

Camalletes de cine: una experiencia educativa sobre técnicas de animación con niños y adolescentes hospitalizados.

Desde 2003, el GIMUPAI (Grupo de Investigación Interuniversitario del Museo Pedagógico de Arte Infantil), junto a la Universidad Complutense de Madrid, a través del Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, y la Universidad de Salamanca, por medio del Departamento de Psicología Social, vienen desarrollando una serie de investigaciones en torno a las posibilidades de incremento de la calidad de la hospitalización de niños y adolescentes gracias al juego, la creatividad y el arte.

En esta línea, el *Proyecto curArte* surge como un desafío multidisciplinar y plurinstitucional, para avanzar en la mejora de las condiciones de vida de los niños y adolescentes hospitalizados, diseñando e implementando actividades de educación artística y juego creativo, así como materiales para su desarrollo, con la intención de promoverlos como recurso de bienestar y salud. Estas actividades y materiales se desarrollan adaptándose a las limitaciones que, tanto la enfermedad como las condiciones de diagnóstico y/o tratamiento de la misma en el marco hospitalario, puedan suponer para los niños y adolescentes (1).

De forma paralela al desarrollo de actividades dentro del *Proyecto curArte*, el GIMUPAI ha organizado experiencias educativas en torno al uso del lenguaje audiovisual con adolescentes. Estas experiencias se enmarcan dentro del proyecto *Vacaciones de cine* (2), un campamento urbano en el que los participantes se acercan al mundo del cine y del lenguaje audiovisual de una forma práctica y lo más fiel posible a la realidad profesional, y en el que se realiza seguimiento a los alumnos más destacados. Debido a la buena aceptación de este tipo de actividades por el público adolescente, en 2008, se pensó en la posibilidad de realizar experiencias similares dentro del ámbito hospitalario, dando lugar al proyecto *Camalletes de cine*.

Camalletes de cine es un proyecto del GIMUPAI, dirigido por Manuel Hernández Belver y financiado en la *Convocatoria de Financiación*

de Creación y Consolidación de Grupos de Investigación BSCH-Universidad Complutense de Madrid Gr58/08 del Vicerrectorado de Investigación y Política Científica de la UCM. El objetivo último de este proyecto es acercar el cine y el lenguaje audiovisual a niños y adolescentes hospitalizados, creando materiales y recursos específicos para ello. Dentro de estos materiales se busca la adaptación del *camallete* a la realización de actividades de este ámbito. El *camallete*, fruto del *Proyecto curArte* y registrado como Modelo de utilidad, es una mesa especialmente adaptada para la implementación de talleres de artes plásticas, y que posibilita la realización de este tipo de actividades sin que el niño o adolescente tenga necesidad de levantarse de la cama.

Dentro de *camalletes de cine*, se han puesto en marcha los siguientes tipos de actividades:

- Diseño e implementación de un curso de formación de formadores sobre cine.
- Diseño e implementación de un taller de animación para adolescentes no hospitalizados, *Vacaciones de cine*, y hospitalizados, *camalletes de cine*.
- Diseño y evaluación de la adaptación de los camalletes al trabajo de las técnicas de animación en la creación audiovisual y de material didáctico, tanto para formadores como niños y adolescentes.
- Creación del canal *camalletes de cine online*, un blog con acceso restringido a los adolescentes participantes en el proyecto.

Al finalizar las actividades desarrolladas durante 2009, y tras el análisis de los datos recopilados (evaluaciones, estudio de los trabajos audiovisuales, entrevistas...), el equipo participante en dicho proyecto ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Se ha comprobado que el uso de las técnicas de animación han servido para salvar las dificultades que nos planteaba el llevar a cabo un taller de cine en el contexto de la hospitalización infantil y adolescente.
- Los adolescentes muestran estar muy familiarizados con el funcionamiento básico de la



- animación, en gran parte por el consumo masivo de piezas audiovisuales creadas con dichas técnicas y, en algunos casos, por la realización de las mismas.
- En la mayoría de los casos, se ha comprobado que tras explicar las nociones básicas de una técnica, el adolescente es capaz de realizar su pieza de forma casi autónoma, sin la necesidad de un supervisor. Esto se convierte en un elemento muy importante, ya que permite ocupar un mayor número de horas, ampliándose los beneficios de dicha actividad.
 - Gracias a la gran variedad de funciones que han de llevarse a cabo a lo largo de un cortometraje, la realización del mismo hace que sea posible que personas de diferentes edades, inquietudes, habilidades... se puedan implicar en un trabajo conjunto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) ULLÁN, A., y BELVER, M.H. 2008. *Cuando los pacientes son los niños. Humanización y calidad en la hospitalización pediátrica*. Madrid, Eneida.
 - (2) ANTÚNEZ DEL CERRO, N., y CASTRO, J.A. (2009, septiembre) *Vacaciones de cine y compluCINE: dos experiencias de formación audiovisual con adolescentes*. Comunicación presentada en el III Congrés d'Educació de les Arts Visuals, Barcelona. (Pendiente de publicación).
- (2010) MuPAI animado: Propuestas educativas para adolescentes sobre técnicas de animación en la creación audiovisual. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (2).

Noelia ANTÚNEZ DEL CERRO*
Daniel ZAPATERO GUILLÉN**

* Dpto. Didáctica de la Expresión Plástica. Facultad de Bellas Artes. UCM. E-mail: noeliaadc@art.ucm.es.

** Dpto. Didáctica de la Expresión Plástica. Facultad de Bellas Artes, UCM. E-mail: dzapatero@art.ucm.es.