

Encuentros en el jardín: un espacio convergente entre la animación y la discapacidad intelectual

ENCOUNTERS IN THE GARDEN: A CONVERGING SPACE BETWEEN ANIMATION AND INTELLECTUAL DISABILITY

ABSTRACT

This article aims to narrate the motivations, process and results of *Encounters in the garden*, an artistic residence in which women with intellectual or developmental disabilities from the Fundación Alas Madrid participated, coordinated by the artist who signs these lines. This project was one of 4 selected in the 2020 edition of the *Espacio Convergente* program, an initiative launched within the framework of the Más cultura, Más inclusión project, funded by Plena Inclusión Madrid and Fundación Repsol. The residence, developed between October 2020 and June 2021, focused on a multisensory work carried out from the nature of the garden of Fundación Alas, using different techniques such as drawing, engraving, manipulation of objects and the effect of chance, listening and sound experimentation focused on making *animated pills*. The work culminated with the production, presentation and exhibition of a larger animation and a compendium of the work done. *Encounters in the garden* can be understood as a collective multisensory journey in which we have worked using repetition, considering the movement of life reflected in the garden. Movement, change, and metamorphosis are pervasive, and constitute us; we have, all together, given life and made that change visible: we have animated.

Keywords

disabilities; multisensory; animation; collective process; metamorphoses

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo la narración de las motivaciones, proceso y resultados de *Encuentros en el jardín*, residencia artística en la que participaron mujeres con discapacidad intelectual o del desarrollo de la Fundación Alas Madrid¹ coordinadas por la artista que firma estas líneas. Este proyecto fue uno de los 4 seleccionados en la edición de 2020 del programa *Espacios Convergentes*², iniciativa lanzada en el marco del proyecto Más cultura, Más inclusión³, financiada por Plena Inclusión Madrid⁴ y la Fundación Repsol⁵. La residencia, desarrollada entre octubre de 2020 y junio de 2021, se centró en un trabajo multisensorial realizado a partir de la naturaleza del jardín de la Fundación Alas, utilizando técnicas variadas como el dibujo, grabado, manipulación de objetos y efecto del azar, la escucha y experimentación sonora, enfocadas a la realización de *píldoras animadas*. El trabajo culminó con el montaje y presentación de una pieza final de animación y una exposición de una muestra del trabajo desarrollado. *Encuentros en el jardín* puede entenderse como un viaje multisensorial colectivo en el que se ha trabajado sobre el movimiento de la vida reflejado en el jardín, utilizando la repetición. Movimiento, cambio y metamorfosis son ubicuos y nos constituyen; hemos, entre todas, dado vida y visibilizado ese cambio, que a su vez nos visibiliza: hemos animado.

Palabras clave

discapacidades; multisensorial; animación; proceso colectivo; metamorfosis

1 INTRODUCCIÓN

Encuentros en el jardín es uno de los proyectos seleccionados en la edición de 2020 de las residencias artísticas *Espacio Convergente*, convocadas y financiadas por Plena Inclusión Madrid y la Fundación Repsol. Estas residencias apuestan por construir un espacio de encuentro entre artistas profesionales y personas con discapacidad intelectual o del desarrollo, que tiene lugar en las sedes de las entidades que los acogen. En el caso que nos ocupa, el proyecto se desarrolló en la Fundación Alas de Madrid, y las participantes fueron 12 mujeres de entre 50 y 75 años, residentes en dos pisos-residencia situados en la sede de la propia Fundación. El proyecto se desarrolló entre los meses de octubre de 2020 y junio de 2021, con interrupciones por brotes de contagios, ocupando en 32 sesiones las mañanas de los lunes y miércoles, en un horario de 10.30 a 14.00 h (Figura 1).

En nuestro caso, se eligió utilizar la animación con técnicas variadas que se relacionan con el dibujo, el grabado y la fotografía, siempre en forma de bucles que se repiten, como herramienta de trabajo para, por medio de una experiencia artística, trabajar la cohesión del grupo en general, la autopercepción en particular, y dar visibilidad a su trabajo artístico. Debido a la pandemia del Covid-19, y para limitar la posibilidad de contagios, las residentes en las viviendas de la Fundación Alas redujeron su contacto a las convivientes en cada piso, creando así lo que se ha denominado grupos burbuja. Estos contactos tan estrechos y continuados, y el aislamiento del exterior, generaban roces, enfrentamientos y malestares. La actividad artística desarrollada en el taller permitió, entre otras cuestiones, trabajar en este ámbito de la convivencia y las alteraciones de los comportamientos.

