Documento de trabajo para el desarrollo de

Verano con Puentes



Puentes de arte

acompañ<u>ar</u>

de igualdad



Documento de trabajo para el desarrollo de

Puentes de arte

Este material es un documento de trabajo que recopila diversas propuestas de distintas autorías a fin de colaborar en el desarrollo de las actividades enmarcadas en la línea de Verano con Puentes del Programa Acompañar: Puentes de Igualdad.

Índice

Presentación de Verano con Puentes	4
Marco político pedagógico	5
Programa ACOMPAÑAR: Puentes de igualdad	5
Verano con Puentes	6
Encuadre y propósitos	6
Criterios generales para la implementación	9
Encuadre de los Puentes de arte	15
Propósitos	17
Perfiles para la coordinación	17
Sugerencias para la coordinación	17
Proyecto: Exploraciones y producciones audiovisuales	19
Primer encuentro: Despertar los sentidos	
Segundo encuentro: Del cuerpo a la escena	29
Tercer encuentro: Sembrando una idea	33
Cuarto encuentro: Generando climas	39
Quinto encuentro: Movimientos, luces y sombras	43
Sexto encuentro: Ultimando escenas	48
Para las jornadas de rodaje	52
Séptimo encuentro: Modelando la obra	53
Otras actividades	57
1. Máscaras	58
Bocetos y máscaras	61
2. Freestyle - improvisación de rimas	63
3. Cuerpo que danza y habla	67
4. Talleres itinerantes de mantenimiento y reparación de instru	mentos
para el Programa de Orquestas y Coros	70
5. Dibujar a lo grande: Taller de Muralismo y Arte Callejero	72
Bibliografía	74



Presentación de Verano con Puentes

Orientaciones para el desarrollo de actividades educativas no escolares

El Ministerio de Educación de la Nación pone a disposición de todas las jurisdicciones un material que brinda orientaciones para la tarea a llevar cabo durante el verano del año 2021 en el marco del Programa ACOMPAÑAR: Puentes de igualdad, una de cuyas líneas de trabajo es precisamente: Verano con puentes (Resolución 369 del Consejo Federal de Educación).

Se trata de una política pública comprometida con la continuidad de la formación de los y las estudiantes —prioritariamente del nivel secundario—, que promueve el desarrollo de propuestas recreativas - educativas, procurando contribuir con la revinculación de quienes no han podido sostener la escolaridad durante la pandemia, y con el fortalecimiento de las experiencias y las trayectorias educativas de todas y todos.

Nos dirigimos, por lo tanto, a quienes tendrán a su cargo el desarrollo de programas, proyectos y actividades a realizarse con adolescentes y jóvenes durante el próximo receso escolar. Acercamos ideas y recursos que estimamos darán lugar a concreciones, mediando las adecuaciones que sean necesarias y de acuerdo a las condiciones existentes en cada contexto en que se desplieguen.

Importa destacar el propósito central de la tarea: que estos espacios constituyan oportunidades de esparcimiento y de aprendizajes valiosos, que promuevan o fortalezcan la decisión de retomar, continuar y resignificar la relación entre pares, con educadores, con el conocimiento y con las trayectorias escolares.

Las formas de implementación de las propuestas se definirán en cada jurisdicción, departamento, ciudad, localidad o paraje, atendiendo a la realidad epidemiológica de cada lugar y a la responsabilidad de cuidar y de cuidarnos respetando los protocolos vigentes.



Marco político pedagógico

Programa ACOMPAÑAR: Puentes de igualdad

A continuación, una reseña sintética de los aspectos más relevantes de este Programa de política pública, a fin de encuadrar los propósitos y las estrategias planteadas para el verano.

ACOMPAÑAR:

Puentes de igualdad es la expresión de una política educativa sustentada en una modalidad de trabajo que lleva el sello del co-diseño federal, y que procura generar una trama interministerial e intersectorial, buscando asimismo la solidaridad de la sociedad en su conjunto, para hacer frente a la desigualdad que trunca trayectorias escolares y que afecta especialmente a adolescentes y jóvenes.

Con esa premisa y en esa dirección, este Programa pone en marcha desde el MEN un conjunto de propuestas escolares, socioeducativas y sociocomunitarias, y fortalece la trama de programas e iniciativas de distintos Ministerios Nacionales, asumiendo la responsabilidad que compete al Estado en tanto garante del derecho a la educación de todas y todos.

Si bien el problema de la interrupción, lentificación o renuncia a la continuidad de las trayectorias educativas no es nuevo y tiene una de sus expresiones más significativas en el nivel secundario, todo parece indicar que uno de los efectos de la pandemia, junto a la profundización de la desigualdad, será el incremento de trayectorias inconclusas.

Se sabe que toda trayectoria escolar no iniciada, truncada o inconclusa deja sus marcas en las vidas singulares y en la sociedad en su conjunto. No poder ejercer el derecho a la educación, quedar al margen de la escolaridad obligatoria, no poder concluir los niveles y obtener los reconocimientos necesarios, no poder continuar educándose, es una expresión de desigualdad y una injusticia que conlleva un sinfín de frustraciones y produce efectos desfavorables para la vida en común. Una trayectoria frustrada, inconclusa, es la marca de un derecho que no se concretó, y eso nos resulta inadmisible.



Encuadre y propósitos

Como hemos anticipado, esta línea de trabajo del Programa **ACOMPAÑAR**: Puentes de igualdad, gira en torno a la realización de actividades educativas que se llevan a cabo en tiempos y espacios no escolares y que —bajo ciertas condiciones que nos interesa propiciar y preservar— constituyen otras formas de educar.

Diversas tradiciones de trabajo —en el ámbito público, comunitario o privado—se inscriben dentro de este campo de acción; diferentes direcciones o áreas de distintos ministerios pueden albergarlas; suponen diferentes formatos y dispositivos: colonias, talleres, etc.; quienes están a cargo cuentan con diferentes formaciones y denominaciones: docentes, recreadores, talleristas, coordinadores, profesores, animadores; y muchas son las formas de concebirlas y de nombrarlas: espacios educativos no escolares, proyectos o programas socioeducativos, actividades extraescolares, propuestas no formales, recreativas... No remiten todas a mismos enfoques y modalidades, pero seguramente algo o mucho de todas estas tradiciones se pondrá en juego en **Verano con Puentes**.

Lo que importa destacar y lo que procuraremos garantizar es el sentido educativo que tienen o que pueden tener estos espacios y actividades. Y, consecuentemente, la responsabilidad que ello implica en términos de planificación y coordinación de las propuestas que en cada caso se decida desplegar, toda vez que se espera que Verano con Puentes favorezca procesos formativamente valiosos, que propicien aprendizajes, exploración, expresión, descubrimientos y producciones de diferente tipo.

Cabe destacar, entonces, que 'verano', 'diversión', 'esparcimiento', 'disfrute', 'vacaciones', no colisionan con 'educación', 'proceso', 'transmisión', 'aprendizaje'... sino que los colocan en otra clave. Y cabe destacar también que, aun en estos momentos tan difíciles e inciertos, hay oportunidad y tenemos la responsabilidad de redoblar la apuesta por espacios, propuestas y modalidades de trabajo que amplíen horizontes y enriquezcan el abanico de experiencias de los y las adolescentes y jóvenes que participarán de las actividades. Lo que se enseñará y se aprenderá en los proyectos y las actividades de **Verano con Puentes** no se califica ni



acredita para la promoción pero indudablemente remite a (y revincula con) la enseñanza, el aprendizaje y la dimensión colectiva de la experiencia formativa.

Dentro de esta perspectiva, los Puentes se constituirán también en espacios significativos para la construcción de nuevas grupalidades y solidaridades, contribuyendo a reanudar, inaugurar o fortalecer vínculos entre pares que probablemente han transitado la pandemia, y la transitan aún, de maneras diferentes, y en tantísimos casos en condiciones precarias e injustas.

Por todo ello, allí donde sea posible, o donde se torne imprescindible, ya sea en burbujas o en grupos más numerosos y aun sin amucharse o sin tocarse, las actividades del **Verano con Puentes** serán una ocasión privilegiada para conversar acerca de lo que el distanciamiento por suerte no separa; para debatir acerca de la vida en las redes y las pantallas partidas, o la vida sin datos y sin conectividad, la brecha digital y las desigualdades sociales; para dar lugar a la alegría de estar juntos y juntas y también para acompañar de algún modo lo que duele o las tristezas que no los sueltan... La necesidad de las y los adolescentes y jóvenes de contar con figuras adultas "extrafamiliares" de sostén y de referencia no descansa en vacaciones ni se suspende por pandemia.

Un taller de percusión, una visita a un museo, la pintura de un mural callejero, el debate a partir de una película, lo que queda de un juego, lo que despierta la lectura de un texto breve, iniciarse en la programación, la posibilidad de filosofar juntos/as o tantas otras situaciones que los Puentes propician y habilitan, podrán abrir paso a ese tipo de intercambios y experiencias.

En este marco de sentidos proponemos el desarrollo de proyectos y actividades con eje en diferentes áreas y disciplinas, a saber:

Puente de Ciencias
Puente de palabras
Puente de matemática y robótica
Puente a los museos nacionales y locales
Puente de deportes y actividades recreativas
Puentes de arte
Puente a la Filosofía
Puentes de memorias





Todos ellos orientados por los siguientes propósitos:

Promover experiencias relevantes en diversas áreas y formatos, "en clave recreativa", poniendo en juego diferentes formas de aprender, de expresarse y de relacionarse con las y los otros y con el conocimiento.

Propiciar la revinculación de las y los estudiantes con propuestas formativas a cargo de educadorxs, concebidas como espacios de aprendizajes valiosos y como un "Puente" para el retorno a la escuela en el ciclo lectivo 2021.

Restablecer grupalidades interrumpidas o alteradas por la suspensión de las clases presenciales durante el año 2020, como medida de prevención frentea la pandemia

Atendiendo a estos propósitos generales, preservando en cada caso los sentidos y los propósitos específicos que definen a cada Puente, estos se constituirán en lugares potentes de actividad, de reencuentro, de continuidad y de invitación a retomar —en su momento— el vínculo con la escuela; una invitación a no renunciar, a iniciar o a sostener las trayectorias educativas.



Criterios generales para la implementación

Participantes a convocar para el Verano con Puentes

A partir de los relevamientos existentes en cada territorio y del trabajo junto a las y los directivos y equipos docentes escolares antes del receso, se procurará contactar e invitar a adolescentes y jóvenes que cursan —o deberían estar cursando— el nivel secundario, convocando especialmente a quienes hayan tenido poca o nula vinculación con sus docentes y con las actividades escolares durante el año 2020.*

Conformación de los grupos

Las propuestas que contiene este material están diseñadas para ser llevadas a cabo según los protocolos vigentes de cada jurisdicción.

Se sugiere un trabajo en burbujas, esto es: grupos reducidos y estables de personas.

Las autoridades responsables de la implementación preverán el modo de garantizar que las burbujas sean respetadas, y/o proponer otras formas de agrupamiento y funcionamiento en caso que la realidad epidemiológica y las condiciones sanitarias locales lo permitan.

En cualquier caso, se sugiere que para la conformación de los grupos se procure reunir adolescentes y jóvenes que comparten grupos / clase escolar de pertenencia.

^{*} Cada jurisdicción decidirá la posibilidad y la pertinencia de proponer (y adaptar) las actividades sugeridas a fin de llevarlas a cabo con alumnas y alumnos de nivel primario.



En el diseño de cada Puente, se presenta **un encuadre general,** destacando los propósitos del mismo y los significados que conllevan las actividades para la formación de adolescentes y jóvenes en el escenario actual. Se pondrá a disposición asimismo, una breve aproximación conceptual a la perspectiva de trabajo que se desea impulsar.

Se presentan luego las **propuestas de trabajo**, atendiendo a dos criterios o formatos: **un proyecto** y, por otra parte, **actividades unitarias** o independientes. En ambos casos se sugieren actividades que presuponen presencialidad y otras a realizarse en forma remota o virtual.

El **proyecto** podrá tener una duración variable, por ejemplo: 4, 6 ó 8 encuentros, que proponemos realizar con una frecuencia de dos veces por semana, 2 horas cada vez. Se trata de una secuencia que prevé un proceso, una progresión que articula experiencias y aprendizajes y que tiene un cierre, previsiblemente con alguna producción individual y/o colectiva.

Las **actividades unitarias** o independientes presentan propuestas a desarrollar en encuentros de 2 horas de duración. La intención es ofrecer un abanico de opciones y estrategias que puedan llevarse a cabo en el marco de las diferentes programaciones que se realicen en cada territorio para la implementación del **Verano con Puentes**.

