas descritas.

A continuación, adjuntamos una tabla resumen en la que se indican las técnicas de animación empleadas en los cortometrajes producidos en 2009.

CORTOMETRAJES	TÉCNICAS DE ANIMACIÓN							IMAGEN REAL
	Flipbook	Animación tradicional	Cutout animation	Stop-motion	Pixilación	Rotoscopia	Animación digital (2D/3D)	
Una flor con problemas (2009)	X							
Little Chicky (2009)	X							
Graffiti (2009)	X							
Propina (2009)	X							
Welcome to Monster City (2009)				X				
Cipariso (2009)				X				
Estudio y/o reflexión en soporte audiovisual sobre la textura y densidad de la hemoglobina en condiciones extremas (2009)				X	X			X
Basura (2009)					X			
Angustia visual (2009)				X	X			X
Tuxedo (2009)					X			X
Aspas de sangre (2009)					X			X
Chaussures amour (2009)					X			X

Tabla de análisis de las técnicas de animación empleadas en los cortometrajes de Vacaciones de cine 2009

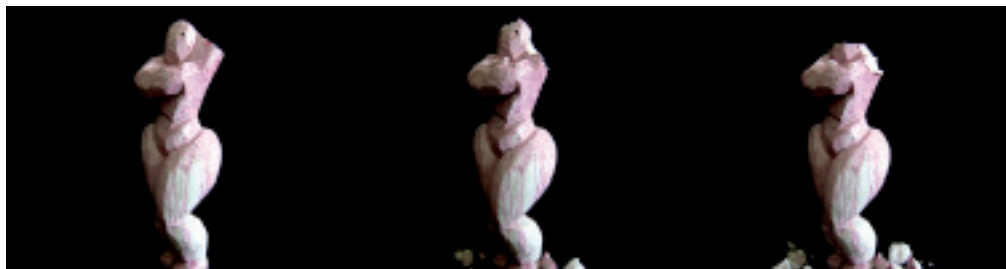


Fig. 3. Estudio y/o reflexión en soporte audiovisual sobre la textura y densidad de la hemoglobina en condiciones extremas (2009). Vacaciones de cine, Facultad de Bellas Artes UCM (MuPAI).

4. La animación más allá de *Vacaciones de cine*.

4.1. *compluCINE*

En el curso académico 2008-2009, tras escuchar las demandas de los padres de los participantes de *Vacaciones de cine*, pusimos en marcha *compluCINE* (Antúnez del Cerro y Castro, 2009), un taller de cine de cuatro meses de duración, en el que adolescentes y adultos podrían trabajar conjuntamente. El objetivo era, además, el de ampliar la oferta que desde el MuPAI se lanzaba al público adulto. De esta forma se pusieron en funcionamiento tres grupos durante el primer cuatrimestre del citado curso y dos durante el segundo, con un total de 50 participantes y cinco cortometrajes realizados.

Uno de estos grupos de alumnos optó libremente por producir un cortometraje de animación, el cual consistiría en una combinación de *cutout animation* y las posibilidades que ofrece el sistema de trabajo por *keyframes*, característico de multitud de aplicaciones informáticas.

Así pues, los miembros de este grupo confeccionaron con cartulina y retales sus propios personajes, que en postproducción acabarían interactuando entre sí, en una ciudad que habían realizado, partiendo de fotografías impresas e interviniéndolas de diversas formas: aplicando color en algunas zonas, distorsionando la perspectiva mediante trazos, ... De este modo, se configuró una práctica que aunaba el uso de las nuevas tecnologías con tareas más propias de las artes plásticas.

4.2. *Camalletes de cine*

Uno de los contextos en los que hemos trabajado con técnicas de animación es el de la hospitalización adolescente, dentro del proyecto *Camalletes de cine*. Este proyecto, financiado por el Banco Santander Central Hispano y la Universidad Complutense de Madrid en la convocatoria GR 58/08 de *Financiación de Creación y Consolidación de Grupos de Investigación*, surge como continuidad de los trabajos realizados por GIMuPAI vinculados al *Proyecto curArte*, y para dar respuesta a la, ya mencionada, necesidad de desarrollar actividades educativas sobre arte y creatividad para adolescentes hospitalizados.