Este proyecto ha sido concebido teniendo en cuenta un contexto como el actual, en el que la animación, no solamente es ubicua, como desarrollaba largamente Suzanne Buchan (2013) en la introducción del libro *Pervasive Animation*, sino que, además, es una herramienta utilizada en escenarios tan dispares como campañas de activismo, en tribunales donde se dirimen cuestiones relacionadas con la violación de los derechos humanos⁶, en la realización de narraciones que permitan, en diversos contextos, concebir visiones especulativas del futuro y, en general, visualizar aquello que aún no es pero puede llegar a ser: las potencialidades y posibilidades en cada situación y momento. Algunos de estos aspectos emergentes de la animación son desarrollados en el proyecto plasmado en la página web *Animate Assembly*⁷, (Animate Assembly, s.f.) promovido por teóricos y animadores de la Malmö Art Academy, Central Saint Martins, Birbeck School of Arts y Goldsmiths en Londres. Esta expansión del ámbito de actuación de la animación en su dimensión más crítica, que nosotros compartimos, permite una revisión de las implicaciones éticas y políticas de la imagen animada, comenzando por la afirmación de que, desde un punto de vista experiencial y ontológico, es la propia animación la que es constitutiva de la vida misma, y puede modelarla, transformarla, mejorarla. En el caso que narramos, en un entorno en el que el día a día está gobernado por las rutinas pautadas, que constituyen una de las bases del equilibrio y la armonía, la idea de cambio y diferencia generada mediante la actividad continuada fue rápidamente bien acogida y generó un ambiente de alegría y renovación anímica, maximizada por las sensaciones de aislamiento y soledad a las que la pandemia las había sometido.



Figura 1. Imagen del cartel de la presentación final de *Espacio Convergente*, conteniendo fotogramas de las sombras de las participantes.

2 DESARROLLO

Antes de pasar a detallar la metodología utilizada, nos gustaría destacar algunas de las consideraciones que están en la base de este proyecto. Algunas de ellas han sido identificadas y renombradas a posteriori, al terminar la experiencia y reflexionar sobre ella; otras fueron desde el comienzo el motor de *Encuentros en el Jardín*.

2.1 Animación como movimiento continuo y metamorfosis contra la *lógica de la inversión*

La idea de la vida como cambio constante y perpetuo movimiento parece estar en contra de la idea de ser, firmemente anclada en el pensamiento occidental que Tim Ingold llama la *lógica de la inversión* (2011, pp. 67-75). Esta lógica considera a los seres como expresión externa de un diseño interno, cuyo comportamiento viene determinado por modelos y esquemas culturales y cognitivos. Esta visión cierra a los seres sobre sí mismos mediante una especie de caparazón que los protege de su entorno y de su originaria apertura al mundo. Mediante esta lógica de la inversión, se percibe a las personas y los seres, en general, como siempre iguales a sí mismos, cuando en realidad el principio mismo de la vida es el movimiento y el cambio. La lógica de la inversión, según Ingold, va en contra del río de la vida y su funcionamiento. Para él, animación no es una propiedad de las personas, proyectada de forma más o menos imaginativa en las cosas que nos rodean, sino el potencial transformativo del campo de relaciones en que los

seres de todo tipo (personas y no personas) se traen continuamente a la existencia y de forma recíproca, es decir, con-viven (Ingold, 2011, p. 68). Somos, por tanto, el resultado de ese campo de relaciones en el que intervienen tanto personas como animales, cosas y materialidades. La animación de lo vivo no es, continúa, ni el resultado de la infusión de espíritu a la sustancia ni de la agencia a la materialidad. Afirma que, desde un punto de vista ontológico, es anterior a su diferenciación. Su intención es pues, invertir esa lógica devolviendo a los seres a la corriente de la vida, una vida que es definida mejor por el devenir (becoming) que por el ser (being). En el caso del colectivo que nos ocupa, el hecho de considerar a las personas como seres cerrados sobre sí mismos los condena a ser siempre iguales a sí mismos: a la exclusión y al apartamiento, la no participación en el río de la vida.

En un anterior proyecto de animación colectiva de la autora de estas páginas, titulado *Metamorphoses (a project on the multiple identities that inhabit us)*, (García, 2018), realizado con niñas y niños de 5º curso de Educación Primaria, se desarrolla la idea de Metamorfosis entre personas y animales, entendida como creación y recreación múltiple entre los diferentes yoes que habitan nuestro interior, entendiendo estos yoes como procesos y devenires. En el proyecto, los niños y niñas se transforman en animales para adquirir sus cualidades, que ellos admiraban. En este proyecto que nos ocupa, *Encuentros en el jardín*, utilizamos la animación para propiciar la apertura al exterior, relacionándonos con esa naturaleza cambiante y sintiendo nuestros vínculos con ella para reflejar nuestro propio cambio: para tomarla como espejo de lo que somos en ese cambio continuo, aunque eso signifique ir en contra de la *lógica de la inversión*, que nos condena a ser siempre iguales a nosotras mismas.

2.2 Animación como atención plena

La animación entendida como sucesión de dibujos es un proceso que se ha relacionado con la práctica de la atención plena (*mindfulness*), entendida como el conjunto de técnicas meditativas que derivan de la práctica budista tradicional, y que puede influir positivamente en el bienestar personal, reducir el estrés, y que fueron introducidas en occidente por Jon Kabat-Zinn. Es el caso del proyecto dirigido por Graham Barton y Brigitta Hosea y realizado por la Central Saint Martins, la University of the Arts London y el Royal College of Art de Londres (Barton y Hosea, 2017). Concretamente, por medio de los talleres de dibujo y atención plena realizados, en este proyecto se hizo hincapié en la capacidad que tiene la práctica del dibujo para mantener la atención focalizada, así como la conexión con el entorno que proporciona. En el caso de *Encuentros en el Jardín*, considerando las dificultades que nuestro grupo experimentaba para concentrarse en una tarea durante un tiempo más o menos prolongado, la práctica del dibujo en general y, en concreto, la práctica del dibujo repetido, han sido mecanismos que han mejorado la atención y concentración de las participantes de forma muy significativa.