En ese sentido, anticipamos —y sugerimos— que allí donde sea posible y pertinente, las actividades aquí presentadas puedan articularse en una modalidad "multipuentes", lo cual requiere una programación dirigida a llevar a cabo, con el mismo grupo, actividades que este material presenta en distintos Puentes, lo cual permite que las y los participantes transiten por un abanico más amplio de experiencias relevantes.



Adecuaciones posibles o necesarias

Para la implementación de **Verano con Puentes** y de las propuestas concretas que se ofrecen, las autoridades jurisdiccionales considerarán tanto las características de los diferentes contextos (urbanos, rurales, pueblos, localidades, parajes) cuanto las realidades epidemiológicas y las normativas vigentes, garantizando el cuidado de la salud de adolescentes, jóvenes y adultos/as participantes y el cumplimiento de los protocolos sanitarios.

Asimismo, las orientaciones ofrecidas para el desarrollo de las propuestas (consignas, tiempos, dinámica, producciones) pretenden facilitar la puesta en marcha de las mismas pero de ninguna manera limitar o restringir a ellas la tarea de los y las educadores. Por el contrario, presuponen y dejan abierta la posibilidad –que en muchos casos será una necesidad- de realizar adecuaciones. El diseño de alternativas o variantes posibles por parte de quienes estén a cargo de las actividades permitirá establecer relaciones con la realidad, el entorno, la historia y las instituciones locales, a fin de enriquecerlas o de volverlas significativas para cada contexto y cada grupo.

Organización de Verano con Puentes

Dado que Verano con Puentes requiere de un diseño situado en cada jurisdicción, se sugiere la designación de una instancia responsable de la programación y el seguimiento de la implementación. Considerando la propia tradición de trabajo en períodos de verano y los equipos disponibles para desarrollar esta línea de trabajo en los diferentes territorios, podrán definirse diferentes formas de funcionamiento.



Habrá de establecerse criterios claros acerca de los lugares de reunión y de actividad a los cuales se convoca a los y las adolescentes y jóvenes ("sedes" por Puente, o para diferentes grupos) y, en tal caso, la designación de un/a responsable ("Coordinador/a") para la programación y la articulación de la tarea junto a quienes estén a cargo de los grupos y de las actividades concretas.

Perfiles a cargo de los Puentes

Se podrán desginarán responsables generales a cargo de cada Puente que se desarrolle, quienes programarán y coordinarán las actividades, sostendrán el vínculo con los talleristas/docentes y harán el seguimiento general de los procesos.

Estos perfiles estarán en contacto con los referentes nacionales para el desarrollo y seguimiento de los Puentes de Verano.

Perfiles a cargo de los grupos y las actividades

Se designarán responsables ("referentes", "docentes", "talleristas") a cargo de cada grupo o Puente que se desarrolle, quienes programarán y coordinarán las actividades, sostendrán el vínculo con los y las participantes y harán el seguimiento de los procesos.

La mayor parte de las propuestas que presentamos pueden ser llevadas a cabo por educadores que cuenten con un perfil "amplio" y algún recorrido en el trabajo extraescolar o escolar con grupos de adolescentes. De todos modos, sugeriremos formación, experiencias o recorridos previos que convendría priorizar para coordinar cada Puente; e indicaremos —cuando sea necesario—si se requiere una determinada formación o antecedentes para garantizar la tarea.



Materiales y recursos

Se indican en todos los casos las necesidades mínimas o básicas para llevar a cabo las actividades propuestas, y otros materiales que amplían posibilidades y dan lugar a otras experiencias. Algunas de las actividades ofrecidas, o variantes de las mismas, podrán realizarse con materiales y recursos básicos, accesibles o a mano en casi cualquier contexto.

Las propuestas se presentan acompañadas de "recursos" de diferente tipo y las orientaciones necesarias para utilizarlas en el desarrollo de las actividades: canciones, textos, videos, obras de arte, visitas virtuales, links, etc. pertinentes para usar con los grupos; y también imágenes o materiales que contribuyan a ilustrar las propuestas, como situaciones similares a las que se sugieren, producciones de adolescentes relacionadas con la actividad que se describe, relatos de experiencias, etc.

Lugares posibles para el desarrollo Verano con Puentes

Las actividades podrán llevarse a cabo en clubes, Centros Culturales, plazas, parques, museos u otros espacios públicos o privados disponibles, y en edificios o dependencias escolares, allí donde las condiciones lo permitan y donde exista tradición de actividades recreativas de verano en la escuela. En cada caso se definirá si las instituciones, lugares o espacios de referencia, de reunión y de desarrollo de las actividades son aptos para albergar diferentes grupos o Puentes, previendo los horarios de funcionamiento y la circulación de personas, evitando riesgos para la salud de las y los participantes.



El registro de la experiencia

Se trabajará junto a los referentes nacionales en instrumentos de registro de experiencias para poder fortalecer las acciones de revinculación y fortalecimiento de las trayectorias de adolescentes y jóvenes que participen de estas actividades.



Puentes de arte

Encuadre y propósitos



Encuadre de los Puentes de arte

El arte en sus diferentes manifestaciones y disciplinas está presente entre las iniciativas que impulsa el Programa ACOMPAÑAR: Puentes de igualdad, para el próximo —y tan particular— receso escolar. Las actividades con eje en lo artístico conllevan significados educativos profundos y potentes, y pueden contribuir de manera relevante a la revinculación entre adolescentes y jóvenes así como entre ellos/as y sus trayectorias formativas.

Programar y dedicar tiempos y espacio para el aprendizaje, el intercambio y la expresión de y entre adolescentes y jóvenes produce efectos interesantes siempre y, especialmente, en momentos difíciles como los actuales. Por ello, en dirección al fortalecimiento y la ampliación de horizontes y experiencias, los Puentes de arte promueve la realización de actividades y entornos grupales que generen condiciones para el disfrute del arte y la cultura, ofreciendo espacios y recursos para la creatividad y la expresión individual y colectiva.

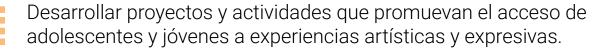
Propiciaremos entonces el acercamiento y el diálogo entre los y las participantes y el mundo de la plástica, de la música, de la literatura, de la fotografía, del teatro, del cine... Para abrir mundos, para conocer y utilizar diferentes lenguajes, para aproximarse a disciplinas y producciones artísticas, para habilitar búsquedas y experiencias estéticas, para ejercitar diferentes formas de comunicarse y de expresar realidades y ficciones.

Poniendo en juego habilidades y sensibilidades diversas, las actividades que proponemos en estas páginas permitirán experimentar materiales que se transforman, ponerle color a algún relato, texturas a las ideas y música a la imaginación, crear y ser autores de algo que no existía e interactuar a través de otros códigos y otras reglas.



Para ello ponemos a disposición un proyecto para ser desarrollado durante siete encuentros y también otras propuestas (talleres, actividades) que podrán ser reformuladas, adaptadas y articuladas en una secuencia por quienes estén a cargo de la coordinación* de las mismas.

Propósitos



Propiciar entornos creativos y lúdicos que favorezcan procesos de exploración, intercambio, aprendizaje, apreciación, disfrute y producción vinculados a diferentes disciplinas artísticas.

Perfiles para la coordinación

Para la coordinación de las propuestas de este Puente será conveniente dar prioridad a quienes posean algún recorrido en actividades artísticas-expresivas y/o recreativas integrales. No obstante, cabe aclarar que la mayor parte de las iniciativas presentadas no requieren conocimientos especializados por parte de la coordinación, aunque sí una actitud predispuesta al tipo de experiencia que se desea propiciar.

Perfiles con cierta especialización serán necesarios, en cambio, para llevar a cabo los dos talleres que se presentan hacia el final del apartado "Otras actividades".

Sugerencias para la coordinación

Actitud lúdica: tratándose de propuestas que invitan a explorar lenguajes artísticos, es importante que la coordinación muestre y transmita una actitud de disponibilidad corporal y una escucha atenta,

^{*} Toda vez que se aluda a "la coordinación" se estará haciendo referencia a docente/s y/o tallerista/s que se encuentren a cargo del desarrollo de las actividades propuestas en el presente Puente.



sin abrir juicios de valor porque en el jugar no hay cosas que están bien y otras que están mal, y no es posible jugar en estado de tensión.

Encuadre: La organización de los tiempos y espacios físicos a ocupar durante los diferentes momentos de las actividades, así como los materiales a utilizar, deben preverse antes del inicio del encuentro.

Apertura a lo inesperado: considerar que no todo lo que se prevea para los encuentros sucederá de acuerdo a lo planificado. Es necesario estar atentos/as a lo que el grupo vaya presentando promoviendo la participación activa del mismo en el desarrollo de las actividades.

Cerrar cada actividad y cada encuentro de forma clara: recuperar lo sucedido durante las actividades y los aspectos más relevantes de las mismas.

Respeto: los y las adolescentes y jóvenes participantes son sujetos de derechos y por lo tanto iguales y valiosos/as. Es importante habilitar sus voces y acompañar desde el respeto sus miradas y sus experiencias, evitando juzgar y calificar.

No resolver por ellos/as: se busca acompañar los procesos favoreciendo el diálogo y la reflexión sobre la tarea. Las resoluciones individuales y colectivas son parte de los aprendizajes de los y las participantes, y es importante contribuir a que ello suceda sin reemplazarlos, sin pretender solucionar ni responder a priori desde la coordinación.



Puentes de arte

Proyecto: Exploraciones y producciones audiovisuales



Proyecto: Exploraciones y producciones audiovisuales

¿Habrá alguien que quiera escuchar, que quiera ver lo que yo tengo para dar?
Y, sobre todo... ¿tengo algo yo para dar?
Es difícil, muy muy difícil creer en uno, pero ese es el primer acorde, la
primer nota que tenemos que animarnos a tocar".

(Leonardo Oyola, Kryptonita)

El proyecto que presentamos consiste en un recorrido en el que los y las participantes transitarán por diferentes propuestas artísticas presentadas de manera empírica y lúdica, y explorarán lenguajes y formas de expresión que podrán converger y plasmarse en producciones audiovisuales (cortometrajes). Sugerimos que dicho proceso se lleve a cabo en subgrupos de entre 4 y 10 participantes, enfatizando desde la coordinación la riqueza que conlleva la producción colectiva entre pares. El recorrido propuesto así como la producción de cortometrajes —en los casos en que se opte por ello— será entonces lugar de encuentro entre la realización individual y la construcción de lo común, para expresarse y para socializar la mirada y la voz propias.

"Más allá de las clasificaciones y de las dicotomías en las que se inscribe y desarrolla el mundo contemporáneo, el arte y la vida deberían comprenderse como parte de una misma cosa. En los orígenes de la historia, cuando la palabra arte no existía, lo que hoy denominamos como tal era 'un saber hacer ciertas cosas', algo así como un oficio. Una vasija, una silla, un templo o un vestido reflejaban —con su confección, con sus guardas, sus grabados o detalles particulares— las realidades propias del momento humano y por lo tanto cultural en que se vivía. En ese arte no entendido como algo separado de la vida diaria se reflejaba la visión del mundo, en la cual se expresa un interés más allá de la simple supervivencia".*

^{* &}quot;Guía de investigación y producción artística", Revuelo creativo, Ministerio de Educación de la Nacional, 2015.



Una de las marcas de esta —nuestra— época, exacerbada durante el aislamiento que impuso la pandemia, es la producción multimedia casera. Hoy en día no sólo los/as profesionales producen contenidos, sino que esta opción es accesible para gran parte de la población, ya sea con fines comunicativos o de mero entretenimiento. De allí el crecimiento de plataformas como Facebook, Whatsapp, TikTok, YouTube e Instagram, y el surgimiento y la consolidación de figuras activas y "famosas" en ellas.

Sin desconocer que todo ello acontece mientras se profundizan las desigualdades relacionadas con la falta de conectividad o la dificultad de acceso a datos y dispositivos, y reconociendo la incorporación creciente de los nuevos soportes tecnológicos como vehículos para la investigación, la producción, la creación artística y la difusión, el proyecto "Exploraciones y producciones audiovisuales" contempla y utiliza —aunque no de manera excluyente— esos lenguajes y entornos. Las propuestas incluirán, por lo tanto, el uso de las diferentes herramientas tecnológicas que los y las jóvenes tengan disponibles y/o de aquellas que sea posible y necesario poner a su disposición para concretar las actividades previstas (cámaras digitales, teléfonos móviles, acceso a internet, computadoras, grabadoras de audio, etc.). El recorrido propuesto avanza progresivamente hacia la producción de cortometrajes; no obstante lo cual, dado que muchas de las actividades propician experiencias estéticas y expresivas con sentido propio, podrán ser llevadas a cabo aun cuando no se priorice dicho propósito o producción final.





