

# PROYECTO *EXPRESS-ART*

El Proyecto *Express-ART* surge de la necesidad de **fomentar en el alumnado todas aquellas capacidades relacionadas con la percepción y, sobre todo, la expresión artística**, entendida esta desde un punto de vista amplio, global e interdisciplinar.

En la medida de lo posible, el objetivo principal del proyecto será **paliar las carencias sensoriales y comunicativas que se observan desde muy tempranas edades en la mayoría de niños/as a la hora de enfrentarse a cualquier tipo de experiencia artística**, principalmente en aquellas que requieren emplear la imaginación y la creatividad de un modo personal, estético y desinhibido: miedo al error, tensión corporal excesiva, ausencia de naturalidad, incapacidad de asombro, vergüenza, cohibición, sensación de inutilidad... Lo que se pretende conseguir, en definitiva, es que los alumnos/as canalicen su intuición y creen en libertad.

Por otro lado, este proyecto también se entiende como **apoyo o ampliación de algunos saberes propios del área de Educación Artística** (en menor medida de Educación Física) que colaboran enormemente a potenciar las facultades expresivas: dibujos y modelados, historias audiovisuales, animación, cine, técnicas dramáticas...

Para el año académico 2025-2026, la secuenciación temática propuesta se organiza en torno a **tres grandes bloques**, cada uno ubicado en un trimestre y trabajados por igual en todos los cursos de Primaria. Los bloques en cuestión son:

1. Talleres de arte (primer trimestre).
2. Teatro de sombras (segundo trimestre).
3. Lenguaje cinematográfico (tercer trimestre).

Cada nivel adaptará el contenido y las actividades a la edad que le corresponda y en función de las particularidades de su aula; sin embargo, todo el alumnado del centro habrá de trabajar el mismo bloque durante el mismo trimestre. De esa manera, además de seguir una lógica interna como proyecto, las actividades podrán verse complementadas dentro de un mismo ciclo, si los maestros/as lo estiman oportuno.

# TALLERES DE ARTE

Recuerda, la energía creativa supera al control creativo.  
HERVÉ TULLET

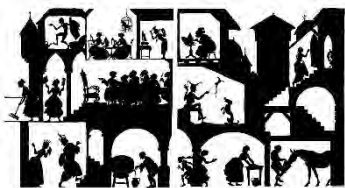
Inspirados por el libro *Diviértete. Talleres de arte con Hervé Tullet*, tomaremos como referencia la filosofía del autor y llevaremos a cabo algunas de las actividades recogidas en dicha obra. Del mismo modo, se contemplará la posibilidad, bien por ciclo o nivel, de que las historias de los talleres tengan continuidad o sirvan de inspiración narrativa tanto para el teatro de sombras del segundo trimestre como para el corto cinematográfico del tercero. Queda a voluntad del maestro/a respetar la propuesta de taller, modificarla a su antojo, combinarlo con otro o crear uno nuevo desde cero.

TALLERES	
Un campo de flores	“He perdido la cuenta del número de veces que he hecho este taller con personas de todas las edades, desde niños de dos años hasta adultos. Lo bueno es que nunca falla, porque hasta las manchas y los errores se convierten en algo útil, hermoso y lleno de vida.”
El gran atasco	“Un taller perfecto para hacerlo al aire libre, en un patio grande, un día de sol. Al emocionarse <i>conduciendo</i> por el papel con un pincel, los participantes crean páginas llenas de líneas vivas a partir de las que construiremos una escena urbana con mucho <i>ruido</i> .”
El dado mágico	“Un entretenido juego de dados con el que obtendremos monstruos adorables y divertidísimos. ¡A los niños les encanta ver lo que va surgiendo conforme el juego avanza!”
Pintar la música	“La atmosfera de este taller es positiva y vibrante. Una excelente dinámica de grupo cuyos resultados son sorprendentes, ya que los artistas se introducen en la música y hacen marcas, salpicaduras y garabatos llenos de color. El cuadro final, abstracto, se transforma por arte de magia en un dibujo figurativo con solo unos pasos muy sencillos.”
Retrato de un famoso	“Me encantan los símbolos y los pictogramas. Se trata de atajos visuales que transmiten un mensaje instantáneo y son fáciles de dibujar. En este taller se utilizan un montón de símbolos para crear un retrato gráfico de una persona famosa.”
Quién es más rápido	“En este juego tus artistas tienen que dibujar y pasar rápidamente su papel a su compañero, obligándoles a improvisar, a ser espontáneos y a utilizar atajos visuales. Conforme el juego avanza, elijo imágenes más interesantes y dirijo al grupo hacia una composición colectiva. Este juego me gusta porque las marcas accidentales y las combinaciones inesperadas suelen proporcionar resultados sorprendentes.”

El gran combate de sumo	“¿Un combate que termina en un banquete? ¡Por qué no! El título del taller es un truco para que nuestros artistas se centren en el proceso, se diviertan y se olviden del resultado, que es un festín de deliciosas ilustraciones.”
Cuerpos artísticos	“El objetivo de este taller consiste en cambiar nuestro modo de mirar las formas desplazando el foco y la perspectiva. Al decorar zonas inesperadas de una silueta más grande, se produce un retrato grupal muy chocante que resulta al mismo tiempo accesible, divertido y muy gratificante.”
El gran banquete	“¡Este taller siempre me da hambre! Ponemos la mesa entre todos para el banquete y añadimos un festín de colores con todo tipo de objetos cotidianos. ¡Se me hace la boca agua!”
La fábrica de cuadros	“¡Dispara una lista de instrucciones rápidas para crear una animada central eléctrica de arte que suelte chispas de energía y entusiasmo! Las instrucciones y los dibujos vuelan, los <i>obreros</i> se pierden en una cadena de <i>trabajos</i> emocionantes y el gigante motor de la creatividad se pone en marcha... ¡Terminaréis con montones de obras sorprendentes e improvisadas con las que podréis montar una exposición!”
El gran espectáculo	“No se trata de un simple taller. ¡Es un espectáculo impresionante! Los participantes crean un cuadro con una coreografía que han ensayado previamente. La revelación de su obra maestra es el broche final del show. ¡Bravo!”