2.3 Animación como proceso háptico

Como hemos afirmado, la animación es constitutiva de la vida misma. De la misma forma que en ésta, lo más importante es el proceso, perdiendo importancia en la animación el dibujo aislado, individual, frente a la sucesión: a la práctica repetitiva y continuada. Desaparece así la presión de la página en blanco, única, del acto de comenzar a dibujar frente a la secuencia, la serie. La repetición de la práctica de dibujo puede considerarse un entrenamiento que no solo involucra a la mano, sino a todo el cuerpo. Juhani Pallasmaa afirma que “Hacer bocetos y dibujar constituyen ejercicios espaciales y hápticos que fusionan en entidades singulares y dialécticas la realidad externa del espacio y de la materia y la realidad interna de la percepción, del pensamiento y de la imaginaria mental” (Pallasmaa, 2014, p. 104). Cada dibujo refleja, pues, nuestra manera de sentir el objeto, que se materializa y se concreta en un movimiento muscular, almacenado por nuestro cuerpo: de alguna forma, imitamos el ritmo del objeto con nuestros músculos, continúa Pallasmaa, y es filtrado por nuestro cuerpo y su motricidad. Esta característica del dibujo como actividad y dispositivo que vincula nuestra corporeidad con el objeto exterior se veía claramente reflejada en cada una de las sucesiones de dibujos que realizábamos en nuestro taller: algunas corporeidades más nerviosas, otras más tranquilas, unas más abiertas al mundo exterior, otras más alejadas de la forma del objeto y más fiel reflejo de la propia motricidad e imagen mental, que también podía ser una impresión táctil o muscular.

En definitiva, el proceso de trazado de la sucesión de dibujos, constituían, como siempre lo son, una manera de plasmar y dar visibilidad a las imágenes mentales, motricidades y sentimientos de las participantes utilizando como medio objetos naturales del mundo exterior.

2.4 Animación como experiencia artística

Encuentros en el jardín se basa en el concepto de *experiencia artística* desarrollado por John Dewey (2008). Ajeno a la idea elitista del arte que lo pone en manos de los artistas o personas entrenadas para ello, potencia una experiencia que, diferenciándose de la experiencia cotidiana, se acentúa y se desarrolla lo valioso de las cosas que disfrutamos todos los días. Reelaborando la experiencia cotidiana mediante nuevos modos de relación, desplazando asociaciones convencionales, fomentando el intercambio activo y atento con el mundo, en nuestro caso con el mundo del jardín, podemos obtener la experiencia y expresión artística que, como Dewey afirma, “está conectada de modo inherente a la experiencia de hacer” (Dewey, 2008, p. 56). El proyecto se ha basado, por tanto, en *hacer*: trabajar en términos de colores, formas, trazos, en una afirmación de su existencia distintiva, sólo expresable por sus cualidades experimentables por medio del tacto, el oído, la vista. Nos ha permitido reencontrarnos experimentando las variadas formas y cualidades del jardín cotidiano, abriendo en él nuevos campos de experiencia que les ha revelado aspectos antes desapercibidos en los objetos familiares. El hecho de trabajar con el bucle animado como herramienta fundamental nos ha familiarizado con el concepto de ritmo como esquema universal de la existencia: ritmo como “variación ordenada de los cambios” (Dewey, 2008, p. 174).

2.5 Animación y la relación con la terapia

El objetivo del proyecto *Espacio Convergente* no es ser un espacio de arteterapia, sino conectar artistas con colectivos con diversas discapacidades, pero es inevitable que algunos de los objetivos o beneficios de las terapias centradas en el arte se crucen con el análisis posterior de resultados y metodologías. Sin embargo, la jerarquía existente entre el terapeuta y el paciente está ausente en este proyecto. Quien concibe los proyectos de esta convocatoria, es decir los artistas, por lo general no han tenido contacto previo con estos colectivos, como era nuestro caso, y aprende día a día con ellos, modifica su propia práctica artística, sus expectativas, si es que existen, calla su voz para escuchar la del colectivo con quien trabaja, inventando sin cesar nuevos medios de contacto con las participantes, en vez de tener una metodología descrita de antemano. El objetivo no es un diagnóstico ni una cura, sino esa creación de un espacio de relación y enunciación, así como la observación de lo que en este espacio pasa.