Tal como anticipamos, este proyecto está pensado para ser desarrollado en siete encuentros, a saber:

Primer encuentro: Despertar los sentidos

Segundo encuentro: Del cuerpo a la escena

Tercer encuentro: Sembrando una idea

Cuarto encuentro: Generando climas

Quinto encuentro: Movimientos, luces y sombras

Sexto encuentro: Ultimando escenas

Séptimo encuentro: Modelando la obra



Proyecto: Exploraciones y producciones audiovisuales

Primer encuentro: despertar los sentidos

Objetivos

- Que los/as participantes conozcan la propuesta, se re encuentren y re-conozcan entre ellos/as, entren en confianza y disfruten de las actividades. Que puedan jugar a través de sus sentidos y explorar diferentes tipos de producciones visuales.

Inicio

Nombres y misiones

Materiales

Hojas en blanco y lapiceras Requiere preparar las tablas con misiones previamente.

Mínimo de participantes 5

Cada participante recibe una tabla con misiones. Caminarán por el espacio tratando de completar su planilla, es decir encontrando personas que cumplan con la consigna (o desafío) y anotando sus nombres en la misma.

Misión	Nombre
Encontrar 5 personas que conozcan la coreografía "macarena"	
Encontrar 1 persona que le guste tu película preferida	
Encontrar 2 personas que se sepan 1	
Tema de tu banda o artista preferido/a y se animen a cantarlo	



Para cerrar este primer momento se realiza una puesta en común, donde se puede preguntar quiénes cumplieron que misiones, e invitar a hacer demostraciones.



Desarrollo

Fichas y miradas

Materiales

Hojas en blanco y lapiceras Requiere preparar la ficha previamente

Mínimo de participantes 4

Cada participante recibirá una hoja con una ficha para completar, aquí la coordinación puede relevar la información que le resulte interesante para contemplar el trabajo con el grupo. A modo de ejemplo:

- Nombre y apodo:
- Pasatiempo preferido:
- · Serie o película que recomendás:
- Para el baile soy el/la...

Una vez completadas las fichas, la coordinación abrirá la posibilidad de compartir quien desee, lo que desee y luego utilizaremos las hojas para hacer un tubo de papel (si hay cinta de papel se puede utilizar para cerrar).

Se invita a los/as participantes a observar el espacio, lo que les rodea y a sus compañeros/as a través de este elemento. Para romper el hielo se puede realizar un clásico "veo, veo" mientras uno/a describe lo que ve a través del tubo, el resto tiene que adivinar y encontrar el elemento.

Luego se invita a recorrer y explorar el espacio buscando imágenes que les llamen la atención, que sean convocantes o impactantes por sus colores, formas, por la sorpresa con la que aparecieron en el recorte visual, por su textura, rareza o también por lo que nos recuerde o genere. La idea es que busquen una imagen que les resulte atractiva para compartir con otro/a compañero/a, como si la estuvieran fotografiando con su tubo.



Nada tiene un solo sentido, nada es sólo lo que la imagen refleja, porque la imagen es una idea y una idea es una producción de sentido determinada que puede ser vista de mil maneras. *

¿Qué veo? ¿Que se oculta? ¿Qué sensaciones me genera la imagen? ¿Me cuenta alguna historia? ¿Me trae algún recuerdo?

Para investigar en el arte es fundamental despertar todos los sentidos... ¿Cómo suena? ¿Cómo huele? ¿Qué textura tiene? ¿Qué veo? ¿Qué se oculta? ¿A qué sabe? ¿Cómo se mueve? ¿Qué me inspira?

Cajas sensoriales

Materiales

5 cajas con diversos elementos que estimulen algún sentido en particular. Por ejemplo:

- Tacto: diferentes texturas como: telas, plumas, pinceles, lija, elementos gelatinosos, etc.
- Olfato: diferentes aromas como: plantas aromáticas, perfumes, sahumerios, condimentos, etc.
- Oído: objetos sonoros como: cascabeles, instrumentos, frasco con semillas, reproductor de música, caja musical, etc.
- Vista: objetos llamativos como: tejidos o telas de colores, espejos, dibujos con efectos visuales, obras de arte plástico, etc.
- Gusto: sabores tales como frutas, dulces, condimentos, etc.

En ronda o en grupos se pondrán a disposición las cajas sensoriales con determinado tiempo para explorar e ir intercambiándolas.

Reconstruyendo imágenes

(Esta actividad se puede realizar de manera virtual)

Materiales

Imágenes impresas o digitales Material diverso que sirva para sonorizar las imágenes

^{* &}quot;Guía de investigación y producción artística", Revuelo creativo, Ministerio de Educación de la Nacional, 2015.



La propuesta es dividir en subgrupos (2 o 4 según las cantidades de participantes) a la mitad se les mostrará una imagen que tendrán que interpretar con sonidos. Para esto se puede utilizar la que la coordinación considere más apropiada, ponemos a disposición la página del Museo de Bellas Artes, con su colección de obras disponibles de manera virtual: https://www.bellasartes.gob.ar/

A modo de ejemplo podemos utilizar la siguiente:



¿Qué vemos? ¿Cómo suena? ¿Cómo transmitimos este paisaje? Podemos utilizar nuestras palmas para el sonido de los caballos, bolsas y soplidos para el viento, risas, charla, imitar una gallina con nuestra voz ¿Que más suena en esta imagen?

Cada grupo transmitirá su "paisaje sonoro" a otro que no recibió imagen. Quienes reciben tendrán que imaginar la escena y dibujarla.

¿A qué huele? ¿Tiene sabor? ¿Qué textura tiene? ¿Qué historia nos cuenta?

Para finalizar proponemos la construcción colectiva de microrrelatos basados en las imágenes y experimentación del ejercicio anterior.



Cierre

Se propone dialogar sobre los orígenes del cine, abrir el espacio para que los/as participantes puedan contar lo que saben y estimular la curiosidad sobre la evolución de la capacidad humana de transmitir historias, imágenes, movimientos y sus diferentes soportes (desde la pintura rupestre hasta nuestra actual era digital).

Más información disponible en:

https://educomunicacion.es/cineyeducacion/cineprecine.htm

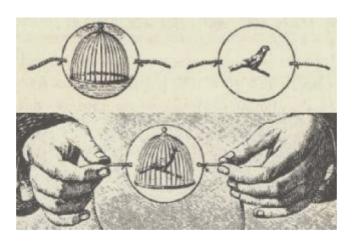


Taumatropos

(Esta actividad se puede realizar de manera virtual)

Materiales

Hojas en blanco, cartón o cartulina Tijeras Pegamento Colores Hilo o bandas elásticas



¿Qué había antes del cine y la televisión? una chispa... imagen y movimiento...



Los *Taumatropos* se consideran unos de los antecesores del cine; significa: maravilla giratoria. Se le atribuye oficialmente la creación a John Ayrton Paris en 1824, aunque algunos antropólogos sostienen que existía un objeto similar en la prehistoria hecho de hueso.

Su construcción es muy sencilla y con pocos elementos. Tutorial disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=3evoVZRqG68&t=159s. https://www.youtube.com/watch?v=PjFufPON-DM&feature=emb_

Transcurrido el encuentro se sugiere a la coordinación anticipar a los/ as participantes la intención de mantener la exploración de diferentes lenguajes y herramientas, que permitan la producción audiovisual colectiva que culminará en la creación de cortometrajes.



Segundo encuentro: el cuerpo a la escena

Objetivos

- que los/as participantes entren en confianza, puedan predisponer sus cuerpos y explorar el lenguaje teatral.



Inicio: Presentación y caminata

Con música de fondo, se propone que los/as participantes caminen por el espacio. La coordinación irá dando consignas como saludar con determinada parte del cuerpo o actitud (saludo a alguien que no veo hace un montón y me cae re bien, saludo aunque me estoy haciendo mucho pis, etc), también se pueden sumar otras acciones como "me congelo cuando escucho un aplauso", entre otras. Una vez entrados/as en calor, cuando la coordinación diga el nombre de algún/a participante, la persona se presenta con un gesto, un salto, una acción o una mueca. Inmediatamente el resto debe imitarla. Luego sigue la música sonando y la caminata hasta el siguiente nombre.

Desarrollo

La voz es la mitad del actor, menos tangible y sin embargo más poderosa (...) la voz es una flor que se cultiva, podemos tener una voz clara, o ronca o gangosa o gutural y áspera. No importa. Importa que parezca natural al usarla y que nos conmueva oírla. (Alberto Ure)



Monólogos y noticias

Materiales

Diario Hojas en blanco Lapiceras

Para realizar esta actividad es necesario tener un diario (no importa cuál) puede ser digital o incluso una edición vieja. Se propone a los/as participantes que cada uno/a mire el diario en busca de algún titular que le llame la atención. La noticia puede ser de cualquier género (actualidad, cultura, sociedad, economía, policial, etc.). Una vez seleccionada se sugiere leerla un par de veces; incluso tomar notas de los datos más importantes y luego, probar escribirla de nuevo pero desde el punto de vista de uno de sus protagonistas: puede ser, por ejemplo, el jugador que hizo un gol en el último minuto, el chofer que manejaba el colectivo donde hubo un robo, o la mujer que ha atropellado a una gallina (jo incluso la gallina!).

Cada participante realizará un monólogo contando su historia (la del personaje elegido de la noticia), el resto puede preguntar, de acuerdo a la propuesta se puede imaginar una cena de amigos/as, una entrevista o panel televisivo.



Personajes y objetos

Materiales

objetos de vestimenta y accesorios (mientras más atractivos y peculiares, mejor).

Cada participante elige uno o dos de los siguientes "elementos" o categorías y construye su personaje a partir de ello; sugerimos, por ejemplo:

Nombre - apodo - ocupación - pasatiempo - nacionalidad - con quien vive - algo que odia profundamente - algo que lo/la enamora - lo que no se atreve a confesar pero hizo (hay testigos) - miedos o fobias - sueño - tics y tocs - algo que le quita el sueño - algo que le hace reír - etc.



Luego de un tiempo, y en primera instancia, la coordinación irá realizándole preguntas a los personajes - participantes. Una vez que estén interiorizados los mismos, por parejas o tríos pasarán al escenario (recorte del espacio señalado como tal) y realizarán una improvisación. Para esto se pueden escribir previamente situaciones en papeles y sacar uno al azar o el resto de los/as participantes que no están actuando proponen: lugar y situación/conflicto.

Para la improvisación es ideal ayudar a crear el clima de confianza y respeto, para lograr la libre experimentación hay que anular la burla y el juicio, permitir la risa sobre lo propio y ajeno desde el genuino lugar de disfrute. Además de dialogar acerca de esto con el grupo es ideal acompañar la improvisación generando un ambiente propicio, para lo cual podrá disponerse un lugar particular, con ciertos objetos o fondo, y también utilizar música de acuerdo a la situación que se proponga.

Tres propuestas o ejemplos de música para acompañar la improvisación:

- 1) https://www.youtube.com/watch?v=NFx9Qx8hsYM
- 2) https://www.youtube.com/watch?v=_ioc6sdgugo
- 3) https://www.youtube.com/watch?v=JV0gDRW_sec



Escenas de la vida propia

En subgrupos: pensar alguna situación conflictiva que les gustaría contar, algo que los/las enoje, que les moleste, algo que les sucedió o que sientan que está mal; puede ser algo muy concreto o más abstracto y general. Cada grupo actuará una escena, llevando el conflicto a su punto máximo y allí se congelará. El resto de los/as participantes tendrán que proponer posibles resoluciones a la escena planteada. *

¿Qué cosas nos molestan? ¿Qué cosas nos alivian? ¿Qué nos gustaría contar?

^{*} Esta dinámica se asemeja al Teatro del Oprimido (TO), que es un sistema de juegos y técnicas desarrollado por el brasileño Augusto Boal y sus seguidores desde la década de 1960.



Cierre

Lluvia de ideas

Anticipando el próximo encuentro donde se realizarán los guiones para los cortometrajes, se invita a realizar un listado de posibles temas, ejes, situaciones, historias o pensamientos que puedan servir de insumo para lo que quieren contar en sus futuras producciones.



Tercer encuentro: sembrando una idea



 Que los/as participantes desarrollen una idea que quieran transmitir, comunicar, y cuyo guión deseen realizar colectivamente.

Inicio: Ideas de la vida cotidiana

Materiales

Hojas en blanco y lapiceras

Se busca que los/as participantes reconozcan la teatralidad que se desprende de sus vidas cotidianas y creen ficción a partir de determinados elementos poéticos: recuerdos, anécdotas (esas que se cuentan en toda reunión familiar constantemente, que uno/a no vivió pero se sabe de memoria), repasar el día a día de la última semana como si fuera una película en cámara lenta, etc.