# TEATRO DE SOMBRAS



*En todo estás e ti es todo  
pra min i en min mesma moras,  
nin me abandonarás nunca,  
sombra que sempre me asombras.*  
ROSALÍA DE CASTRO

La idea de un mundo sin sombras es tan profundamente tranquilizadora como irreal. Luz y oscuridad aparecen indisolublemente unidas en la naturaleza y pueden generar **oportunidades narrativas** asociadas a la imagen y al teatro de sombras. Por ello merecen ser tenido en cuenta desde el ámbito escolar, también en su vertiente más artística.

## Primer ciclo

Se puede partir del trabajo corporal, con objetos, muñecos, disfraces, etc. y encaminarlo a la narración con figuras planas. La historia puede surgir de las figuras hechas por los niños/as, de un cuento colectivo...

Ejemplos y sugerencias de actividades:

- ✓ Con una **vela** en el medio del aula y todos sentados alrededor, algunos niños/as se levantan y giran alrededor de ella. Observamos las deformaciones de la sombra al acercarse y alejarse de la fuente de luz (cuándo crece, cuándo disminuye, etc.).
- ✓ En parejas y con linternas frente a una pared blanca, uno ilumina a otro y observan los cambios de la **sombra proyectada en la pared**.
- ✓ Juegos para clarificar los conceptos de **opacidad y transparencia**. Poner a su disposición telas, papeles, plásticos, materiales perforados y traslúcidos... Exploración y manipulación para conocer qué sombra da cada material (ayudará después a expresar mejor lo que queremos).
- ✓ Juegos de **imitación**. Representar oficios, animales... Adivinar qué se está representando. De aquí pueden surgir pequeñas escenas en parejas o grupos, preámbulo de la narración. Trabajar con el cambio del frente al perfil, añadir disfraz, etc.
- ✓ Las **siluetas**. Se dividen en parejas y se pone papel continuo blanco en la pared (o una cartulina blanca grande para cada pareja); un niño/a será el modelo y el otro el pintor; iluminamos el papel y el modelo posará quieto para que el pintor dibuje la silueta. Luego las recortan y las pegan en cartón para así “desdoblarse”. Añadir a su “doble” todas las modificaciones creativas que quieran. Después, jugar con ellas.
- ✓ Los árboles y los pájaros. Somos semillas en el suelo que poco a poco crecen y se convierten en árbol. El objetivo es ver el **proceso de transformación de la sombra y**

**posibles elementos de narración.** Inventiva propia, surrealismo: los árboles se mueven, aparece un pájaro que se posa en la rama, vuela, los árboles se convierten en pájaros...

- ✓ **Animales** sencillos con las manos (araña, pato, pájaro...). Jugamos a *qué hace el animal*, los niños/as pasan por turnos detrás de la pantalla, hacen una acción sencilla, los demás adivinan...
- ✓ Creación de **siluetas y decorados** con transparencias, diapositivas pintadas con laca de bombilla o rotuladores permanentes.

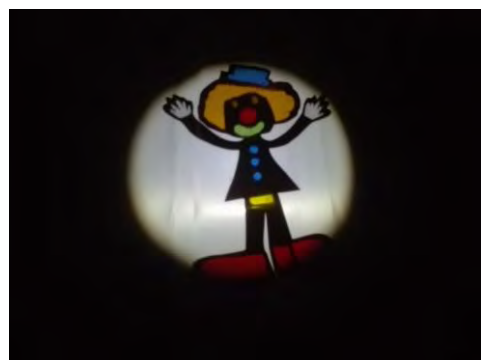
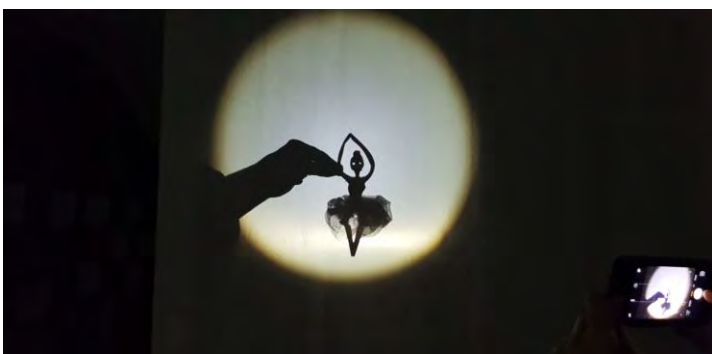
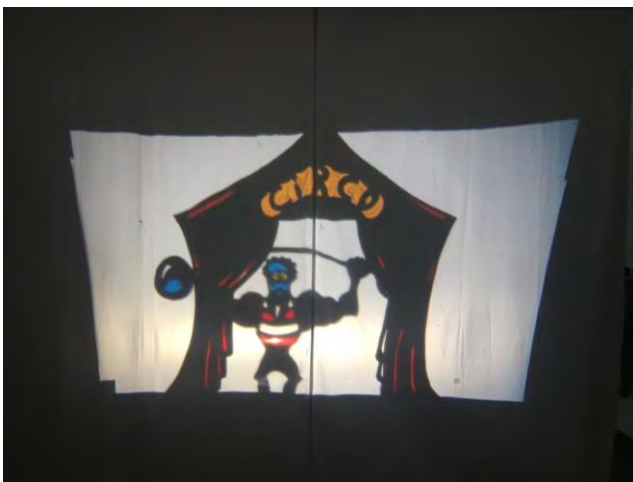
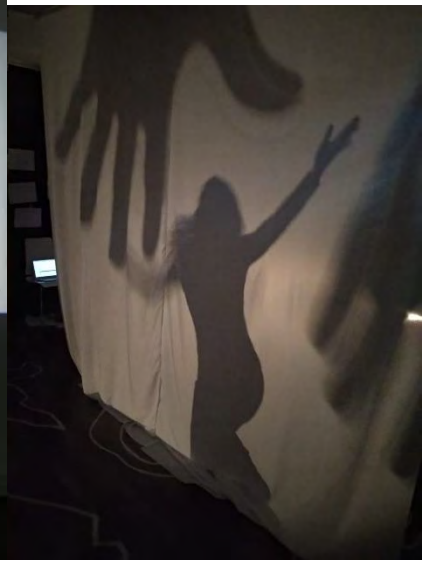
### Segundo y tercer ciclo