Sin embargo, es inevitable que en nuestro caso a posteriori, hayamos indagado sobre las experiencias en el ámbito de la animación utilizada como terapia. Es el caso del proyecto de Melanie Hani (Hani, 2017), que ha definido como modelo metodológico: *The Good Hearts Model* (GHM), en un contexto como el británico, en el que la arteterapia es una actividad regulada por el HCPC (Health and Care Professions Council). En GHM, la creación por parte de cada uno de los participantes de una película de animación ha sido concebida como terapia para permitir la visualización y exploración de eventos pasados, emociones, relaciones y patrones de comportamiento, utilizando los diferentes elementos de una película de animación. Se trata de una terapia hablada, aunque se trabaje con imágenes, y en ocasiones se utiliza como herramienta de diagnóstico. Esto separa ampliamente este proyecto del nuestro, en el que el lenguaje hablado no es significativo ni muy utilizado. Hani la concibe como un medio para crear “nueva vida, restaurar la vida antigua, presentar la vida actual y la pasada” (Hani, 2017, p. 9). Tanto éste como otros proyectos basados en el uso de animación como terapia, trabajan utilizando métodos que recopilan datos determinados de los participantes, materializados de forma creativa (en el diseño de personajes, de fondos, guiones, cartas, poemas, bandas sonoras, animaciones completas y storyboards).

Otros proyectos destacados en el ámbito del trabajo con colectivos sin voz, y que pueden ser concebidos como terapéuticos, son, por ejemplo, el taller de animación descrito por Joana Ashworth en el contexto del proyecto de Marina Warner *Stories in Transit* (SIT) realizado en Sicilia, Italia, con colectivos de refugiados (Ashworth, 2020). SIT no estaba centrado en documentar los viajes de los refugiados desde su país de origen, sino en explorar todos juntos mitos, leyendas, fantasías, arquetipos y trabajar con los múltiples y diferentes lenguajes, permitiendo encontrar un espacio de escucha de las voces plurales y silenciadas y de creación colectiva. Aunque el proyecto no tenía la intención de ser terapéutico, Ashworth habla de las narraciones compartidas, fábulas y mitos como lugares en los que los refugiados habitaban y encontraban refugio: por tanto, de la capacidad de la animación de contribuir a materializar esos lugares futuros, así como a la creación de nuevas realidades. También en el ámbito de otro colectivo sólo recientemente visibilizado: el aquejado por el *Síndrome Alcohólico Fetal*, en inglés, *Foetal Alcohol Spectrum Disorders* (FASD), Jessica Rutherford ha utilizado la animación para realizar su proyecto *Learning Project* (Rutherford, 2020). El FASD es aquella afección del niño derivada de la exposición al alcohol durante el embarazo de la madre, que le causa daños irreversibles tanto morfológicos como neurológicos. Rutherford destaca, como nosotras en nuestro proyecto, que

ciertas características inherentes del proceso de animación, como las tareas estructuradas, actividades prácticas y acciones lentas y repetitivas, junto con la utilización de medios visuales y cinestésicos, proporcionan una herramienta para repetir y reforzar temas determinados, por lo que están alineados con los requisitos de este colectivo que ella visibilizaba y con aquel al que nosotras dimos voz.

3 METODOLOGÍA

Es necesario decir que no existía ninguna metodología previa a la realización del proyecto, sino tan sólo planteamientos generales, una idea a desarrollar y una herramienta a utilizar: la animación. Los procedimientos fueron cambiando según se observaban las necesidades, reacciones y opiniones de las participantes, pues hemos ido aprendiendo. Fruto de ese aprendizaje, hemos creído necesario recopilar a posteriori el procedimiento seguido, sin que exista intención ninguna de crear una metodología replicable o trasladable a otro contexto. Esta recopilación metodológica se concibe más bien como un instrumento de reflexión y aprendizaje continuo de nuestra propia práctica artística y su posible extensión a otros contextos de colectivos no visibilizados o incluso silenciados.

El proyecto, como hemos dicho anteriormente, se desarrolló a lo largo de 32 semanas, con una interrupción tras las vacaciones de Navidad de 2020 producida por un contagio generalizado de las participantes, reanudándose el 22 de febrero de 2021. Las jornadas, de 3 horas de duración con una pausa de media hora para el desayuno de las 12.00, se desarrollaban los lunes y miércoles. El 17 de noviembre de 2020 se creó el canal de YouTube *Encuentros en el Jardín* (García, 2020), al que se fueron subiendo experiencias parciales y también la película final. Como el proyecto ha estado basado en el trabajo fotograma a fotograma, haciendo hincapié en la repetición y el bucle animado, la creación del canal de vídeo cumplía un doble cometido:

- Dar visibilidad pública, más allá de los muros de la Fundación, al trabajo que estábamos realizando para que pudiera permanecer como una referencia permanente abierta al mundo, a la que también ellas pudieran volver siempre, recordando lo que hicieron todas juntas.

- Ser un espacio de visualización continua y cotidiana, así como instrumento de memoria de las sesiones para las propias participantes. Por medio de la repetición y el visionado repetido de lo ya realizado, observamos que lográbamos entrar más fácilmente en la dinámica del trabajo diario, entender el porqué de la repetición y el bucle en cada una de las experiencias. Como práctica general, cada día al comenzar proyectábamos lo realizado en la sesión o sesiones anteriores, si así lo deseaban, y hablábamos de ello, recordándolo.