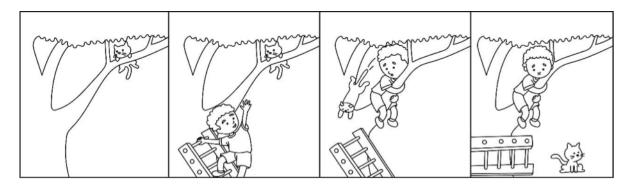
Para esto se propone que cada uno/a escriba durante 15 minutos sin levantar la lapicera de la hoja, todo lo que salga. Se puede realizar en silencio o también utilizar música instrumental "de fondo" para crear un buen clima.

Una vez terminado el tiempo cada participante volverá a ver lo escrito y marcará frases, imágenes, escenas, temas, que considere interesantes para ampliar. En parejas elegirán una escena / imagen, un lugar que les haya captado la atención. Desde ahí construirán una secuencia, pensando en 3 o 4 pasos (imágenes - escenas): la que eligieron ¿en qué lugar está? ¿en qué momento del corto aparece ese lugar (principio, desarrollo, final)? - pensar título (con posibilidad de incluir género, título para terror, comedia, etc), y si hay un personaje ¿quién es? ¿qué desea? ¿cuál es el conflicto? ¿qué se quiere mostrar?



Una vez definida la secuencia, se les propone dibujarla en 4 cuadradosimágenes para compartir con los/as demás. El resto comenta qué entiende, es válido también realizar sugerencias.

*



Desarrollo

Una obra se puede empezar a crear de distintas maneras, con un deseo de contar algo, de mostrar un recorte de la realidad, una idea, una historia, una metáfora o un sentimiento. Un video, un cortometraje implica una narrativa. Es fundamental saber qué es lo que queremos contar y pensar cómo lo queremos contar.

El guión es una guía, una planificación que nos permite pensar las mejores imágenes y sonidos que tenemos disponibles para relatar una historia que creemos interesante y que busca generar sensaciones en los/as espectadores.

Las producciones del primer y segundo encuentro, en conjunto con el ejercicio anterior son insumos para motorizar las ideas que los/as participantes decidan contar en sus cortometrajes.

En subgrupos, por afinidad o por interés (temática del corto) comenzarán la producción de sus guiones. La intención es pensar grupalmente la elaboración de la historia, los personajes, los sentimientos o sensaciones, los climas, todo lo que va a suceder en el cortometraje. Puede ser que en un primer momento haya una idea, una imagen o



^{*} Imágenes realizadas por Jorge Escalante, ilustrador mexicano.

un tema, la propuesta es realizarle preguntas a eso que imaginamos para terminar de construir el relato. Pensar dónde transcurre, el género (comedia, terror, documental, etc), los personajes y la trama: ¿Qué quiere nuestro personaje? ¿Qué le impide obtenerlo? ¿Cómo se inicia el relato? ¿Cuál es su desarrollo? ¿Tiene final abierto?

Una vez que los subgrupos resuelven las preguntas más básicas y tienen una idea acerca de lo que quieren contar, trabajamos con la herramienta de "guión gráfico" o "Storyboard", es decir un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.

Sugerimos ver el siguiente video con los/as participantes para dimensionar la tarea y motivar la realización de la misma:

https://www.youtube.com/watch?v=aGjPkijL96Q&fbclid=lwAR1_ MZj4w4IAFiR66_Q6wkwZe35e7YVshKmCW904g3YZApTnkeKdAQZ9z5w

A tener en cuenta...

El cine es un arte audiovisual, para transmitir una idea no hace falta que se diga necesariamente a través del guión literario, es decir con palabras o incluso con imágenes. Es tan importante pensar lo que se quiere mostrar como lo que se quiere ocultar; combinando lo que se dice con lo que no se dice, las miradas, las sombras, el sonido... Los/as espectadores completan la imagen, dialogan con lo que ven: ¿Qué esconde la imagen? ¿Qué sonidos provienen desde fuera de lo que vemos? ¿Hay algo que nos llama la atención pero que no estamos viendo?

- "Una imagen vale más que mil palabras", este proverbio tradicional nos recuerda la potencia y la poesía que portan las imágenes y las escenas (un objeto, un paisaje, una ausencia), que pueden transmitir significados potentes aun cuando ninguna acción ocurra en ellas.
- Un plano es el recorte del espacio y formato (ángulo distancia movimiento) que captará la cámara: ¿Cuántos planos se necesitan para filmar una escena? ¿Qué plano transmite mejor la idea de la escena? ¿Cuál hace que el/la espectador/a se sienta atrapado por la historia?
 Existen distintos planos para filmar.





Plano general: introduce al espectador en la situación, le ofrece una vista general y le informa acerca del lugar y de las condiciones en que se desarrolla la acción. Suele colocarse al comienzo de una secuencia narrativa. Se dice que se trata de un plano descriptivo del espacio. En un plano general se suelen incluir muchos elementos, por lo que su duración en pantalla deberá ser mayor que la de un primer

plano para que el espectador pueda orientarse y empezar a entender la situación.



Luego, existen planos que describen la figura humana o los personajes.

Plano entero: también llamado "plano figura", es denominado así porque encuadra justamente la figura entera del sujeto a tomar, es decir, se podría decir que el plano abarca justo desde la cabeza a los pies.

Plano medio: encuadra desde la cabeza a la cintura. Se correspondería con la distancia de relación personal; por ejemplo una entrevista

Primer plano: encuadre de una figura humana

entre dos personas.

por debajo de la clavícula. El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje. Con este encuadre se llega a uno de los extremos del lenguaje visual: los objetos crecen hasta alcanzar proporciones desmesuradas y se muestran los detalles (ojos, boca, etcétera).

Plano detalle: primerísimos planos de objetos o sujetos, flores, una nariz, un ojo, un anillo, etcétera.

• El personaje es la pieza fundamental del guión. Para construir un personaje sólido nos basamos en 3 aspectos: fisiológico



(qué aspecto tiene), psicológico (cómo es su carácter, qué piensa, qué siente) y social (a qué se dedica, quiénes son sus amigos, cómo es su familia). Es importante entender que el personaje es lo que hace; se describe mediante sus acciones en escena.

 Por último acercamos un ejemplo de guión gráfico y otro de guión literario



1.ENTRADA AL MUSEO.EXT/DÍA

Amanece.

Plano general de la puerta de entrada al museo. Todos los estudiantes se agrupan en fila.

La maestra con el dedo índice les indica que hagan silencio. FLORENCIA y MATILDA se quedan atrasadas mientras los estudiantes entran al museo siguiendo a la maestra.

FLORENCIA

Quedémonos acá mientras esperamos a Rubén

MATILDA

Me parece haberlo visto de lejos. ¿No es el chico del abrigo verde?

2. SALÓN PRINCIPAL MUSEO.INT/DÍA

La maestra cuenta a los alumnos, y se sorprende al notar que faltan tres. *

^{*} Adaptación del texto de http://ficus.pntic.mec.es/~jcof0007/VideoCEP/Tema3/guion.html



Más información sobre construcción de guión disponible en: https://educomunicacion.es/cineyeducacion/guionquees.htm

Programa para construcción de guión digital disponible en: https://www.celtx.com/a/ux/index#documents/ d6b8f6ef5f5bd39fce196bfd575faafeb559c3ai

Cierre

Se compartirán los guiones elaborados por los diferentes grupos.





Cuarto encuentro: generando climas

Objetivos

 Que los/as participantes perciban los diferentes climas que pueden generarse a través de la música y la sonorización, experimenten sus propias creaciones y apliquen lo explorado a sus cortometrajes.



Inicio: Reconociendo climas

Materiales

Reproductor de audio

La coordinación irá reproduciendo algunos temas musicales que fueron utilizados para ciertos personajes, momentos o climas de películas. La idea es que los/as participantes tengan un primer momento de apreciación y escucha y puedan luego decir en qué situación creen que se usó esa música, por ejemplo: para una pelea, para un momento romántico, para el héroe, sonido ambiente de calle o bosque, etc.

Algunas posibilidades (recurrimos aquí a producciones audiovisuales de amplia difusión y de fácil acceso):

1) Star Wars - batalla (John Williams) https://www.youtube.com/watch?v=o--bleobBFY&feature=emb_logo

Star Wars - introducción, títulos, también puede funcionar de cierre. https://www.youtube.com/watch?v=tGsKzZtRwxw&feature=emb_logo

2) La pantera rosa: asociado al personaje y sus características "problemáticas" (Henry Mancini)

https://www.youtube.com/watch?v=ilull9eS3mQ

- 3) Diarios de motocicleta: conmover, sensibilidad, suavidad (Gustavo Santaolalla) https://www.youtube.com/watch?v=mMSwgG4UOWo
- 4) Titanic: romance aventura libertad (James Horner) https://www.youtube.com/watch?v=0iMY1CXBc-c



Para ejemplificar cómo se complementan los sonidos - diálogos y musicalización se puede comparar fragmentos de las películas utilizando para ello sólo la pista musical. También se puede reproducir primero solamente el audio y luego, ese audio con la imagen correspondiente.

Por ejemplo Star Wars batalla (misma pista musical que en el ejercicio anterior pero con el sonido de la escena completa):

https://www.youtube.com/watch?v=V2erbggmgCA

o Iron Man: https://www.youtube.com/watch?v=4LIIhSHgjTw

Desarrollo

Cada lugar tiene su sonido y su música propia. Vivimos rodeados de ruidos, sonidos y músicas que nos permiten reconocer y reconocernos. No es lo mismo el sonido de la ciudad o del campo, el ambiente de una fábrica o de un café de barrio, un pueblo norteño o un lago sureño, cada lugar tiene su propio latir, sus tonos, timbres e intensidades.



Paisaje sonoro

La propuesta es hacer consciente eso que estamos tan acostumbrados/ as a escuchar en nuestra propia tierra. En una primera instancia los/as participantes cerrarán sus ojos e intentarán percibir la mayor cantidad de sonidos que puedan. Pueden recordarlos o escribirlos en un papel.

De ser posible, en subgrupos recorrerán 2 o 3 espacios del lugar, de la institución o incluso de la ciudad o pueblo, registrando los sonidos característicos y también otros más sutiles que escuchan. Pediremos a los/as participantes que los graben con algún dispositivo. Lo ideal es que los grupos puedan trabajar por separado registrando sonidos en espacios diferentes.

Pondremos en común las grabaciones; en caso de haber hecho recorridos diferentes podemos compartir lo que captó cada grupo y, si es posible, descubrir qué espacios recorrieron los demás sólo escuchando los sonidos.





Del sonido al ambiente

Materiales:

Dispositivos tecnológicos

Invitamos a los/as participantes a explorar y seleccionar sonidos de la voz, del cuerpo, de objetos sonoros y/o instrumentos musicales, a utilizar las grabaciones del ejercicio anterior y con todo el material disponible crear un clima, un paisaje, un ambiente sonoro. Para esto primero tienen que decidir qué emoción quieren generar, qué tipo de escena sonora van a armar.

Para editar el sonido y ensamblar los diferentes componentes mencionados les proponemos explorar alguna de las siguientes aplicaciones digitales:

Audacity: es una aplicación informática multiplataforma libre, que se puede usar para grabación y edición de audio. http://www.audacity.com.es/

Chrome Music Lab: Es una aplicación para experimentar la combinación de sonidos y componer canciones.

https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/

BandLab: Es una aplicación multipista para crear y grabar varias pistas de audios y así producir composiciones musicales a través de un dispositivo celular. Funciona también como red social y los/as usuarios/as pueden compartir composiciones con otros usuarios/as para crear canciones en grupo con distintas herramientas tecnológicas.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bandlab.bandlab

Se compartirán las producciones, los demás grupos - participantes podrán decir qué imágenes les evoca la pista musical propuesta, que emociones, etc.

Musicalizando nuestros guiones

Se recuperarán los guiones producidos en el encuentro anterior, e invitamos a pensar qué clima se quiere generar en cada escena y a elaborar una propuesta para musicalizarlas.

La música muchas veces anticipa lo que está por llegar, prepara al espectador/a para la próxima escena, y es imperceptible... hasta el momento en que ya cumplió su cometido.





Cierre

Nos despedimos jugando con sonidos. Cada participante elegirá un sonido que lo/a represente o caracterice. Se elige en conjunto una música muy conocida y familiar, y se la canta o se la escucha a través de un dispositivo. En ronda, todos/as seguirán el ritmo con golpes de palmas en las piernas y con aplausos. Quien comienza el juego reemplaza el aplauso por su sonido primero y luego por el sonido de otro/a compañero/a, quien es llamado/a continua, realizando en el momento del aplauso su sonido en primera instancia y en la segunda, el sonido de otro compañero/as, y así sucesivamente.





Quinto encuentro: movimientos, luces y sombras



- Que los/as participantes dimensionen algunos componentes de la puesta en escena y del rodaje tales como el soporte físico, la animación y la iluminación. Que puedan pensar y crear ambientes para sus cortometrajes.

Inicio

Hay muchas formas de contar nuestras historias - guiones y soportes para lograrlo, exploraremos algunos lenguajes para decidir cuáles quieren usar para sus cortometrajes.