Se puede partir de los preceptos anteriores y también del juego corporal, objetos, materiales diversos... Encaminar el trabajo a la narración de historias, con el objetivo de **acabar representando una obra integrada con fondos y figuras articuladas**. Necesidad de un **guion** donde se plasme lo que va a pasar y lo que se necesita para la acción. Crear escenografías donde introducir distintas técnicas en función del tipo de luz, diapositivas, retroproyector, focos...

Ejemplos y sugerencias de actividades:

- ✓ Siluetas de **objetos**. Dibujamos sobre la pared iluminada sobre un papel blanco la silueta de diferentes objetos.
- ✓ La **magia** de las sombras. Juegos con linterna y objeto, transformando las dimensiones del objeto. Luego se puede proponer que a través del movimiento y los cambios de luz expresen diferentes estados de ánimo de ese objeto.
- ✓ La vida de las **manos**. Por parejas, pasan detrás de la pantalla y expresan diferentes estados de ánimo sólo con la postura y movimiento de la mano. Desarrollar situaciones entre ellos: que una mano haga algo a la otra y esto provoque un estado de ánimo determinado, etc. Jugar con los opuestos: uno es valiente, otro es cobarde; uno alegre otro triste...
- ✓ Creación de **siluetas articuladas** con colores y aplicación de materiales como telas, blondas, lanas...
- ✓ Creación de **decorados** con transparencias o diapositivas.

Ejemplos bibliográficos para consultar, facilitados por la compañía *aSombras*:  
ANGLOTI, Carlos: *Cómics, títeres y teatro de sombras*.  
BONILLA RIUS, Ana: *Encender una luz*.  
ESEVERRI, Alexandra / POSTLEWAITE, Íñigo: *Alas, un cuento de teatro de sombras*.  
MARTÍN RODRÍGUEZ, Soledad: *El teatro de sombras en la escuela*.  
MINA, Atilio: *Sombras chinescas*.  
SUKHEE, Choi: *¿De quién es esa sombra?*  
TULLET, Hervé: *Juego de sombras*.



# LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Es imposible hacer una buena película  
sin una cámara que sea  
como un ojo en el corazón de un poeta.  
ORSON WELLES

Según el crítico cinematográfico Alejandro G. Calvo, *la historia del cine es una historia de miradas: la de los creadores, que retratan una porción del mundo, y la de los espectadores, que se enfrentan a la pantalla en un intercambio estético profundamente íntimo y personal (...) Nuestra relación con las imágenes es principalmente empática, emocional, pero el cine también es un lenguaje artístico, con su propia semántica, su propia ortografía, y es importante conocerlo para enriquecer nuestra experiencia como espectadores.*

El **objetivo** de este bloque del proyecto es que el alumnado adquiera algunas nociones básicas sobre cine, conozca de forma sencilla su origen y evolución y, finalmente, acabe realizando un corto en el que aparezcan técnicas narrativas propias del lenguaje cinematográfico (psicología del color, tipos de plano, principales movimientos de cámara, etc.).

ESCALA DE PLANOS	MOVIMIENTOS DE CÁMARA	COMPOSICIÓN DEL ENCUADRE
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Plano Gran General (PGP)</li><li>2. Plano General (PG)</li><li>3. Plano Conjunto (PC)</li><li>4. Plano Entero (PE)</li><li>5. Plano Americano (PA)</li><li>6. Plano Medio (PM)</li><li>7. Primer Plano (PP)</li><li>8. Primerísimo Primer Plano (PPP)</li><li>9. Plano Detalle (PD)</li><li>10. Picado / Contrapicado / Cenital / Nadir</li><li>11. Pantalla Partida</li><li>12. Plano Subjetivo</li><li>13. Plano Imposible</li><li>14. Plano Holandés o Aberrante (PH)</li><li>15. Cuadro dentro del cuadro</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Panorámica</li><li>2. Travelling</li><li>3. Zoom</li><li>4. Travelling + Zoom (efecto <i>Vértigo</i>)</li><li>5. Cámara en mano</li><li>6. Barrido</li><li>7. Plano secuencia</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Enfoque: selectivo / total</li><li>2. Encuadre: líneas de guía</li><li>3. Ubicación en el plano: ley de la mirada / regla de los tercios / simetría dinámica / composición aurea / regla de los impares / principio de simetría</li></ol>

Guía básica del lenguaje cinematográfico:

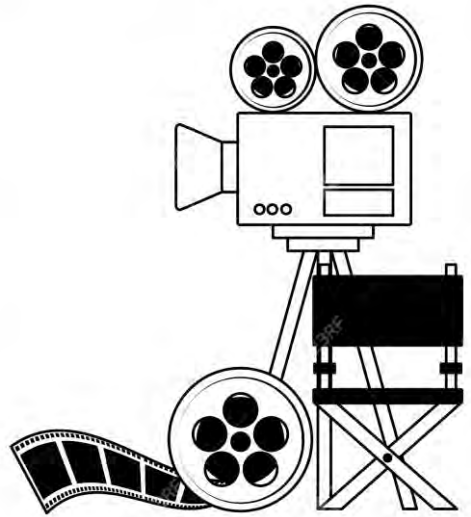
<https://www.sensacine.com/series/serie-28309/video-19566919/>

Técnicas y principios de composición fotográfica en cine y series:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=l7sS54EIEAg>

El lenguaje cinematográfico REMAKE:

<https://www.youtube.com/watch?v=w8CTDoF45jl>



# **Anexo I: Materiales y recursos del bloque de actividades de arte y pintura.**

## UN CAMPO DE FLORES

He perdido la cuenta del número de veces que he hecho este taller con personas de todas las edades, desde niños de dos años hasta adultos. Lo bueno es que nunca falla, porque hasta las manchas y los errores se convierten en algo útil, hermoso y lleno de vida.