Respecto a los materiales utilizados, podemos dividir la experiencia en cinco grandes bloques:

3.1. Observación del entorno y recolección de objetos y materiales.

3.2. Sesiones basadas en el dibujo (frottage, trazado con mesas de luz, variaciones personales...).

3.3. Manipulación de materiales diversos (papeles, plantas, flores, hojas), utilizando rostrum camera para la sucesión de fotografías. Este bloque incluye el trabajo con la propia sombra proyectada de cada una de las participantes.

3.4. Introducción al grabado (monotipos).

3.5. Manipulación de materiales y objetos y trabajo con la voz para jugar con su sonido y realizar experiencias sonoras.

De los cinco bloques, los cuatro primeros no se sucedieron de forma consecutiva, sino que en ocasiones se dejaba reposar uno para volver a él después, o se utilizaba alguno de ellos como introducción al siguiente. El bloque relativo al sonido sí se dejó para el final, pues todas teníamos en mente que nuestro objetivo era realizar la banda sonora de nuestro viaje.

3.1 Observación del entorno y recolección de objetos y materiales

Siendo el jardín de la *Fundación Alas* y sus materialidades y objetos el centro de nuestro proyecto, se organizaron varias salidas al jardín coincidiendo con las diferentes estaciones del año, para observar y recoger fragmentos de naturaleza, que las participantes almacenaban y ordenaban en unas bandejas transportándolas al espacio de trabajo para distribuir, entre todas, los trozos de jardín en los diferentes apartados de una prensa portátil que permitía preparar el material de trabajo para las sesiones siguientes (Figura 2).



Figura 2. Recopilación de materiales en el jardín para su posterior prensado y utilización.

Algunas de las participantes tenían movilidad reducida, por lo que una actividad como salir al jardín suponía una gran planificación previa, requería de ayuda y exigía una determinada logística. Esta situación también provocaba la cooperación entre ellas y la colaboración. Además, y afortunadamente, a lo largo de todo el proyecto hemos contado con la ayuda de monitoras de taller y auxiliares que han trabajado con nosotras, han participado en las actividades y nos han apoyado de forma entusiasta, demostrando gran confianza y respeto hacia nuestro trabajo.

3.2 Sesiones basadas en el dibujo

Estas sesiones fueron las primeras, las que ayudaron a entrar en materia y romper el hielo. Pronto nos dimos cuenta de que el objetivo inicial, aún sin pretenderlo, era la búsqueda de mimesis en la práctica del dibujo y la necesidad de identificar y reconocer aquello que estábamos dibujando. Por lo tanto, el gran reto de todas estas sesiones, que abarcaban una gran cantidad de estrategias y materiales de dibujo, era conseguir, partiendo de las muestras recogidas, y de aquello que estábamos acostumbradas a hacer, o sea copiar la apariencia de un objeto, llegar a trabajar con un mayor grado de abstracción y libertad hasta llegar a la no figuración. También pretendíamos lograr desarrollar el gesto particular por medio del uso de la línea, dedicando una sesión simplemente a trazar líneas siguiendo diferentes ritmos y direcciones y a hacer garabatos, que queríamos que fueran percibidos como gesto expresivo o marca personal de cada una. Queríamos, en definitiva, encontrar el garabato gestual de cada cual.

El material con el que trabajamos era de una gran simplicidad: barras de grafito sobre papel blanco, barra blanca sobre papeles oscuros de color tabaco y gris para perseguir el dibujo de la luz. Utilizamos material profesional y las participantes notaron la textura particular de los diferentes tipos de papel, sus características y diferencias por ambos lados, la aparición o desaparición del grano al difuminar con gamuza o con los dedos. En este punto, intentábamos no tener miedo a borrar el trabajo con el trapo o la mano y difuminar, valorando los hallazgos en las manchas del difuminado. Estas prácticas, que siempre se repetían, al menos en número de tres, con el fin de realizar los bucles, percibimos que comenzaban a dotar de una mayor confianza en las propias capacidades a algunas de las participantes, que cogían otro y otro papel para seguir probando. Se realizaron frottages sencillos que fueron aumentando su complejidad con una única forma repetida, girada. Alguna de las participantes manifestaba dificultad para entender el giro, y otra participante se lo explicaba con el giro de su propio cuerpo: se desencadenan soluciones imaginativas y que implican cooperación entre ellas.

En este bloque, se introdujeron otros procedimientos propios de la animación, como el uso de la *mesa de luz*: se explicaba su uso en animación y se compartía, colocando una mesa de luz por cada mesa de trabajo de dos o tres personas. A partir de este momento, decidimos buscar procedimientos para aumentar la movilidad de las participantes (en la medida de lo posible, y asistidas, en el caso que así se requiriera), pues la tendencia generalizada es a acomodarse y ocupar sólo el espacio de cada una de las sillas y sus papeles desplegados (Figura 3).