Flipbook

Materiales

Hojas en blanco Fibra Luz Tijera Gancho



Si bien, como mencionamos en el primer encuentro, los efectos de movimiento en las imágenes se lograron de diferentes maneras desde la prehistoria, el primer *flipbook*, tal y como lo entendemos hoy en día, apareció en septiembre de 1868, patentado por John Barnes Linnett bajo el nombre de cinematógrafo \(\mathbb{N} \)«imagen en movimiento»- Es el primer ejemplo de animación que usa una secuencia lineal de imágenes en lugar de una circular.

Un *flipbook* es un libro, generalmente de tamaño pequeño y de formato horizontal, que contiene una secuencia de imágenes que varía gradualmente de una página a otra, de manera que cuando las páginas

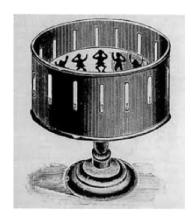


se pasan a gran velocidad se genera una sensación de movimiento en las imágenes, que será de mayor o de menor duración dependiendo del número de páginas que tenga el libro. *

Proponemos realizar *Flipbooks* con los/as participantes. Tutorial disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Tj3TyuaEl3k

Otro objeto posible de realizar con los/ as participantes que refiere al origen de la cinematografía es el Zootropo: maquina creada en 1834 por William George Horner que produce un efecto visual donde la imagen se percibe en movimiento, tutorial disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=Bw53eDXXYhQ



Desarrollo

Ese mismo concepto se utiliza actualmente en la técnica de *Stop Motion* que pueden utilizar los/as participantes a la hora de grabar sus cortos.



Stop motion

Materiales

puede ser con cartulinas y pintura, objetos variados o plastilina, entre otros; también se necesita de una cámara fotográfica.

Es una animación fotograma a fotograma en que objetos inanimados parecieran cobrar vida. Esos objetos pueden ser rígidos o maleables, como por ejemplo juguetes, bloques de construcción, muñecos articulados o personajes creados con plastilina o papel. Se busca aparentar su movimiento a través de una sucesión de imágenes fotográficas.

Ejemplo de producción de cortos en stop motion disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=WXOXaS46bAs&feature=emb_logo

"El ojo siempre es atraído por la luz, pero las sombras tienen mucho más que contar". (Gregory Maguire)

^{*} Información recuperada de: https://lapiedradesisifo.com/2018/07/25/breve-historia-del-flip-book-o-como-meter-unos-sequndos-de-cine-en-un-libro/



Teatro de sombras





Materiales

cartulinas o papeles oscuros, tijera, cinta de papel, ganchos mariposa, papel estilo celofán de colores, luces, tela blanca o simil.

Hay elementos que atraen a personas de todas las edades. El juego de luces y sombras resulta cautivador tanto para el/la que ejecuta como para su espectador/a. Este es un arte antiguo que se fue sofisticando, desde el fuego en la caverna hasta la isla de Java, en indonesia donde cobra su estructura similar a los títeres que se difundió globalmente.

Se invita a ver con el grupo 3 pequeños videos (10 minutos en total), que resultan inspiradores para entender cómo se construye este arte, antes de explorarlo:

- Obra de danza-teatro de sombras Shadowland the flower disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Z0E08rhCHhw
- Introducción al teatro de sombras compañía de teatro Chipotle, disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=8CZVX-ejF1Q
- Pensar la Iluminación en el teatro de sombras compañía de teatro Chipotle, disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=eHfxddCCm_Q



Juego de sombras

Materiales

tela clara, luz potente.

Se propone explorar la expresividad de las sombras, para esto se oscurecerá el espacio, dejando una luz (o varias de menor potencia) apuntando hacia una tela clara (o pantalla). A modo de calentamiento se propondrán consignas sencillas como por ejemplo que pase un participante e interprete una emoción: enojo, amor, alegría, frustración, u otras.

Luego pueden pasar en parejas o tríos e interpretar acciones más complejas como por ejemplo: una cita con un dentista, se me escapó el perro y no puedo agarrarlo, etc.

También se les puede pedir a los/as participantes que piensen una escena de una película o una serie que conozcan y que la interpreten para que el resto adivine (la coordinación también puede proponer).

Como vimos en los videos, es posible realizar los cortometrajes a través de la actuación, de la manipulación de figuras-títeres o combinando ambas técnicas.

La opción clásica de teatro - actuación directa también requiere del juego de luces, es decir: de una apropiada iluminación. La luz se planifica y suma sentidos a nuestra producción, además de mejorar significativamente la calidad de la imagen. La falta de luz siempre implica menor definición en la imagen.

Para probar los efectos de la iluminación podemos colocar un objeto o un participante en una silla o mesa y probar las modificaciones visuales que se generan al colocar primero una sola luz cerca (oscureciendo alrededor), cambiando los ángulos desde donde le impacta: ¿Genera el mismo efecto cuando la luz *le pega* de costado que cuando lo hace desde arriba o desde abajo? ¿Y si la acercamos o la alejamos, y si colocamos varias luces de diferentes ángulos?

La propuesta es que el grupo explore las modificaciones registrando qué sensaciones les genera ver al objeto o a la persona iluminada de una manera o de otra.



Cierre

Proponemos un primer momento en subgrupos para que puedan dialogar sobre lo experimentado, qué los/as motiva más y/o se imaginan para sus cortometrajes. Luego se abre en un segundo momento para realizar una puesta en común entre los grupos.



Sexto encuentro: ultimando escenas

Objetivos

- Que los/as participantes dimensionen algunos componentes de la puesta en escena y del rodaje como el soporte físico, el vestuario y la escenografía. Que puedan pensar y crear ambientes para sus cortometrajes.

Inicio: preparación del espacio

Materiales

mobiliario diverso disponible, objetos y muebles que sirvan para armar diferentes escenografías.

Siempre que grabamos un video, aún sin quererlo elegimos una escenografía. Es interesante ser conscientes de esas decisiones que tomamos para diseñar nuestro espacio. Los elementos que elegimos tienen sentidos y cuentan parte de la historia, acompañan a la creación del ambiente o nos hacen ruido, incluso cuando no notamos exactamente qué es lo que no nos convence.

Se propone a la coordinación recibir al grupo preparando el ambiente, para este encuentro sería ideal poder contar con indumentaria variada que sirva para dimensionar diferentes vestuarios y mobiliario diverso que invite a crear ambientes (dentro de lo posible). Tener el material disponible y acomodado en el espacio y otro lugar que marcaremos como escenario. También puede la coordinación crear una escenografía y recibir a los/as participantes en ella, experimentando a qué los/as invita, e incluyendo un momento de exploración de vestuarios-personajes.



Desarrollo



Ensayando escenografía

Materiales

Se propone llevar distintos vestuarios y objetos de indumentaria y/o utilizar materiales que estén disponibles en el lugar.

En subgrupos

la coordinación asignará una escena a cada subgrupo para que preparen la escenografía correspondiente a la misma, por ejemplo:

- Cena romántica
- · Vestuario después de un partido
- Examen final de una materia

Una vez que cada grupo armó la escenografía, teniendo en cuenta la iluminación y la indumentaria, pediremos a otros participantes que pasen a la misma y representen alguna otra situación para la cual esa escena no estaba preparada. Por ejemplo: en la escenografía de la cena romántica rendirán examen final dos estudiantes.

La idea es reflexionar sobre lo que genera la escena.

¿Que nos incomoda? ¿Que nos transmite? ¿Es seria?¿Nos da risa? ¿Funciona?

Es fundamental lograr la coherencia entre todos los elementos que vimos hasta ahora para realmente poder transmitir la idea que se propone contar con el cortometraje y de la mejor manera posible. Buscamos lograr ensamblar el guión, con la música, la estética, la iluminación, el vestuario y la escenografía de manera armónica y complementaria.



Croma o Clave Color

Materiales

Fondo de color liso verde o azul. Puede ser en tamaño grande con una tela, pintura o pantalla o también se puede utilizar una caja por ejemplo pintada y



hacer con objetos y/o figuras pequeñas.

Croma o Clave color es una técnica audiovisual muy utilizada donde se usa un fondo liso, comúnmente azul o verde ya que son colores que no están presentes en los tonos de piel y facilitan el recorte digital de la imagen que se



contrasta. Luego es reemplazado por otra imagen digital en la edición.

Este ejercicio suele resultar muy atractivo, la propuesta es que los/as participantes elijan una escena que quieran grabar utilizando esta técnica, utilizando la imagen del ejemplo se grabarían corriendo en el lugar y luego incorporarían el fondo.

Para la edición se puede utilizar la aplicación Stickbot Studio disponible en: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zingglobal.stikbot2&hl=es_AR o en Instagram a través de: _. También está disponible en la red social *Tik Tok* *



Diseñando vestuarios

Materiales

Hojas en blanco Colores Telas Hilo Agujas.

Así como la escenografía le da identidad a las locaciones (lugares) el vestuario nos ayuda a contar la historia de nuestros personajes. La propuesta es volver a los guiones construidos en subgrupos y poder caracterizar a nuestros personajes ¿Cómo es este personaje? ¿Qué características tiene? ¿Qué cosas le gustan?

^{*} Imagen recuperada de: https://es.ign.com/capitana-marvel/146369/news/marvel-al-desnudo-asi-se-ven-sus-peliculas-sin-efectos-especiales



Luego veremos qué tenemos disponible para crear los vestuarios, en una primera instancia queremos imaginar si tuviéramos todos los elementos posibles a disposición, ¿cómo se vestirían? La propuesta es dibujarlos y poder escribir algunas palabras o frases acerca de su personalidad. ¿Qué objetos pueden acentuar sus características?

Este ejercicio se puede realizar dibujando y pintando en papel o también cosiendo con telas, collage con materiales diversos como revistas o de manera digital.

A tener en cuenta para el vestuario

- **Época:** La historia del cortometraje: ¿transcurre en un tiempo actual? ¿está ubicada en un futuro ficticio? ¿refiere al pasado? Hay que utilizar ropa, accesorios y también indumentaria acorde a la época que se quiere narrar.
- Coherencia de espacios y tiempos: si el personaje viene de la calle o hay determinado clima, considerar si es necesario, por ejemplo, un abrigo, un piloto, una campera, un paraguas o una valija.
- Utilizar accesorios para complementar el vestuario y ayuden a construir al personaje; por ejemplo: una carpeta, un reloj, un pañuelo...

Cierre

Cada grupo definirá qué soporte, técnica y formato desea implementar para la realización de su cortometraje. También sugerimos la organización de la producción necesaria, distribuyendo roles y tareas, acordando canales de comunicación y encuentros.

El tiempo, la cantidad de otros encuentros que cada subgrupo necesite para la preparación de sus elementos, dependerá de la técnica elegida y del ritmo grupal. Se sugiere también la posibilidad de realizar ensayos antes de la jornada de rodaje-grabación oficial.



Para las jornadas de rodaje

Al momento de comenzar el rodaje hay que tener definidos los roles: quien dirige, quienes actúan, quienes filman, quienes se ocupan del sonido y la iluminación, la escenografía, etc.

Se sugiere utilizar trípodes o improvisar dispositivos para sostener los celulares de manera fija (asegurando la integridad de los mismos) para evitar movimientos en las filmaciones, salvo que sea intencional, como puede ocurrir en una escena de persecución.

La grabación se puede realizar de dos maneras:

- En una sola toma, sin cortar la filmación (se va poniendo pausa).
- En múltiples tomas que luego editaremos, lo cual lleva mucho más trabajo de edición pero también permite realizar más grabaciones específicas si algo sale mal (no hay que grabar todo de nuevo). En este caso también se puede probar filmar una misma escena en simultáneo desde diferentes ángulos para luego combinarlos en la edición.

Se sugiere hacer una pequeña prueba al comienzo, para poder ver cómo se están grabando la imagen y el sonido, y realizar las modificaciones pertinentes.

Prestar atención al volumen y la calidad de sonido que se está capturando. Sobre todo si lo hacemos con la misma cámara que estamos tomando la imagen, en planos muy abiertos, por ejemplo que se filma de lejos, si hay diálogo (y no es a los gritos) es probable que quede bajo o poco claro. Se puede captar con un segundo dispositivo y luego incorporarlo en la edición.

Cortometrajes inspiradores para ver con el grupo

- Juan Pablo Zaramella, Luminaris https://play.cine.ar/INCAA/produccion/4947
- Plataforma de la Universidad Nacional Tres de Febrero, donde se pueden encontrar varios cortometrajes https://un3.tv/



Séptimo encuentro: modelando la obra



Objetivos

- Que los/as participantes adquieran herramientas para el montaje y la edición audiovisual, de manera que puedan editar el material grabado y producir un cortometraje.