## PREPARACIÓN

Necesitarás témperas de muchos colores distintos; un montón de rollos grandes de papel y espacio suficiente para que se muevan los artistas. Los participantes se colocan junto al papel con sus vasos de pintura y sus pinceles. Es una buena idea poner música durante la segunda parte del taller.

## EL TALLER

### PRIMERA PARTE

¿Preparados? ¡Allá vamos! Quiero ver un puntito.

Y entonces, de repente:

¡Quietos! Que todo el mundo cambie de sitio.

Cuando ya se han sentado, los niños se muestran reticentes a cambiar de sitio.

Ahora quiero un punto que sea un poco más grande.

↻  
Cambiad de sitio.

Quiero otro punto aún más grande. Estiraos y hacedlo un poco más lejos. ¡Que no os quede debajo de la nariz! Tenemos mucho espacio, así que... ¡vamos a aprovecharlo!

Cambiad de sitio.

Ahora me gustaría ver un punto aún más grande... mucho más grande y muchísimo más lejos.

Poco a poco se marca un ritmo entre las instrucciones y los cuerpos que se mueven. ¡Hay que mantener un ritmo vivo!

Ahora me gustaría ver un círculo.

Los participantes cambian de sitio después de realizar cada instrucción.

Un círculo más grande.

Y otro círculo, mucho más grande.

¿Estáis preparados? ¡Allá vamos! ¡Quiero ver el círculo más grande del mundo!

Los colores empiezan a mezclarse...

¡Guau! ¡Qué bonito! ¡Casi demasiado!

Sin pausa:

¡Todo el mundo en pie! Coged el pincel, levantadlo... ¡y dejadlo caer!

Y entonces:

Que todo el mundo cambie de sitio... Vamos a dejar caer el pincel otra vez, la última.

Solo una vez más, ¡si no, nos pasaremos todo el taller tirando los pinceles!

Escuchad con atención. ¡Ha llegado el momento del sprint!

Las instrucciones se suceden con rapidez. (Acuérdate de asegurarte de que cambien de sitio cada vez.)

Quiero ver:  
puntos en un punto,  
puntos en un círculo  
y alrededor de un círculo,  
puntos sobre un círculo,  
un círculo alrededor de una mancha,  
un círculo alrededor de otro círculo.

Poco a poco el espacio se llena y se crea un ritmo, una coreografía. Sigo dando instrucciones (variaciones sobre los puntos y los círculos) hasta que considero que el cuadro está lo bastante lleno pero aún quedan



espacios en blanco para continuar. Y es entonces cuando digo:

¡Cuidado! Ahora nos paramos a mirar y cogemos nuestro cuadro con cuidado.

Vale, tenéis 30 segundos. Mirad bien el cuadro y pintad algo si creéis que la imagen general lo necesita: un punto, un círculo, una mancha o incluso una espiral.

¡Quietos! ¡De pie! ¡BASTA de puntos y de círculos!

## SEGUNDA PARTE

Muchas veces los niños no quieren que termine el juego, pero para la siguiente parte tenemos que animarlos a que miren.

Ahora vamos a transformar este cuadro de puntos, círculos y manchas... ¡en un campo de flores!

Escuchad con atención. Para crear nuestro campo de flores basta con usar bien los ojos: ¡las flores ya están aquí! Elegid una y pintadle el tallo y las hojas.

Se lo muestro haciéndolo yo:

Buscad una flor grande, añadidle lo que queráis, donde queráis, y... ¡a divertirse!

Para esta parte del taller me gusta poner música (para empezar, algo con energía, que acompañe la emocionante transformación de las manchas en un campo de flores; después algo más tranquilo).

Paseo entre los participantes para ver qué están haciendo mis artistas y para animarles. Hay que dedicarle un rato a cada niño y mostrarle distintos ejemplos.



Todos están ocupados y disfrutando. Poco a poco van dejando los pinceles, su lenguaje corporal se relaja, sus rostros muestran orgullo y felicidad mientras contemplan... ¡un enorme campo de flores!

## VARIANTES

Otras superficies de trabajo: podéis trabajar directamente sobre paredes, muros, vallas de madera ¡o incluso ventanas!

Distintos materiales: funciona igual de bien con rotuladores, pinturas de colores o tizas.

Cambio de elementos: los participantes pueden dibujar a oscuras o puedes hacer que el director sea un niño que ya haya hecho el taller.



# EL GRAN ATASCO


Un taller perfecto para hacerlo al aire libre, en un patio grande, un día de sol. Al emocionarse «conduciendo» por el papel con un pincel, los participantes crean páginas llenas de líneas vivas a partir de las que construiremos una escena urbana con mucho «ruido».

## PREPARACIÓN

Extiende varios rollos grandes de papel por el suelo de modo que se entrecrucen. Asegúrate de que hay mucho espacio para moverse alrededor y entre el papel. Coloca una serie regular de «obstáculos» sobre el papel: cedés antiguos, conos, piedras, palos, boles, vasos de plástico, cajas, libros, zapatos... ¡todo lo que pilles! Que haya tantas formas distintas como sea posible. Cuando las retires, quedarán espacios vacíos.


Cada niño tiene que tener un vaso y un pincel. Utiliza muchos colores diferentes.

## EL TALLER


PRIMERA PARTE 

Untad el pincel en la pintura, buscad un punto de partida y colocad el pincel ahí, sobre el papel.

Ahora, imaginad que el pincel es un coche y que os vais de viaje. No lo levantéis del papel, cuidado con los obstáculos (no hay que pintarlos) Y...