Las circunstancias de la hospitalización de niños y adolescentes hacen que las actividades que se diseñen para este contexto, deban servir, por un lado, como producto sanitario, es decir, para aliviar y mejorar la situación de hospitalización, y, a la vez, para desarrollar los aspectos lúdico-creativos y psicosociales de los pacientes/participantes. En esta línea y dentro del proyecto *Diseño, aplicación y evaluación de materiales de juego creativo especialmente adaptados para uso hospitalario*³, se creó el camallete⁴, 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.

Camalletes de cine se originó para crear recursos diseñados con el fin de poder realizar talleres sobre cine, adaptando los camalletes para ello. Comenzamos planteándonos la necesidad de hacer frente a ciertas limitaciones inherentes a este espacio de especial sensibilidad, como la duración variable de la hospitalización, el estado físico y psicológico de los participantes en cada sesión, las normas de seguridad del hospital, el derecho a la

intimidad de los pacientes,... Por ello, pensamos que la enseñanza de técnicas de animación era la mejor opción, ya que permitía que el desarrollo de la actividad se adaptara mejor a dicho contexto, aportando ventajas como las siguientes:

- 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. De esta forma cada nuevo participante puede comenzar su obra en cualquier momento, sin afectar o verse afectado por el desarrollo del trabajo de sus compañeros.
- Al no precisar de “actores”, no existe la necesidad de grabar imágenes de los 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.

A día de hoy, el proyecto *Camalletes de cine* se encuentra en su segundo y último año de desarrollo. Hasta ahora hemos realizado experiencias piloto con diferentes técnicas de animación; hemos formado, en cine de animación, a educadores artísticos especialistas del ámbito hospitalario; y hemos comenzado a trabajar en el diseño y la recopilación de materiales específicos para el desarrollo de estas actividades, desde manuales para los educadores y para los participantes, hasta materiales adaptados a los camalletes, que faciliten la producción de los cortometrajes.

4.3. Programa de Enriquecimiento Educativo para Alumnos con Altas Capacidades.

Otro de los contextos en los que se han puesto en marcha, por parte de los miembros del MuPAI, actividades relacionadas con las técnicas de animación audiovisual, es el *Programa de Enriquecimiento Educativo para Alumnos con Altas Capacidades* de la Comunidad de Madrid. Este programa, en marcha desde 1999, tiene como finalidad ofrecer a los alumnos con altas capacidades, oportunidades de aprendizaje complementarias al currículo oficial. Durante dos sábados al mes, desde octubre a mayo, los participantes del programa desarrollan un proyecto anual en el que estudian e investigan sobre un tema determinado, y desde cinco ámbitos diferentes: motivacional, social, artístico, científico-tecnológico y lingüístico-literario.

Enmarcado dentro del mencionado ámbito artístico, en el curso académico 2009-2010, Judit García Cuesta desarrolló una programación centrada en la animación audiovisual para los alumnos de 5º y 6º de Primaria del DAT Madrid-Norte. Como parte de la misma se contó con una clase específica sobre técnicas de animación, impartida por el profesor invitado Juan Antonio Castro. En dicha sesión, de tres horas de duración, se hizo un breve recorrido por las técnicas de animación más habituales dentro de la producción audiovisual, prestando especial atención a la animación en 3D –sus características y filosofía de trabajo–, ya que en la actualidad muchas de estas producciones gozan de gran popularidad entre el público adolescente⁵.

A través del diálogo que se estableció con los alumnos y de los cuestionarios que cumplimentaron al finalizar la actividad, llegamos a las siguientes conclusiones:

- Prácticamente ninguno de los asistentes había estudiado, dentro del currículo oficial de Primaria, nada relacionado con la animación audiovisual, expresando el deseo de que ésta formara parte de los contenidos de la asignatura *Educación plástica y visual*.
- De entre todas las técnicas de animación descritas, la animación en 3D se configura como la favorita de la mayoría de los participantes.



Fig. 4. Cipariso (2009). Vacaciones de cine, Facultad de Bellas Artes UCM (MuPAI).

5. Conclusiones.

Para finalizar, procederemos a enunciar algunas de las conclusiones más relevantes que hemos extraído de estas experiencias educativas, en las que la animación audiovisual ha sido la protagonista absoluta.