Se buscaron estrategias para utilizar toda la sala: utilizar las ventanas como mesas de luz, componiendo por medio del uso de elementos dispuestos en toda el área de trabajo, vinculando el concepto de composición, del que hablamos, al hecho de efectuar un determinado recorrido o coreografía por la sala, y nos inventamos excusas entre todas para alargar las trayectorias, como por ejemplo alejar entre sí los diversos elementos necesarios para un dibujo. De la misma

forma, se cambia la disposición de las mesas de trabajo en forma de círculo con la finalidad de propiciar una mayor colaboración entre ellas, mayor participación en los procesos, una ayuda mutua, etc.

En cuanto a la evolución de las actitudes generales de las participantes en este primer bloque, observamos al principio un temor a ensuciarse y manchar el espacio de trabajo, que les costó vencer. Acordamos establecer un procedimiento de limpieza posterior a las prácticas que favoreció el desarrollo de las sesiones. Asimismo, observamos que el incremento de la movilidad favorecía el buen ánimo, estimulaba la colaboración entre las participantes y desencadenaba una confianza creciente en el propio trabajo, una autoafirmación también creciente: “eso me gusta así” y “ya está terminado” o “aún no está terminado”, que reflejaban criterios propios de experimentación que no pedían ni esperaban el beneplácito ajeno, y mucho menos el mío.



Figura 3. Uso de la mesa de luz y evolución en los grados de abstracción de los fotogramas.

Observamos también un grado creciente de abstracción de los trabajos: un alejamiento progresivo de la intención de copia, un incremento de la toma de decisiones a partir de los planteamientos iniciales dados. También hay que reseñar que, al comenzar cada sesión, en el momento de refrescar la memoria con el trabajo del día anterior, la mayor parte de las participantes no reconocían sus propios trabajos, lo que para nuestra percepción era algo bueno, pues necesariamente implicaba que estábamos ante procedimientos nuevos aún no aprendidos. También es cierto que en algunas ocasiones la discapacidad intelectual trae emparejado un debilitamiento de la memoria a corto plazo, por lo que decidimos establecer el mecanismo diario de recuerdo o refresco de lo realizado la jornada anterior: lo llamamos el *momento de la*

memoria. Desde la segunda sesión, nosotras montábamos para la sesión siguiente los diversos dibujos-fotogramas en forma de bucles animados. A partir de este momento, las participantes comenzaron a entrar en la lógica de los procedimientos de la animación en general y de nuestro proyecto en particular.

3.3 Manipulación de materiales diversos (papeles, plantas, flores, hojas) bajo *rostrum camera*

Después de las sesiones de dibujo inicial, se comenzó un bloque nuevo dedicado a la fotografía, trabajando bajo la cámara, que ellas mismas accionaban. Se mantuvo el uso de la mesa de luz y se añadió el uso de la estructura de *rostrum camera* o soporte para fotografiar dibujos y obtener así la animación. Se experimentó con papeles o recortables, utilizando técnicas de *stopmotion*, es decir, animación conseguida por medio de la adición de fotografías.

En estas sesiones nos inventamos una actividad que decidimos llamar *florear*. La acción consistía básicamente en hacer minuciosamente y sin importar cuánto tiempo nos llevara la construcción para, posteriormente, deshacer: destruir lo hecho por medio de las ráfagas de aire provocadas por nosotras mismas, manipulando unos grandes cartones y registrando esa acción por la cámara, es decir, trabajando bajo ella. Esta actividad, al final de cada sesión, tenía un efecto catártico sobre todas: algo parecido a un grito, además de ser un acto de liberación después de la concentración prolongada y el trabajo minucioso de la formación de la imagen con los papeles que cada una recortaba y disponía como le parecía, repetidas veces. Uno de los retos principales, una vez más, era lograr la despreocupación por los trozos de papel, que acababan caídos, esparcidos en el suelo y repartidos por todos los rincones de la sala. Nos dábamos cuenta de que no lograban separar la idea de orden y limpieza necesaria en el piso en el que convivían con la despreocupación por el espacio de trabajo, aunque limpiáramos al final. Necesitábamos crear ese espacio de libertad del arte: de reglas nuevas y aceptarlas, lo que poco a poco pudimos ir haciendo. La acción, aparentemente poco ortodoxa de destruir, se convertía en magia constructiva cuando después veíamos invertidas las fotografías obtenidas con la cámara a modo de ráfaga (Figura 4).

En este bloque también podemos incluir la experiencia que utilizamos para el montaje final de los títulos de crédito y que aparece documentada en el principio de esta comunicación, que consiste en la experimentación con las propias sombras. Aprovechando el buen tiempo del mes de mayo, se capturaron durante dos sesiones fotografías de las sombras de las participantes proyectadas sobre el suelo del jardín. Se pedía a cada participante que hiciera lo que le apeteciera durante un minuto aproximadamente y se tomaban una serie de ráfagas de fotografías con la finalidad de realizar una pequeña animación de *stopmotion* o acción detenida a partir de las sombras de ellas. Pudimos comprobar así cómo la sombra era el elemento identificador de cada una de nosotras a pesar de su grado de abstracción y cómo recogía nuestra motricidad: hasta nuestra sombra es única.