Preparados, listos, ¡ya! 

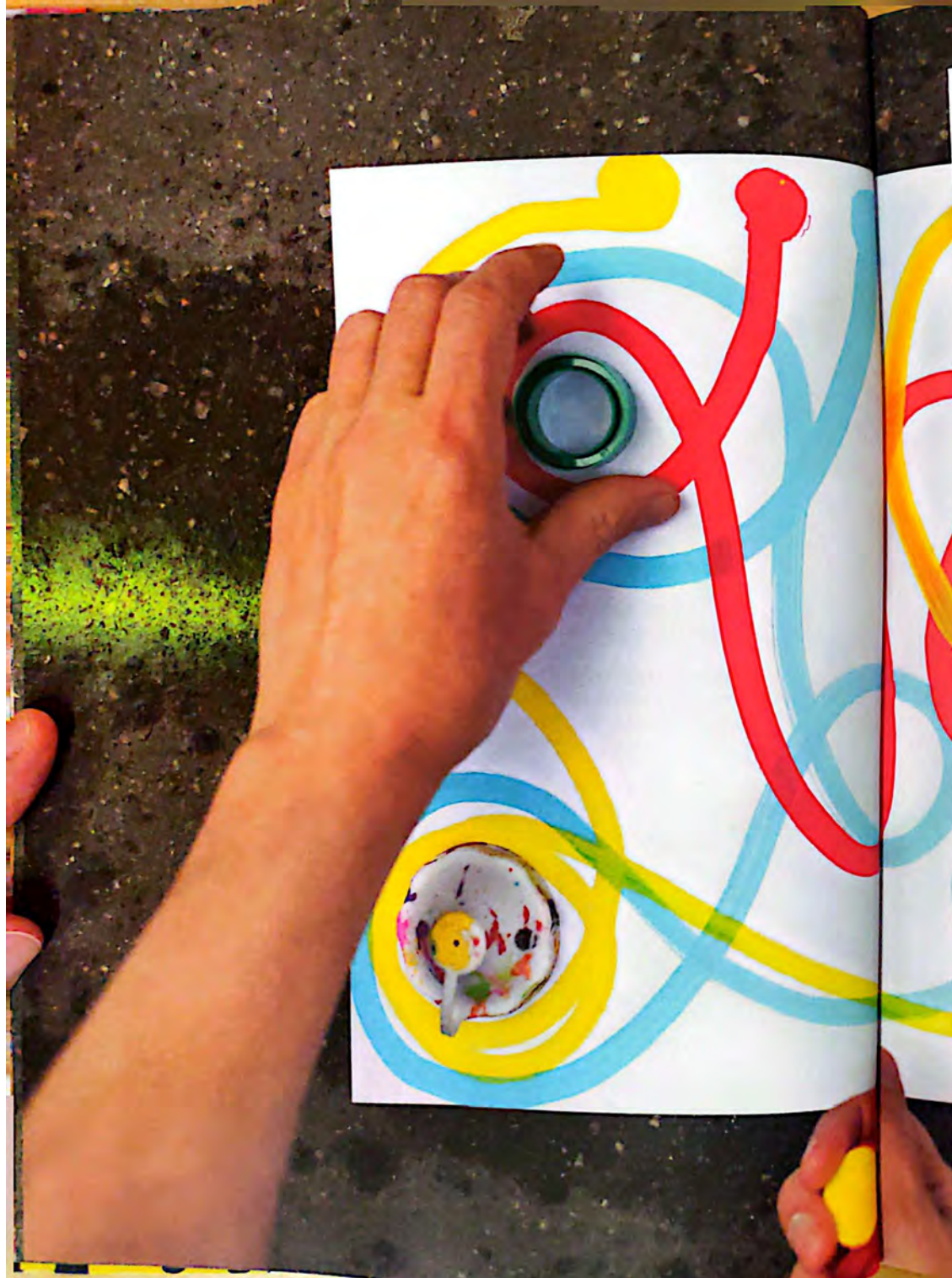
¡Buen viaje!

Animálos a moverse, a viajar lejos. 

¡Oye! ¿Dónde vas? Estás conduciendo en círculos. ¡Vamos, sigue! ¡El mundo es enorme!

Los viajes y los niños se chocan y se solapan para deleite de todos los presentes.

Algunos niños siguen, otros empiezan viajes nuevos. Surgen líneas por todas partes...



Cuando el cuadro está casi lleno, les prohibo hacer más líneas.

¡Quietos! ¡Fin de la primera parte!



Ahora retiro los obstáculos.

¡Mirad! Las líneas que habéis hecho son carreteras. Tenemos las calles, ahora vamos a dibujar la ciudad.

A veces les ayudo con consejos concretos:

Necesitamos coches, gente, casas, árboles, tiendas...

El cuadro va adquiriendo vida.

El papel del director consiste en pasar entre los participantes, mirar, animar y estimular hasta que el cuadro se llene de atascos monstruosos y bosques descontrolados.

Para evitar que el exceso de pintura embarre el cuadro, vamos retirando los pinceles progresivamente hasta que ya no queden artistas en acción.

El secreto del éxito está en los obstáculos: los espacios vacíos que dejan se llenan de peatones, coches, árboles, etc.

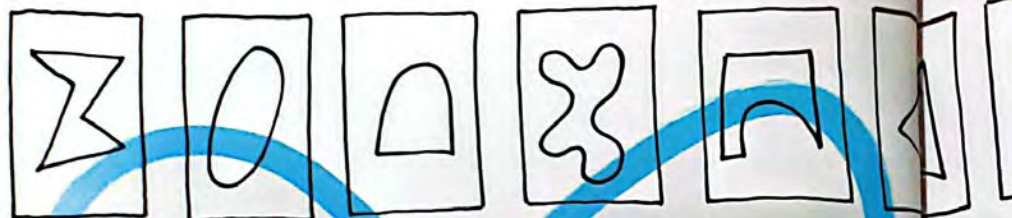
La energía y el placer de viajar con un pincel son más interesantes que un producto final «bonito». (¡Aunque no está nada mal!)