- El cine de animación, desarrollado con las técnicas expuestas anteriormente, permite la combinación de tareas más relacionadas con las artes plásticas (dibujo, pintura, collage, modelado,...) con el uso de las nuevas tecnologías. Además, la producción de un cortometraje implica la realización de tareas muy diversas, las cuales exigen diferentes habilidades, siendo un ejercicio muy adecuado para fomentar el trabajo en equipo. Así pues, cada participante podrá realizar aquellas funciones con las que se sienta más identificado o, por el contrario, alguna que le suponga un verdadero desafío, pudiendo constituir una experiencia creativa global y muy beneficiosa.
- Hemos detectado que los adolescentes se encuentran bastante familiarizados con algunas de las técnicas de animación descritas. Esta relación no se limita únicamente a conocerlas, sino que son empleadas por ellos para expresarse. Una muestra de ello es que varios alumnos de estas actividades, antes de asistir a las mismas, habían realizado algunas piezas de animación, tras un aprendizaje autodidacta, espontáneo, y desarrollado durante su tiempo libre.
- El sistema de trabajo característico de la animación audiovisual, potencia la autonomía de los participantes, de modo que, establecidas unas pautas básicas, pueden ponerse a trabajar por sí solos, resultando una ventaja en contextos como el hospitalario, en los que el objetivo es que las actividades puedan ocupar el mayor tiempo posible.

- El hecho de trabajar mediante técnicas que permiten un control “absoluto” sobre el material y los recursos disponibles (dibujos, figuras, escenarios, encuadre, iluminación,...), conlleva de forma implícita el gozar de una libertad que raras veces puede conseguirse durante la realización de otro tipo de proyectos audiovisuales, caso de los cortometrajes argumentales de imagen real. Quizá ésta sea una de las razones por las cuales la introducción de la animación originó que tres de las doce piezas realizadas en *Vacaciones de cine 2009* tuvieran un acusado carácter experimental, lo que supuso una llamativa novedad respecto a los trabajos realizados en anteriores ediciones.



Fig. 5. Angustia visual (2009). Vacaciones de cine, Facultad de Bellas Artes UCM (MuPAI).

Bibliografía.

- Antúnez del Cerro, N. 2008: *Metodologías radicales para la comprensión de las artes visuales en primaria y secundaria en contextos museísticos en Madrid capital*. Madrid, E-prints UCM.
- Antúnez del Cerro, N., y Castro, J. A. (2009, septiembre): *Vacaciones de cine y compluCINE: dos experiencias de formación audiovisual con adolescentes*. Comunicación presentada en el III Congr s d’Educaci  de les Arts Visuals, Barcelona. (Pendiente de publicaci n).
- Flores Guzm n, L., Tejado Ni o, T., Su rez Zafra, M., Garc a Cuesta, J., y Perandones Serrano, E. 2008: Vacaciones de colores. En N. Ant nez del Cerro, N.  vila Vald s, y D. Zapatero Guill n (Eds.) *El arte contempor neo en la educaci n art stica* (p gs. 25-32). Madrid, Eneida.
- Patmore, C. 2004: *Curso completo de animaci n*. Barcelona, Acanto. (Ed. Orig. 2003).

Notas

1. El *Proyecto curArte* est  desarrollado por el GIMUPAI (Grupo Interuniversitario de Investigaci n del Museo Pedag gico de Arte Infantil) y tiene como objetivo, investigar y fomentar el juego creativo y art stico como recurso de bienestar para los ni os y adolescentes hospitalizados. Para m s informaci n consultar www.ucm.es/info/curarte.
2. Con imagen real nos referimos a la obtenida mediante la grabaci n directa del movimiento

continuo, en contraposición a la animación, en la cual el movimiento es construido de manera artificial.

3. Financiado en la convocatoria del Ministerio de Educación y Ciencia de 2004, para el período 2004-2007, con referencia: SEJ2004-07241-C02-00/EDUC.
4. Registrados como Modelo de utilidad con números U200500944 y U200500945 en 2005.
5. Sirva como ejemplo, que los participantes de dicha sesión, se encontraban fascinados por la película *Avatar* (2009), cuyo estreno en España se produjo el 18 de diciembre de 2009, apenas dos meses antes de esta clase.