Inicio: Efecto Kuleshov

Materiales

impresión de imagen

Lev Kuleshov en 1922 realizó un experimento mediante el cual comprobó la importancia del montaje para la interpretación de una escena. El experimento consistía en poner un primer plano neutral de un actor y montarlo junto a fragmentos de otras películas. La imagen del actor siempre era la misma pero, al ubicarlo intercalado con otras imágenes, la audiencia percibía que su gestualidad expresaba emociones diferentes, incluso pensaban que no era la misma imagen.

Más información sobre el efecto Kuleshov disponible en: https://www.cortorama.com/blog/el-efecto-kuleshov/

El orden de los planos crea significados nuevos, de modo que en la edición (o montaje) podemos crear secuencias nuevas que no estaban previstas ni en el guión literario ni en el guión técnico.

Desarrollo

La propuesta es editar el material creado para darle formato de cortometraje audiovisual. En este momento se eligen, ordenan y unen las distintas tomas que compondrán el cortometraje, bajo una idea y una dinámica establecida por el guión y la visión artística del grupo.



Editar no es tan simple como seleccionar las escenas mejores actuadas, también debemos tener en cuenta otros factores tales como:

El guión: el modo en que se pensó originalmente la narración será usado como guía, si bien, como hemos señalado, a veces en esta instancia aparece la posibilidad o la necesidad de realizar modificaciones que no se habían considerado previamente.

El ritmo de las escenas: que no sean ni tan cortas, que no permitan entender lo que sucede, ni tan largas, que hagan perder el interés del espectador/a.

La calidad del sonido: prestar atención a si tiene mucho ruido o es nítido, a la combinación entre el silencio, la música, el sonido ambiente y los efectos de sonido.

Pueden extraerse sonidos ambientes o efectos que resulten útiles de las librerías de sonidos de libre uso. Algunas disponibles son:

http://soundbible.com/

https://www.zapsplat.com/

https://gamesounds.xyz/

https://freesound.org/

https://www.soundeffectsplus.com/

Tipos de unión entre planos: cómo vamos a pasar de una escena a otra, o incluso dentro de una misma escena entre diferentes planos: por corte directo, es decir directamente de una a otra, con algún efecto de transición (generalmente cuando hay un pasaje o cambio más grande que queremos acentuar) o por fundido, donde la pantalla funde a negro o blanco, comúnmente para cierres o para marcar un "punto y aparte" en la historia.

Materiales soporte: las producciones audiovisuales se valen muchas veces de recursos gráficos, como placas, textos o imágenes en calidad alta, a los que a su vez se puede incorporar efectos. Para realizar las



propias se pueden utilizar aplicaciones como Canva, donde se pueden personalizar y crear diseños. Disponible en: https://www.canva.com/

Se propone mirar el material crudo que se filmó y consensuar decisiones para la edición: qué tomas elegir, qué pueden construir, mejorar o modificar desde la edición, efectos, etc.

Les compartimos posibles editores de videos para computadora:

OpenShot (software libre)

https://www.openshot.org/es/

Movie Maker

https://descargarmoviemaker.net/para-windows-10/Posibles editores para celulares:

InShot *

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.camerasideas.instashot&hl=es_AR

VideoLeap:

https://play.google.com/store/apps/details?id=videoleap.photo.video.editor.enlight.prequel&hl=es_AR&gl=US

VlogEditor:

https://play.google.com/store/apps/details?id=videoeditor.vlogeditor.youtubevlog.vlogstar&hl=en_US&gl=US

^{*} En la versión gratuita también se puede quitar la marca de agua al hacer clic sobre ella y luego sobre la cruz o modificando el tamaño del lienzo.



Cierre

Al igual que la instancia de producción y rodaje, la edición puede llevar bastante tiempo y encuentros, de acuerdo a las necesidades e intereses del grupo.

Se sugiere realizar una muestra interna una vez que estén editados los cortometrajes para que los/as compañeros/as puedan disfrutar, compartir y también realizar sugerencias para una ronda de edición final.

Se propone como cierre recuperar todo lo recorrido hasta el momento y que los/as participantes puedan contar lo que más les gustó, lo que resultó más divertido o más complicado, lo que aprendieron, lo que les gustaría seguir explorando, etc.

Sugerimos asimismo analizar y decidir en conjunto la posibilidad de realizar una muestra a cargo de los/as participantes, abierta a la comunidad o a determinado público. En tanto realizadores/as, es interesante que los/as adolescentes y jóvenes puedan mostrar sus producciones, indagar si lograron transmitir lo que buscaban, y recibir devoluciones y el reconocimiento por lo realizado.





Otras actividades

1. Máscaras



• Que los/as participantes exploren el uso de la máscara como creación y recreación de identidades, a través de dinámicas lúdicas con eje en la expresión corporal y la plástica.

Inicio

Saludos

Material

antifaz o máscara neutra, uno por participante (puede ser en goma eva, cartón semirrígido, etc.)

Se reparten los antifaces o máscaras, se les indica a los/as participantes que podrán utilizarlos cuando la coordinación lo anuncie. Se los/as invita a caminar por el espacio. Se les invita a saludarse actuando de diferentes maneras por ejemplo: cómo saludan a un docente, cómo saludamos a esa tía que nos estruja cada vez que nos ve, a alguien que no conocemos, a un viejo amigo, etc.

Se les indica ponerse el antifaz para continuar con la dinámica y se propone inventar otras maneras de saludarnos. ¿Cómo sería un saludo con los hombros, con los ojos o con la espalda, o con las rodillas? ¿Cómo se saludan en un zoom? ¿Cómo se saludan los perros? ¿Cómo se saludan los alacranes?

Ahora la idea es que busquemos distintas maneras de caminar, manteniendo el antifaz; por ejemplo: como soldados, como viejo/as con bastón o andador, como mujer embarazada, como robot, pateando piedras, en patines, entre otros.

Aquí se les indica sacarse el antifaz y se mantiene la consigna: como bebé que necesita un cambio de pañal, de frente al viento, cruzando el desierto sin agua, cargando una bolsa de papas pesadísima, cruzando arenas movedizas, perseguido por un perro, etc.

Cerramos este ejercicio ubicándonos en parejas, uno/a con antifaz o máscara puesto y el otro/a no.

Marionetas

¿Saben lo que son las marionetas? Son muñecos, que tienen hilos sujetos en distintas partes del cuerpo, por ejemplo, en el codo, la rodilla, la cabeza. El titiritero o titiritera jala los hilos y de esa



manera mueve al muñeco. Vamos a jugar a las marionetas: este juego se hace entre dos. Quien es la marioneta va a tener su antifaz puesto y el/la titiritero/a, no. El/la que hace de marioneta se queda parado/a con los brazos colgando. El/la titiritero/a toca con un dedo el lugar de donde está atado el hilo imaginario y luego, al jalarlo, la marioneta se mueve en la dirección correspondiente. Cuando el titiritero o titiritera suelta los hilos la marioneta vuelve a quedar en su posición inicial. Luego se cambia de roles quién era marioneta pasa a ser titiritero/a y viceversa.



Desarrollo

Se propone reflexionar y abrir el debate sobre los usos y simbolismos de las máscaras. Para lo cual proponemos algunos materiales disparadores:

Las máscaras son símbolos importantes en muchas culturas que expresan poderes sobrenaturales. Han sido utilizadas desde tiempos remotos y siguen siendo utilizadas, en rituales sagrados y eventos sociales, para la celebración de ceremonias de índole religioso, en bailes y en obras teatrales, para otorgarles un sentido simbólico y mágico. Han sido utilizadas para propiciar la fecundidad de la tierra y la abundancia de las cosechas, para triunfar en las guerras, curar enfermos, castigar a los criminales y para mantener el equilibrio entre las fuerzas del bien y del mal. *

**



Las **máscaras africanas** desempeñan un papel fundamental en las ceremonias tradicionales y danzas de teatro. Ellas representan: espíritus del antepasado, héroes mitológicos, la combinación del antepasado y el héroe, y los espíritus animales. Utilizan colores primarios.***



Calaveras y catrinas mexicanas, se usan actualmente en día de muertos simbolizando la conexión entre el mundo de los espíritus y el de las personas vivas.

Las máscaras simbolizan las necesidades, los miedos y las inquietudes de una comunidad y representan el deseo del ser humano de ocultarse y a la vez de manifestarse transformado, escondiendo su identidad para rebelarse en forma diferente. Los carnavales han servido, entre otros fines a lo largo de la historia, como liberación, no tanto de la jerarquía social imperante, sino de la máscara que cada persona se veía obligada a ir llevando en su vida.

^{***} Imagen recuperada de: https://okdiario.com/curiosidades/significado-mascaras-africanas-2484311



^{*} Texto parcialmente recuperado de: https://filosofia.laguia2000.com/mitologia/las-mascaras-y-sus-simbolos

^{**} Imagen recuperada de: https://rz100arte.com/ideas-sencillas-mascaras-carnaval/

"[...] las máscaras son un ritual recurrente en las culturas precolombinas, de modo que la rebelión, el igualamiento de los rostros y la puesta en escena histórica retrospectiva actuaron al unísono en la representación teatral de la revolución más innovadora"

(Castells, 1998, p. 113).

"No sé cuántos argumentos diferentes y contradictorios he dado sobre el uso del pasamontañas-máscaras. Ahora recuerdo: el frío, la seguridad, el anti-caudillismo (paradójicamente), el homenaje al dios negro del viejo Antonio, la diferencia estética, la fealdad vergonzante. El caso es que, ahora, el pasamontañas es un símbolo de rebeldía"



(EZLN, 1997, p. 109).

"La nariz del payaso es la máscara más pequeña del mundo, la que menos esconde y la que más revela" ***



Una máscara construida en parte por nosotros y en parte por los otros. Solo así, llevando una máscara (o varias) es posible atravesar el baile de la vida.

Usamos diferentes máscaras para adaptarnos de la mejor forma posible a las distintas situaciones a las que nos expone la vida.

Cuando nos aferramos con ahínco a una máscara ¿lo que refleja en realidad es una parte de nosotros que nos da miedo mostrar, que pensamos que es inadecuada, o incluso que nos puede poner en peligro o causar sufrimiento?

¿Sos la misma persona frente a tu grupo de amigos/as que frente a tus familiares? Cuando acabas de conocer a alguien ¿te comportas igual que cuando ya lo conoces de años?

^{**} Burnier,1994, recuperado de: http://teatroup.blogspot.com/2011/02/las-verdades-del-clown.html



^{*} imagen recuperada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Comandanta_Ramona

Yo Monstruo Mío

Se propone cerrar el intercambio escuchando el poema de Susy Shock, a través de un dispositivo tecnológico o también lo puede leer la coordinación. Disponible en ambos formatos en: http://corriendolavoz.com.ar/yo-monstruo-mio/

Máscaras de yeso

Materiales

vendas enyesadas o vendas, yeso, bowl, agua, vaselina, tijeras.

Es importante trabajar previamente con el grupo el respeto y el extremo cuidado por el cuerpo-rostro del compañero/a: no tapar orificios, cuidar ojos y pestañas, poner mucha vaselina sobre todo en las cejas, vellos faciales, y el límite entre el rostro y el pelo. Esta actividad es en parejas o tríos.

Para la realización de máscaras

En primer lugar se prepara el material cortando las vendas de yeso en varias tiras. Luego se aplica vaselina sobre las zonas con vellosidad. Sumerge una venda de yeso en el agua, retira del agua y se coloca suavemente sobre el rostro. Se debe repetir este procedimiento hasta cubrir toda la cara. Se pueden también dejar los ojos sin realizar. Después de unos 10 minutos, las vendas húmedas se empiezan a secar y la máscara comienza a tomar rigidez.

Cuando esté lista, hay que quitarla suavemente para evitar que se fracture.

Luego se puede reforzar la máscara colocando más tiras de yeso, de esta forma también quedará más prolija. Dejar secar y lijar para emparejar la superficie.



Dejamos secando las máscaras.

Tutorial de realización de mascaras con yeso disponible en: hacer-una-m%C3%A1scara-de-yeso



Bocetos y máscaras

Materiales

colores y hojas

En primera instancia proponemos la lectura del siguiente texto para debatir luego a partir del mismo.

¿TITA o TITO? *

[...] Cuando Tita murió las hermanas le quitaron el respirador artificial y entablaron una lucha contra el rigor mortis hasta lograr ponerle la dentadura postiza y los otros arreglos solicitados por la hermana mayor. Al terminar se abrazaron emocionadas y luego entre todas prepararon la casa para recibir a las visitas: sacaron de la vitrina el juego de café reservado para las ocasiones especiales, las cucharitas de alpaca y los manteles de las festividades. Parecían saber de memoria qué parte de la organización mortuoria tocaba a cada una. En ese ir y venir empezaron de a poco a recordar sucesos del pasado.