## VARIANTES

Temas alternativos: ¿qué tal un mar de líneas azules y verdes? Después se introducen otros colores para dibujar los peces, los barcos y los nadadores. Seguro que se os ocurren muchos más temas (¡me encantaría conocerlos!)







## EL DADO MÁGICO

Un entretenido juego de dados con el que obtendremos monstruos adorables y divertidísimos. ¡A los niños les encanta ver lo que va surgiendo conforme el juego avanza!

.....

## PREPARACIÓN

Cada artista necesita por lo menos un folio en el que previamente se habrá dibujado una única y enorme figura (un círculo, un cuadrado, un óvalo, un blop, etc.). Si es posible, tiene que haber un dado por artista. Si no, ¡con uno es suficiente! Para menores de tres años recomendamos utilizar un dado grande o una ruleta, o sacar los números de un sombrero. Los artistas trabajan codo con codo, cada uno con una ténpera o un rotulador de distinto color.

BLOP X

## EL TALLER

PRIMERA PARTE

¡Tirad el dado! El número que salga es el número de ojos que vais a dibujar en vuestra figura.

Me gusta que los niños intercambien sus dibujos después de cada tirada, pero si cada uno quiere quedarse con el suyo puedes sugerirles que intercambien su color con el del compañero más cercano.

¡Tirad el dado otra vez! El número que salga será el número de bocas.

¡Volved a tirarlo! Ahora estamos decidiendo el número de narices.

Ahora vamos a tirarlo... ¡para ver cuántos brazos le dibujáis!

¡Y ahora para ver cuántas piernas!

¿Preparados? ¿Lo tiramos para ver cuántas orejas?

Y para terminar... ¡el pelo! Estas son las normas: 1-2 = poco pelo, 3-4 = normal, 5-6 = mucho pelo.

¡Ya tenéis vuestro monstruo terminado!



## SEGUNDA PARTE

Ya hemos terminado con el dado, pero vamos a seguir con el monstruo. Hay que colocarlo en algún sitio, ponerle nombre, decorarlo, colorearlo, etc.

Ahora que cada artista tiene su personaje, ha llegado el momento de inventarle un mundo y una historia. ¿Dónde está? ¿Quiénes son su familia y sus amigos? ¿Dónde vive? ¿Qué coche tiene?

La idea de «diseñar un personaje» puede intimidar a los niños, pero dibujarlo jugando ayuda a que se desinhiban. ¡Y las combinaciones inesperadas suelen ser las que nos ofrecen los resultados más sorprendentes!

### VARIANTES

Júntalos: haz que los niños dibujen sus monstruos en el mismo rollo grande de papel. Cuando tengáis los monstruos, basta con juntarlos para crear ¡un mundo monstruoso!

Cambia el juego: asigna una parte del cuerpo a cada número (1 = ojo, 2 = boca, 3 = nariz, 4 = oreja, 5 = brazo, 6 = pierna). Sigue tirando el dado hasta que el monstruo tenga de todo. También puedes tirar dos o tres dados a la vez, o seis (¿por qué no?) ¡Un monstruo completo en una sola tirada!

Trabaja en equipo: el grupo crea un único monstruo gigante; cada participante añade, por turnos, la parte del cuerpo que le ha «salido».

¿Se te ocurren más ideas? (te aseguro que me encantaría conocerlas)



## PINTAR LA MÚSICA

La atmósfera de este taller es positiva y vibrante. Una excelente dinámica de grupo cuyos resultados son sorprendentes, ya que los artistas se introducen en la música y hacen marcas, salpicaduras y garabatos llenos de color. El cuadro final, abstracto, se transforma por arte de magia en un dibujo figurativo con solo unos pasos muy sencillos.

## PREPARACIÓN

Lo ideal es preparar una lista de canciones de unos veinte minutos compuesta por temas cortos, de un minuto. Pueden ser melódicos o abstractos, y de registros muy distintos (potentes, suaves, tranquilos, energéticos, contemporáneos, con sonidos extraños, etc.). Una alternativa todavía más sencilla es utilizar música en directo: busca músicos, o marca tú mismo el ritmo con dos palillos y unas maracas. O mejor aún: usa tu voz. Para la segunda parte, prepara música dulce y envolvente.



Extiende grandes hojas de papel de diferentes colores sobre el suelo para llenar el espacio. Evita el negro y el marrón en la primera parte, pero tenlos disponibles para la segunda.

Los artistas tienen que estar de pie y preparados, cada uno con su pincel y su vaso con pintura.



## EL TALLER

### PRIMERA PARTE

Cuando oigáis la música, quiero que pintéis lo que os sugiere. Cuando cambie la música, cambiad de sitio.

Si dispones de un espacio limitado y los artistas están sentados alrededor de una mesa, pueden intercambiar el papel o los pinceles cuando cambie la música.

Es posible que al principio estén perdidos o cohibidos. Puede que incluso dejen pasar algunos minutos antes de empezar a pintar.

A veces hay que darles un empujoncito...

A lo mejor os ayuda cerrar los ojos y reaccionar ante los sonidos. ¡Dejaos llevar!



Poco a poco los niños se impregnan del ritmo de la música y la dinámica de grupo arranca.

Yo paseo entre los participantes, miro, retiro las hojas que están llenas de líneas y colores (las guardo para la segunda parte) y reparto hojas nuevas.

¡Quietos! Vamos a echar un vistazo.  
¿Qué hemos dibujado?

Todos estudian las marcas, las líneas y las salpicaduras.

¡Hemos creado paisajes!

## SEGUNDA PARTE

Ha llegado el momento de cambiar de banda sonora y poner algo más dulce y melodioso.

¡Vamos a coger esos fondos, esos paisajes, y vamos a transformarlos en dibujos!