Figura 4. Floreando bajo la rostrum camera.

3.4 Introducción al grabado (monotipos)

En este bloque, de 3 semanas o 6 sesiones de duración, trabajamos en grupos de 3 o 4 personas, experimentando con el color (pintura acrílica) y elementos recogidos de la naturaleza realizando monotipos. Este bloque fue comenzado tras el brote de Covid surgido después de Navidad y por lo tanto tras su forzoso aislamiento. Desde un punto de vista anímico, enfrentarse a estas sesiones supuso un reto nuevo: notamos después del aislamiento o cese del proyecto durante dos meses, un retroceso en algunos de los avances que se habían logrado durante los meses anteriores; un retroceso en la capacidad de concentración y atención, un cansancio, en algún caso, dificultad de trabajar en equipo al surgir problemas en la convivencia. Por ello decidimos que necesitábamos una actividad nueva que sirviera de estimulante y esta parecía perfecta (Figura 5).



Figura 5. La sorpresa del proceso de *levantado del papel de la plancha*.

Para realizar esta parte contamos con la colaboración de Mónica Gener, especialista en grabado. Desde un punto de vista técnico, se optó por trabajar con planchas de gel y pintura acrílica, que facilitaban la manipulación y el rápido secado, utilizando elementos recogidos en otra de las sesiones de observación y recolección en el jardín primaveral en este caso.

Como procedimiento de trabajo, en este bloque se documentaba *la memoria* del papel, fotografiándose todas las fases del proceso para después poder visualizar las transformaciones de *dar vida* o animar el paso de un estado a otro del proceso acumulativo: capa sobre capa y su transcurrir por los estados intermedios. Esta práctica potenciaba el valor y las posibilidades de los procesos aditivos en los que se van añadiendo capas. Buscábamos además acentuar el disfrute de lo accidental, de la sorpresa a la hora de levantar el papel de la plancha y descubrir el monotipo resultante, que recogía la memoria de varios procesos de entintado e imprimación de elementos de la naturaleza, la retirada, la reutilización de primeras impresiones, e incluso de segundas y terceras impresiones. El único criterio a la hora de trabajar era el estético: la satisfacción de las participantes con el resultado, la búsqueda cromática..., dejándonos llevar por la sorpresa y el deleite de las impresiones resultantes, sus colores y formas (Figura 6).



Figura 6. Diversos monotipos en fases diferentes, después de uno, dos, tres entintados.

El grado de actividad necesaria para realizar esta actividad, hizo que de manera espontánea se formaran espacios de trabajo en los que algunas de las participantes ayudaban a las de movilidad más reducida. Además, pudimos ver un aumento creciente de la confianza en las propias capacidades: algunas participantes tenían miedo al principio de no ser capaces de manipular la plancha, los rodillos y las pinturas, pero poco a poco aumentaba la seguridad en sus destrezas y la actividad fue ganando velocidad y pericia. Los elogios que recibieron por los resultados alcanzados de personas externas al taller hicieron que se sintieran orgullosas de su trabajo y capacidades, denominando a sus resultados *obras de arte*. Esto nos hizo pensar en la posibilidad de exponer esta parte de los monotipos y que fueran ellas mismas las que crearan su propia exposición, cosa que finalmente hicimos.

3.5 Creación de la banda sonora

Aunque se utilizaron diversos fragmentos de piezas de Django Reinhard para realizar los vídeos parciales, consideramos que la experiencia del proyecto no podía estar completa sin una serie de sesiones dedicadas al sonido, para que realizaran ellas mismas la banda sonora final. Emulando a los artistas de Foley, que crean a partir de todo tipo de objetos la banda sonora de una película, dedicamos tres sesiones a hacer ruidos, experimentando con diversos materiales, instrumentos y la propia voz. Las referencias sonoras partían de objetos y acciones de la realidad, pero cuando estábamos experimentando, simplemente nos dejábamos llevar por los propios sonidos y se elegían unos u otros simplemente por cómo suenan y no por su significado o asociaciones: con papeles de seda recortados fabricamos pulseras que, al ser agitadas, emulaban el sonido del viento a través de las ramas de los árboles; cartones y cartulinas nos evocaban el aleteo de las alas de los pájaros.

Dividiéndonos en dos grupos más reducidos, manipulamos piedras de diferentes tamaños y maderas, grabamos el sonido producido utilizando para ello micrófonos normales y también de contacto, que graban las vibraciones transmitidas a través de la materia. Utilizando hidrófonos, las participantes manipularon objetos bajo el agua y se escuchó y grabó su sonido. En estas sesiones, predominó el disfrute multisensorial, experimentando procesos de sincronización colectiva escuchando a las demás, a la hora de manipular el agua o las piedras (Figura 7).



Figura 7. Haciendo sonidos y grabando con hidrófonos.