- -¡Irma! ¿Te acordás cuando Tita te corría con los sapos del fondo de la casa?
- -¡Cómo olvidarlo! Hoy día les tengo un miedo atroz, ¡no soporto ver un sapo ni de mentira!
- —¿Te acordás cuando mamá lloraba y le preguntaba una y otra vez que por qué no era femenina y que si seguía con ese carácter ningún candidato le iba ofrecer matrimonio y se iba a quedar para vestir santos?
- —¡¡¡¡Sí!!!! Y casi lo logra! Si no fuera por Fito que se le ocurrió invitar un amigo para Pascuas, no hubiera conocido a Oscar. ¡Dios lo tenga en la gloria! ¡Pobre santo!!!! ¡Cómo lo maltrataba Tita!
- —¡Qué mal genio tenía! Ya casada con Oscar se enojaba y lo echaba de la casa. Mamá lloraba y le decía "que el hombre no separe lo que Dios unió", entonces el pobre hombre volvía...JaJajajja!
- —Por suerte mamá nunca se enteró de los carnavales...sólo preguntaba: ¿dónde está Tita que no la vi en el corso? Le teníamos que mentir, se hubiera muerto de vergüenza si sabía lo que hacía...
- −¿Qué hacía Tita?− pregunté desde el rincón.

^{*} Fragmento recuperado de: https://isef2-caba.infd.edu.ar/sitio/prof-gabriela-artaza/upload/texto_ESI_2018.pdf



Las mujeres se percataron de que la pequeña había estado escuchando la conversación y cambiaron bruscamente de tema. Habían jurado que se llevarían el secreto a la tumba. Cuando fui adolescente, mi abuela Irma se animó a contarme que su hermana mayor, Tita, se comportaba de modo extraño durante los carnavales: Tita conservaba el traje del difunto tío Enrique, escondido en el fondo de un cajón, para que su madre no hiciera preguntas difíciles de responder. Mientras las hermanas preparaban sus máscaras de carnaval, Tita lavaba y planchaba con esmero el traje del fallecido. El ritual siempre era el mismo: Indalecia, la madre, acompañaba a las hermanas a las calles principales del pueblo donde se desarrollaba el carnaval. Elba, que era la más compinche de Tita, distraía a la madre para que la hermana hiciera lo suyo. La mayor de las hermanas volvía corriendo a la casa, se metía silenciosamente por una de las ventanas para no ser escuchada por su padre Juan. Se guitaba las ropas de mujer y se ponía el traje. Se guitaba el maguillaje, se engominaba el pelo, se ponía bigotes falsos y un sombrero marrón. Antes de salir pasaba por la cocina y elegía la zanahoria más grande y la colocaba dentro del pantalón simulando el genital masculino. Era como Ceniciento yendo feliz a la fiesta de las calles, sabiendo que para que su secreto estuviese a salvo debía volver a la casa antes que las mujeres de su familia. ¿Y Tita? ¿Dónde está Tita?, decía la madre. Pero siempre la encontraba metida en la cama, con gran dolor de cabeza debido al griterio y la música del carnaval.

—¡¡¡Dolor de cabeza me vas a dar si no encontrás marido!!! Estaban todos los muchachos del pueblo... ¡¡¡Te vas a quedar para vestir santos!!!

A continuación la madre se giraba hacia el resto de sus hijas y les decía:

—¡Hoy mucha farra pero a primera hora a escuchar el sermón de la iglesia! [...] Nunca nadie supo que Tita era quien seducía a las mujeres en carnaval, disfrazada de hombre. Tal vez era la oportunidad que encontró para mostrar esa parte de su identidad, al menos una vez al año.

Luego de dialogar sobre las resonancias del texto y antes de modelar las máscaras, se propone hacer los diseños para caracterizarlas. Se pueden probar diferentes colores, materiales, personajes y estéticas hasta encontrar la que represente lo que el/la participante quiere crear.

Si el tiempo y los materiales lo permiten, la propuesta es pasar los bocetos a la máscara, para ello se puede utilizar pintura, telas, lanas, accesorios, mostacillas, etc. Es importante que la máscara esté completamente seca antes de intervenirla.



Cierre

Realizar una puesta en común en torno de las producciones: mientras cada participante muestra su creación, se lo/a invita a contar los motivos por los que eligió esa caracterización y lo que quiera compartir sobre las resonancias del encuentro.



2. Freestyle · improvisación de rimas



- Que los/as participantes cuenten experiencias propias a través del formato lenguaje Freestyle.
- Promover el desenvolvimiento en público de los y las participantes, impulsando un uso amplio del vocabulario que enriquezca la composición de sus relatos y las producciones escritas.
- Fomentar el hip hop y el rap, en tanto estilos musicales que provienen de una cultura callejera y urbana, relacionados con otros estilos también habituales entre adolescentes y jóvenes.



Inicio

El Freestyle, es la improvisación rapeada (*oral: recitar o cantar*), que se ejecuta mediante rimas inventadas, en torno de un tema específico, o no. En este estilo o formato entra en juego no sólo lo que se dice, sino cómo se lo dice. Las competencias o batallas que suelen organizarse pueden ser de uno/a contra uno/a, en parejas, en grupos de tres y cuatro, e incluso todos/as contra todos/as.

Esta propuesta busca generar un espacio de producción musical colectiva desde lo lúdico. Pensar al cuerpo como un instrumento nos acerca al lenguaje musical sin importar nuestro conocimiento o experiencia previa. Es asumir que todos podemos hacer música, que está a nuestro alcance y que podemos construir sonoridad propia con facilidad.

Ritmo grupal

El ritmo es uno de los elementos fundantes de la música. Pensamos lo rítmico como sostén no sólo en la experiencia musical, sino en cualquier tarea. Nuestro cuerpo funciona a partir del ritmo, con sólo escuchar nuestro corazón nos acercamos al concepto de Pulso musical. El ritmo es movimiento, continuidad, vitalidad y comunicación.

Se propone buscar un pulso grupal lento, trabajando la sensación interna del mismo y la escucha. Se puede marcar con pasos o cambios de peso entre las dos piernas. Una vez que tenemos un pulso constante marcaremos 4 tiempos con 4 aplausos, la coordinación cuenta en voz alta los mismos.

La propuesta es mantener la cuenta de los 4 tiempos y jugar con el ritmo modificando los aplausos, seguimos contando 4 pero en vez de realizar 1 aplauso por tiempo podemos



realizar por ejemplo aplauso - doble aplauso - aplauso - aplauso. También pueden incorporarse otros elementos como chasquidos, golpes en otras partes del cuerpo, etc. La coordinación propone primero y luego el grupo imita, a modo de preguntas y respuestas. Es decir 4 tiempos de marcar el pulso, 4 pregunta la coordinación, 4 responde el grupo, volvemos a los 4 tiempos sólo de pulso.

Ahora es el momento de exploración de los/as participantes, primero se dará un tiempo breve para explorar los sonidos que pueden realizar con sus cuerpos. Como disparador, se puede proponer la búsqueda de algún sonido agudo y otro grave que les guste. Volveremos a armar la ronda y marcar el pulso grupal, en esta ocasión los/as participantes irán tomando el rol de "preguntar" y la coordinación con los/as demás compañeros/as responderán imitando el ritmo propuesto. Se mantiene el orden de 4 tiempos de pulso, 4 de pregunta, 4 de respuesta, solo que va pasando el rol de quien pregunta por la ronda hacia la derecha. Si algún ritmo propuesto no sale, o se dificulta en el momento de realizar se puede volver a marcar 4 tiempos solo de pulso y que la persona vuelva a intentar.

Por último se propone explorar las posibilidades de emisión de sonidos vocales (si no surgió en la exploración anterior) entendiendo que el ritmo del género que exploramos utiliza sonidos digitales y vocales para generar el beat (pulso). Esta técnica es conocida como beatbox, que consiste en la imitación de sonidos de instrumentos musicales. Tutorial disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=V7rLDc9UeLc

Para la exploración: buscar sonidos a partir de percutir la lengua contra el paladar o los dientes o los labios; jugar con los sonidos que surgen al inspirar y espirar, con las consonantes o vocales, repetirlas con ritmo libre o buscando un pulso o rítmica.

Para cerrar se vuelve a armar la ronda y con los 4 tiempos del pulso con el que se viene trabajando realizamos la dinámica de pregunta y respuesta, donde cada quien propone su ritmo vocal y el resto imita. Posteriormente se puede realizar una pequeña composición con todos los sonidos investigados, para llegar a un beatbox colectivo.



Desarrollo

Una vez explorado el ritmo vamos a investigar la rima, característica de este género y de varias producciones artísticas.

Para un primer momento se propone disponer en el espacio textos (poesías, frases, rimas, cuentos, canciones) e invitar a los/as participantes a leer y elegir los que les gusten más o les llamen la atención por algún motivo.

Se sugieren las siguientes posibilidades:

Canciones como Calle 13 - Latinoamérica, disponible en: https://www.letras.com/calle-13/latinoamerica/



Wos - Kanguro, disponible en: https://www.musica.com/letras.asp?letra=2475004

Poesía de Laura Devetach "Para que sepan de mí", disponible en: https://www.calibroscopio.com.ar/libro/para-que-sepan-de-mi/

Pedro Bonifacio Palacios / Almafuerte, disponible en: https://seriealfa.com/tigre/tigre6/almafuerte.htm

En la siguiente página podrán realizar preguntas que serán respondidas con fragmentos de la obra de Oliverio Girondo http://girondodice.encuentro.gob.ar/pregunta/94637

Poemas de Mariano Blatt, disponibles en: https://mansalva.com.ar/tres-poemas-de-mariano-blatt/

Rimando en duplas

Materiales

Hojas en blanco Lapiceras

Para precalentar, ejercitar la rima y la fluidez de pensamiento en parejas proponemos elegir 3 objetos y describirlos usando sólo palabras que terminen con la misma sílaba, por ejemplo, agarro una piedra y digo: alisada, delgada, manchada, cuando me quedo sin adjetivos que rimen, sigue el compañero/a.

Ahora cada quién elegirá una actividad cotidiana, una anécdota o algo que quiera contar y lo escribirá en forma de rima (no todas las palabras tienen que rimar, pueden ser los finales de frases o solo algunas partes) y en primera persona.

Cuando estén listos/as se lo compartirán al compañero/a, en una primera vuelta leyéndolo solos/as. Para una segunda vuelta se propone que uno/a de los/as dos marque el ritmo (beatbox). No tiene que ser demasiado elaborado, con solo combinar dos sonidos, el pulso grave y un contratiempo, alcanza; mientras quien lee interioriza el ritmo y frasea su escrito encima.

Para trabajar este último punto se puede nombrar el concepto de "sílaba tónica", son las que llevan el acento de la palabra, para la improvisación se puede jugar y variar la acentuación por ejemplo pasando de "escuchar" a "és-cuchar" o "escú-char"

Batalla de gallos

Se propone la libre improvisación primero en duplas, donde un/a participante comienza improvisando sobre el ritmo, sin tiempo estipulado. Cuando le da un cierre a su narración



comienza el compañero/a, quien debe responder o continuar con lo mencionado por el primer participante.

Para esto se puede pedir a otros/as participantes que realicen el ritmo base o poner una desde algún dispositivo tecnológico, como por ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=2n4yBWPGtDI

También hay pistas en YouTube que ofrecen ejercicios para la improvisación, donde por ejemplo en un determinado tiempo se sugieren palabras que hay que incorporar al relato que se está narrando, como por ejemplo:

https://www.youtube.com/watch?v=4yTqOpvQghs

Se propone luego realizar el mismo ejercicio pero en cuartetos.



Cierre

Para cerrar el encuentro se propone volver a la ronda inicial, realizando los/as participantes una base de beatbox o poniendo alguna a través de un dispositivo tecnológico, puede ser en ronda o sin respetar el orden, cuando cada quién se sienta seguro/a poder improvisar contando qué le sucedió en el taller, como atravesó la experiencia, algo que quiera compartir con los/as demás, etc.



3. Cuerpo que danza y habla



• Que los/as participantes exploren el lenguaje corporal y la danza a través de diferentes propuestas lúdico-expresivas.

Inicio

"La danza comunica pero de una manera amplia, no se agota en un solo significado, sino que lo hace produciendo multiplicidad de sentidos, donde la subjetividad del espectador es la que termina de completar la obra (...) La danza responde a un contexto histórico y social: tiene la impronta de quienes la bailan, donde sea que la bailen y con el sentido que le quieran dar. Se danza con otros. Se danza en grupos. Las sociedades a lo largo del tiempo han ido creando sus danzas, dándole distintos sentidos de acuerdo a sus cosmovisiones, creencias, rituales, festejos. Es así que la danza con la música, como expresiones del pueblo, generan identidad. La danza como hecho artístico nos transforma y por consiguiente puede transformar el entorno donde vivimos". *

Para bailar sólo se necesita tener un cuerpo disponible y conectarse con el deseo del movimiento, la danza es cuerpo vivo latiendo el pulso, siguiendo un ritmo, a veces interno, a veces motorizado por una música, sonido o movimiento exterior.