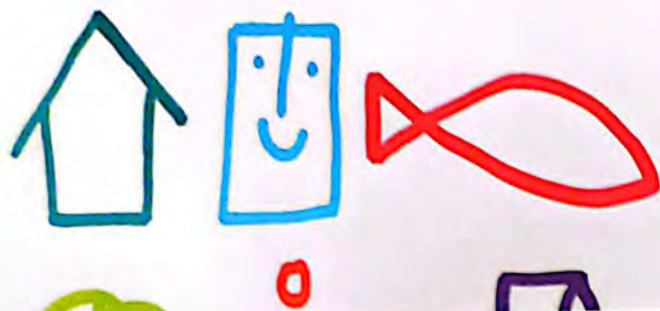
Los símbolos y los pictogramas son perfectos para este momento. Son atajos muy sencillos para convertir un dibujo en una escena.

Por ejemplo: si se añade la silueta de un barco a un fondo azul dinámico, parece que el barco está en medio de una tormenta. Los coches, los árboles y las personas hechas con palitos también son fáciles de dibujar y se pueden convertir en terribles atascos, bosques misteriosos o gente bailando.

Para la segunda parte, el negro suele ser muy útil. El exceso de colores satura los cuadros, los «emborrona»; dibujar con pintura negra o con tinta china permite mayor definición. Otra opción que suelo sugerir si la pintura es muy densa consiste en dibujar formas sobre la pintura con la punta del mango del pincel, como en un grabado.







## RETRATO DE UN FAMOSO

Me encantan los símbolos y los pictogramas. Se trata de atajos visuales que transmiten un mensaje instantáneo y son fáciles de dibujar. En este taller se utilizan un montón de símbolos para crear un retrato gráfico de una persona famosa. La primera vez que hice este taller creé el retrato del escritor y presentador Michael Rosen que se puede ver aquí.



## PREPARACIÓN

Extiende grandes rollos de papel por el suelo, o en la pared (se trata de un dibujo de grupo) y prepara vasos de témperas, rotuladores y pinturas de distintos colores.

Elije la persona (o personaje) que vais a retratar. Tiene que ser alguien que conozca todo el mundo. Antes de comenzar el taller prepara una lista con las características del modelo y una serie de posibles signos y pictogramas relacionados con él.

Recuerda que se trata de una representación gráfica, no física, así que os podéis centrar en su personalidad, aficiones, profesión, historia, etc., y trabajar con todo tipo de conceptos generales para componer vuestro retrato.



## EL TALLER

Para empezar a trabajar, cuéntales algo sobre el modelo a tus jóvenes retratistas. Podrías incluso empezar a dibujar mientras hablas para que se relajen y se impliquen.

Vale, es simpático: vamos a dibujar una sonrisa.

Ahora cambiad de sitio.



Los artistas cambian de sitio o intercambian los pinceles después de cada instrucción.

Le gusta hablar: dibujamos unas letras.

(Cambian de sitio)

¿Es listo? Mmm, no lo tengo muy claro... ¿Y si ponemos un signo de interrogación?

(Siguen cambiando de sitio)

Es famoso: vamos a dibujar una estrella

¡Es muy desordenado! ¿Qué dibujamos? ¿Un garabato?

Es brillante: ¿qué os parece un sol?



Le encanta soñar: pintamos unos ojos cerrados.

En realidad, no es simpático: tachad la sonrisa.  
¡Ah, sí! Es puro nervio: ¡un relámpago!  
Le gusta la música: una nota musical.






Es un rey: le dibujamos una corona.  
Le gusta la poesía: ¿qué os parece una luna?  
Es bromista: ¡tirad los pinceles sobre el papel!  
Bueno, si que es simpático: venga, gran sonrisa.

Es tímido: vamos a dibujar un puntito minúsculo.  
Es muy amable: vamos a dibujar un corazón.

Cuando el papel esté lleno tendrás un dibujo colectivo, un retrato fuera de lo común.  
¡Un cuadro hermoso y lleno de significado que se puede interpretar de muchas formas!

## V V V V V VARIANTES S S S S S

Ahora que ya has visto cómo se puede hacer un retrato, puedes traducir las palabras en imágenes a tu manera y animar a los participantes a que creen su propio diccionario pictográfico de características. Algunas sugerencias más para empezar:

alegre (fuegos artificiales)   
ordenado (cuadrado)   
inteligente (espiral)   
raro (forma extraña)   
aburrido (línea recta, «aburrida») 

### EL RETRATO DE UNA PALABRA

Se trata de una variante que utiliza letras además de símbolos. Elijo una palabra y preparo instrucciones detalladas para no revelarla hasta el final. Los participantes llenan el papel de formas y de letras por

turnos, con mis instrucciones, hasta que la palabra aparece como por arte de magia.

Esta es una buena variante cuando quieres una actividad tranquila, relajante. Los participantes siguen al pie de la letra una lista detallada de instrucciones. Así, la concentración y la precisión se imponen.

Aquí tienes un ejemplo de cómo retratar la palabra «Hello».

Dibujad la primera letra de vuestro nombre.

Cambian de sitio.

Dibujad la segunda letra de vuestro apellido.

A partir de este momento las instrucciones formarán una palabra concreta. Por eso es esencial mantenerla en secreto con otras instrucciones que despisten deliberadamente a los participantes (por ejemplo, signos de puntuación y letras que no forman parte de la palabra).

Dibujad una H.

Cambian de sitio después de cada instrucción

Dibujad una sonrisa...

Un signo de exclamación...

¡La letra que os apetezca!

Una E junto a una H...

¡Una sonrisa!

Una I después de una E...

Un sol...

Una L junto a otra L...

Un círculo...



Una O después de una L...

¡Otro signo de exclamación!

De pronto la palabra «hello», o la que hayas elegido, aparece en muchas partes de la página.

Puede que las letras no estén en el orden correcto, pero eso no importa. Además de ser un juego divertido, el revoltijo de letras y de signos resulta bonito visualmente.

|E|L|  
|L|O|!



# UNAS PALABRAS DE BIENVENIDA DE

Hervé Tullet

## ¡HOLA!

A lo largo de las siguientes páginas me gustaría enseñaros qué sucede en mis talleres de arte.

Organizo talleres con niños de todo el mundo, desde Los Ángeles hasta Nueva Delhi, Londres o Malauí. Comenzaron como talleres didácticos a pequeña escala, pero pronto se convirtieron en sesiones de arte en directo ¡en las que a veces participaban cientos de personas!

Siempre me he negado a participar en sesiones creativas cuyo objetivo fuese hacer «cuadros bonitos». He desarrollado mis talleres guiado por la idea de que el arte es un medio, no un fin. Los niños son grandes maestros, tienen muchísima intuición. Y es precisamente su instinto y su capacidad aún sin formar a la hora de crear los que me inspiran.

Mis talleres pretenden conseguir que los niños canalicen su intuición y creen en libertad. Para conseguirlo, a veces juego con ellos, o acelero las cosas, o les doy una lista de instrucciones imprecisas. Así se distraen y se olvidan de su timidez y sus inhibiciones.

También creo que la energía creativa y una buena dinámica de grupo son un resultado en sí mismos. Organizar talleres para muchas personas genera una energía que permite a cada artista hacer cosas nuevas e inesperadas. Cuando improvisamos en grupo, trabajamos desde un espacio de libertad en el que todos los errores están permitidos y no existe la posibilidad de pasarse de la raya. Al compartir un momento especial podemos disfrutar de un regalo adicional... ¡Crear una obra de arte estimulante!



El director del taller, el líder, desempeña un papel esencial. Al igual que un director de orquesta, un coreógrafo o un entrenador,

tiene que saber hacia dónde se dirige y debe conducir a los participantes a lo largo del taller a la vez que los libera dándoles ánimos, estimulándolos, marcando el ritmo y manteniendo la tensión para que puedan crear lo inesperado. Su principal misión consiste en saber cuándo parar, evitar que las cosas se pinten demasiado y queden «emborronadas»: reconocer qué combinaciones desharán los hermosos colores y formas que se han pintado. Por eso el director se pasea y señala un trozo vacío que le quita presión a otro que está demasiado saturado y ayuda a que los participantes logren el equilibrio adecuado.

En estos talleres no hay cosas que estén bien y cosas que estén mal. Un vaso con pintura que se cae, una instrucción que no se ha seguido o (¡sobre todo!) una mancha no deseada siempre se pueden transformar en algo estimulante.

Recuerda, la energía creativa supera al control creativo.

## UN CONSEJO



Estas son mis recomendaciones antes de comenzar un taller:

### EL DIRECTOR DEL TALLER

Tienen que oírte. Es muy sencillo: haz un cono con papel y decóralo. Ya tienes un altavoz. ¿Micrófono? ¿Por qué no! Mi amplificador preferido: ¡un megáfono! Muchas veces las instrucciones son deliberadamente imprecisas para que los participantes tengan libertad y para que TÚ, como director, dispongas también de margen para crear tus propias variantes. (Por cierto, ¡me encantaría conocer vuestras ideas!)

### MATERIALES,

Ten todo preparado, para evitar tiempos muertos.



### Color

Me gusta utilizar témperas de colores brillantes en gamas limitadas. Es mejor evitar los tonos oscuros, sobre todo los marrones, ya que corren el riesgo de «ahogar» a los otros colores. Puedes utilizar el negro, pero aislado; por ejemplo, ● ● ● al comenzar o terminar el taller.

Cuando prepares las pinturas, llena los vasos (uno por persona) una tercera parte y rellénalos cuando sea necesario en lugar

de llenarlos mucho al principio. Cada vaso tendrá su propio pincel. Déjalo claro: cada pincel va siempre con su vaso. ¡Sin mezclarlos! Me encanta la pintura, pero hay que tener cuidado con las manchas. Asegúrate de que todos llevan la ropa adecuada. Todos los talleres se pueden hacer con rotuladores, lápices de colores y tizas.

### **Papel**

Lo ideal es tener grandes rollos de papel blanco (preferiblemente ancho y grueso). También puedes utilizar rollos de papel negro o de colores, papel Kraft o, en realidad, cualquier otro tipo. Si el espacio es limitado, utiliza folios extendidos. Pégalos por debajo con cinta adhesiva para que no se muevan. Si el taller es al aire libre, ¡pon piedras para que el papel no se vuele! Utiliza mantas como las de los pintores si no quieres que se manche el suelo.

### **-----> ESPACIO**

Asegúrate de que el espacio se adapta al número de participantes: todos tienen que poder moverse alrededor del papel con facilidad. Si dispones de poco espacio, casi todos los talleres se pueden hacer con todos los niños sentados alrededor de una mesa.

### **MÚSICA**

Cuando el taller está encarrilado y se han superado los titubeos iniciales, aconsejo poner música muy animada, o acompañamiento musical en directo, para centrar la dinámica del grupo y conseguir que el taller tenga un ambiente festivo o incluso teatral.

### **PARTICIPANTES**

No hay que tener una edad o unas habilidades concretas para dibujar una mancha, un ojo, una casa, una raya o un círculo. ¡Estos talleres son para todos! Yo los he organizado en lugares de lo más variopinto: guarderías, plazas, museos, solares, patios escolares, vestíbulos de estaciones de tren, etc. El espacio disponible es lo único que limita el número de participantes: todos mis talleres se pueden hacer con cuatro personas, o con cuatrocientas.

Tanto si estás a cargo de un grupo de estudiantes, de niños pequeños de una guardería o de un grupo de adultos, o si tienes que organizar una fiesta de cumpleaños o pintar un muro, ¡da lo mismo! ¡Que fluya la creatividad! ¡Sigue mis instrucciones! ¡Inventa!

Prueba primero con un taller, vuelve a probarlo, adáptalo y experimenta. ¡Observa! ¡Siempre descubrirás algo nuevo y emocionante!