El tiempo se transforma cuando se baila, el cuerpo habita el espacio y el tiempo con determinada energía. La invitación es a transitar esta experiencia, escuchando y respetando el propio cuerpo y el de los/as demás. Para el impulso generador del movimiento, tan sólo una mirada con el compañero o compañera nos sirve de punto de apoyo para que suceda un acto de creación colectiva.

^{*} Extracto de la "Guía de investigación y producción artística", Revuelo creativo, Ministerio de Educación de la Nación.



Miro y Voy

Se sugiere a la coordinación una breve entrada en calor antes de iniciar el taller, con la intención de realizar movimientos suaves con las diferentes partes del cuerpo hasta poner el cuerpo en movimiento. Luego, en ronda, se propone la siguiente dinámica: una persona va a salir corriendo mirando fijamente a otro/a participante, dice "¡voy!" y sale directo a ocupar su lugar; antes de que llegue (para evitar choque) esa persona debe mirar a otra y realizar lo mismo, y así sucesivamente.

Espejos

Comenzaremos en parejas esta dinámica de imitación. Un participante será espejo del otro/a (luego cambian de rol). ¿Cómo tienen que ser los movimientos para que el/la otro/a llegue a copiarme como si fuera un espejo? ¿Qué de mi cuerpo (tono muscular, mirada) anticipa lo que voy a hacer?

Luego de explorar de a parejas se propone realizar una experiencia similar de a 4, las otras 3 personas copiarán y serán la sombra de la que está improvisando. Se puede complejizar esta dinámica haciendo que cada frente le corresponda a un/a participante. De esta manera cada quien improvisa cuando está de frente al lado que le corresponde y copia en los otros 3 frentes. No hay tiempos para los cambios, se mueve - danza, hacia el frente y se cambia de lateral cuando quiere pasarle el movimiento y el protagonismo a su compañero/a.

Por último se realiza la improvisación y copia grupalmente, es decir todos/as copiarán a uno/a, se irá rotando quien guía los movimientos

Se recomienda poner música ambiente que pueda facilitar la improvisación de movimientos, por ejemplo:

Fabian tejada y Kamaruko- Gente de la Tierra: https://www.youtube.com/watch?v=uCHc-TJKYHo

Paloma del Cerro - Yamanja disponible en : https://www.youtube.com/watch?v=ckctd2yJuE4

Skarabush de barbaturques disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=0YwL7THhtro

Rabeca Lima - causos disponible en: https://youtu.be/82FylKH6Nss



Desarrollo

Es importante propiciar instancias de improvisación para dar lugar a que aparezca "lo nuevo", "lo propio"; que se ponga en juego algo de cada participante y se vaya conformando la identidad del grupo.

Ronda de pasos

Una coreografía es una secuencia de pasos, para empezar el armado de la propia proponemos iniciar con una dinámica sencilla en la cual un participante realiza un movimiento, quien está a su lado debe volver a realizar ese movimiento y continuarlo con otro. Así sucesivamente se irá construyendo la secuencia de pasos, una vez terminada la ronda, todo el grupo en su conjunto realiza la secuencia entera.

Se sugiere realizar esta dinámica 2 veces para mejorar la calidad de la secuencia y tener 2 insumos diferentes para otros ejercicios.

Danzá la respuesta

En subgrupos se propone realizar una coreografía pequeña que responda a una pregunta, como por ejemplo:

¿Qué danza mi pueblo? ¿Qué música nos hace vibrar? ¿Cómo se baila el agua? ¿Cómo se baila el viento?

Para esta improvisación se puede dar a elegir el tema musical al grupo, buscándolo en internet y reproduciéndolo con algún dispositivo tecnológico. También se puede realizar en silencio, sin música de fondo o con alguna que proponga la coordinación.

Se realizará una puesta en común de las producciones una vez terminadas las mismas. Se puede contar la pregunta y después se muestra la danza, o se muestra y se le pregunta al resto qué les genera o a qué creen que responde y después se da a conocer la pregunta.

Coreografía grupal

Se elige un tema musical entre todos los/as participantes. Se divide al grupo en 2. Una mitad va a improvisar con el tema musical elegido y la otra mitad va a observar. Es interesante que quienes miran registren, escriban, alguna palabra o frase que les represente las imágenes que les gustaron o les parecen potentes de lo que están mirando. Luego se intercambian roles, el grupo que estaba observando pasa a improvisar



y el otro a registrar.

Una vez terminada esa etapa se propone compartir los registros de los/as participantes y elegir 5 o 6 imágenes corporales o secuencias breves que les hayan gustado. Una vez definidas se construyen grupalmente las transiciones entre sí, uniéndolas y conformando la coreografía.

La propuesta final estará orientada a determinar posiciones, a definir si algunos momentos son individuales o en subgrupos y otros generales; a realizar un par de ensayos o pasadas de la coreografía, y si hay interés también se puede grabar para compartir.



Cierre

Realizaremos un momento de estiramientos, pasando por las diferentes partes del cuerpo, tomando conciencia sobre la respiración y relajando los músculos y la tensión corporal.

Se puede acompañar también con música a criterio de la coordinación. Luego se sugiere realizar, sentados/as, una ronda de sensaciones y comentarios sobre el taller.

4. Talleres itinerantes de mantenimiento y reparación de instrumentos para el Programa de Orquestas y Coros*

Para llevar a cabo esta propuesta se requiere contar con talleristas especializados/as.

Se propone montar un taller de luthería en la escuela o espacio que proponga la jurisdicción.

Un tallerista *luthier* ofrecerá una capacitación de mantenimiento, puesta a punto y reparaciones de los instrumentos de la orquesta, dirigida a alumnas y alumnos, sus familias y docentes.

En la capacitación se verán aspectos técnicos propios del funcionamiento y cuidado del instrumento y se pondrán en práctica en el taller con los instrumentos de la orquesta. El mantenimiento y correcto funcionamiento de los instrumentos mejora de manera notoria la experiencia de estudiar y tocar en una orquesta. Consideramos que es una actividad necesaria para comenzar el ciclo lectivo en las orquestas.

Se podrán hacer talleres de mantenimiento de cuerdas frotadas, de metales y de maderas, cada uno en un espacio y la actividad será independiente entre sí.

^{*} Propuesta elaborada por el equipo del Plan Nacional de Artes del Ministerio de Educación de la Nación.





Objetivos

- Retomar el contacto presencial entre el equipo docente y los y las estudiantes que participan de la orquesta a través de la actividad propuesta.
- Profundizar el conocimiento del funcionamiento y cuidado del instrumento en la comunidad de las orquestas.
- Reflexionar sobre la importancia que tiene el cuidado de los instrumentos en las orquestas y en general. Valorar los instrumentos como algo más que meros objetos y fomentar el afecto que se les dedica y que se transmite entre la comunidad de orquestas a través de su cuidado
- Poner a punto, repasar y mejorar el estado de los instrumentos que estuvieron en la casa de cada uno/a, o guardados en las escuelas, de una manera práctica e intensiva.
- Habilitar a las/os cursantes a prevenir y/o resolver determinados problemas habituales que presentan los instrumentos de sus orquestas.

Perfiles para la coordinación

Luthieres de cuerdas frotadas, de metales y de maderas, respectivamente, con experiencia en la docencia y en programas de orquestas infantiles y juveniles.

Capacitación a cargo del equipo nacional

El Plan Nacional de Artes podrá ofrecer una capacitación previa a los talleristas que así lo requieran, donde se establecerá el enfoque pedagógico de la actividad, y los contenidos técnicos específicos. Esta capacitación podrá ser en formato de charla en plataforma virtual.

Encuentros

La actividad presencial se dividirá en dos jornadas. En la primera jornada se instalará el taller, se recibirán, se registrarán y se revisarán todos los instrumentos, y de acuerdo a esto se definirá un plan de trabajo. A continuación, el tallerista dará a los y las estudiantes una capacitación teórica y práctica del mantenimiento y limpieza de los instrumentos.

Esta capacitación durará aproximadamente 4 horas, y en lo que quede de la jornada el tallerista se quedará reparando y poniendo a punto los instrumentos que así lo requieran según el plan de trabajo establecido. En esta instancia el tallerista puede ofrecer a las y los participantes que se queden como observadores/as.



En la segunda jornada se repite la misma dinámica.

Los grupos que participen podrán ser de entre 5 y 10 personas dependiendo del espacio y la situación epidemiológica del momento y lugar.

Materiales o insumos necesarios

El espacio de trabajo deberá contar con buena ventilación e iluminación, con mesas de trabajo y sillas para todas las personas participantes, también deberá contar al menos con un tomacorriente.

El o la luthier - tallerista deberá disponer de sus herramientas específicas, a su vez confeccionará un listado de necesidades junto con la jurisdicción y el PNA. Por otro lado, se articulará para asegurar su disponibilidad, para cuyo fin puede sugerirse contar con una caja chica, o bien que en los honorarios del luthier esté estipulado un monto destinado a materiales, que puede variar según la cantidad de instrumentos y la complejidad de su mantenimiento en cada caso y jurisdicción.

Los insumos más comunes que se requieren para el mantenimiento y reparaciones son:

- Para talleres de cuerdas: resinas, cuerdas, puentes, clavijas, microafinadores, tiracordales, lijas, paños, alcohol.
- Para talleres de vientos: paños, alcohol, lubricantes específicos para los vientos, cepillos de limpieza específicos para los vientos, zapatillas de repuesto para flauta y clarinete, cañas de clarinete y/o oboe.

Cabe señalar que el Plan Nacional de Artes dispone de algunos insumos específicos que podrían ser puestos a disposición para la actividad.

5. Dibujar a lo grande: Taller de Muralismo y Arte Callejero *

Para llevar a cabo esta propuesta será necesario contar con muralistas especializados, y realizar —previo a la actividad con los grupos— encuentros con los y las talleristas para abordar aspectos técnicos, operativos y objetivos pedagógicos y artísticos.

La propuesta consiste en un acercamiento al Arte Mural y Arte callejero a través de la realización colectiva de una obra por parte de adolescentes y jóvenes, en sus barrios o en zonas aledañas a las escuelas.

Este taller ofrecerá la posibilidad de expresar y compartir las sensaciones y las

^{*} Sobre la base de la propuesta elaborada por el equipo del Plan Nacional de Artes del Ministerio de Educación de la Nación.



resonancias de las experiencias vividas por los y las participantes durante el año 2020, tan particular y tan complejo, así como sus deseos y sus sueños relacionados con el tiempo próximo, o con las temáticas que les interese abordar.

Se sugiere realizar una convocatoria a colectivos artísticos o artistas locales abocados al Arte callejero para que orienten y acompañen la realización de los murales. Posibles temas (entre otros tantos...):

- a) Imágenes del reencuentro
- b) Volver a la escuela
- c) Mi lugar, mi territorio
- d) El futuro que queremos / que imaginamos



Objetivos

- Acercar la técnica artística de mural y de arte figurativo pintado como una forma colectiva de "comunicar", basada en las propuestas de los y las participantes del taller.
- Promover el compromiso y la participación de artistas locales para la realización de intervenciones artísticas callejeras junto a adolescentes y jóvenes, y su difusión en espacios públicos y comunitarios significativos.
- Vincular a las escuelas con instituciones y organizaciones de la comunidad en torno a prácticas de acompañamiento e inclusión educativa de los y las estudiantes.

Encuentros / secuencia orientativa

- Conformar grupos de diez integrantes, dar a conocer la propuesta y la modalidad de trabajo prevista.
- Buscar los lugares posibles para realizar el o los murales y gestionar los permisos correspondientes.
- Promover intercambios orientados a definir colectivamente los motivos a ilustrar.
- Puesta en común de imágenes y temas.
- Aproximación a materiales, formato y técnicas de mural.
- · Realización del/os mural/es.
- Muestras y recorridos.

La puesta en marcha de este taller requiere realizar, junto a los/as artistas-muralistas, una programación detallada considerando las condiciones y las posibilidades que presenten cada contexto y cada grupo. En ese marco se preverán y se resolverán, entre otros asuntos, aquellos relacionados con los materiales necesarios, la logística y la organización de la tarea con los grupos.



Bibliografía

Ministerio de Educación - Intec Nivel Inicial - El video también se planifica, disponible en: https://sites.google.com/bue.edu.ar/intecnivelinicial/el-video-tambi%C3%A9n-se-planifica

Ministerio de Educación, Presidencia de la Nación - Revuelo creativo - Guía de investigación y producción artística.

https://metaforavisual.com/blog/que-es-el-montaje-cinematografico/



acompañ<u>ar</u>

Puentes de igualdad

Verano con Puentes



Puentes de arte