3 CONCLUSIONES

Como resultado del taller, realizamos una pieza final de animación (*Plena Inclusión, 2021*) de 16 minutos de duración, utilizando todos los fotogramas realizados a lo largo de estos meses. La banda sonora se generó a partir de los sonidos producidos por ellas. El montaje y realización técnica fue hecho por quien escribe estas líneas como resumen del proceso, pero necesariamente no puede recoger todas las experiencias del largo camino recorrido. Esta pieza sólo recoge algunos de los aspectos de nuestro intenso viaje, en el que hemos aprendido a dejarnos llevar por los trazos y formas realizadas a partir de los habitantes del jardín, utilizando técnicas variadas basadas en el dibujo y el *stopmotion*, utilizando la repetición como recurso para escucharnos y conocernos más a nosotras mismas y entre nosotras.

Además de nuestra película, tal y como decidimos mientras realizamos las sesiones de monotipos, se organizó una pequeña exposición montada por todas las participantes en el *hall* de entrada de la Fundación Alas. Por causa de la pandemia del Covid-19, al estar reducido el ámbito y frecuencia de las visitas, su alcance no fue el deseado, pero fue un acto necesario para mostrar públicamente el trabajo realizado durante casi seis meses de proyecto.

En un contexto como el de la pandemia, que afectó en gran medida a centros como la Fundación en la que trabajamos por el aislamiento que vivieron las participantes, los beneficios derivados de la realización del proyecto fueron muchos, tal y como reconocieron las personas que habitual y diariamente las acompañan y asisten. Queremos destacar los siguientes:

- La animación entendida como práctica basada en la repetición libera del miedo a la página en blanco, pues cada página no es más que una más de entre muchas. Esta liberación del miedo a comenzar a dibujar se traduce en una mayor confianza en ellas mismas, que se experimenta como muy capaz de crear algo bello y les añade autonomía en su día a día.
- La práctica continuada de una actividad como el dibujo repetido, necesaria en la animación, permite la aceptación e incorporación del error: el error no existe, sino que es una nueva posibilidad expresiva. Y esa experiencia puede transmitirse al resto de experiencias vitales.
- Se produce una aceptación de lo abstracto: la mancha y el garabato como resultado estético deseado y admirado. Esta circunstancia produce un desarrollo del lenguaje plástico, buscando, por ejemplo, texturas visuales diferentes, experimentar nuevas mezclas de colores, más arriesgadas, que no guardan relación con los materiales iniciales. Casi podemos decir que se crea un amor al riesgo y a adentrarse en lo desconocido
- En el caso del trabajo con monotipos, se observa un disfrute por los resultados impredecibles, producto de adición de capas diferentes y manipulaciones sucesivas de un mismo papel. Esto es un síntoma de falta de miedo y aumento de autoconfianza, que afianza la actitud de trabajar sin miedo a equivocarse, pues no hay buenos o malos resultados, sino experimentos y búsquedas.
- Se propicia una exaltación de la imaginación: se ven o reconocen objetos en las formas resultantes, de la misma manera que Leonardo da Vinci identificaba formas en las nubes.
- Volumen de producción creciente en cada sesión, por la rapidez del trabajo realizado, que procede de la gran interiorización y raudo aprendizaje de todas las participantes de los procedimientos de trabajo: tiempos de secado, de reutilización de las láminas, de los procesos

de limpieza del rodillo y plancha entre lámina y lámina, etc.

- La animación como proceso, en definitiva, es una fuente de sorpresa estética permanente por los resultados inesperados, y existe un disfrute estético en esa sorpresa que puede convertirse, por extensión, en existencial.



Figura 8. Algunas de las participantes en el montaje colectivo de la exposición final.



Figura 8. Foto final de familia ante la exposición.

APOYOS

Artículo soportado por la Beca Espacios Convergentes, financiada por Plena Inclusión Madrid y la Fundación Repsol, edición 2020.

AGRADECIMIENTOS

Queremos aprovechar la oportunidad para agradecer a Plena Inclusión que nos haya concedido esta oportunidad para desarrollar nuestro proyecto y nos haya permitido crecer y aprender por medio de una experiencia artística. A Ana Lozano, que nos haya acompañado y facilitado este viaje; a la Fundación Alas, por habernos acogido en momentos tan duros y extremos como los atravesados por la pandemia, a las participantes Loli Carroza, Clara Díaz-Cardiel, María José Fernández, Pilar Muñoz, Betty Nachón, Consuelo Pastor, Chari Peinado, Carmen Pérez Monje, Guadalupe Rey, Carmen Ruiz, Mari Luz Serrano y Herminia Vacas por su entusiasmo, ganas de aprender y todo lo que nos han dado, cariño incluido; queremos agradecer también la valiosa colaboración de la monitora de taller Encarna Gómez y de las ayudantes María Carmen Acosta y Andrea Narváez, y a mi querida amiga Mónica Gener Frijols, gran compañera y generosa artista.

4 REFERENCIAS

Animate Assembly. (s.f.). <https://www.animateassembly.org/animate-assembly/>

Plena Inclusión. (11 de junio de 2021). Presentado el corto de animación resultado de la residencia artística Encuentros en el jardín. <https://plenainclusionmadrid.org/noticias/corto-animacion-encuentros-en-el-jardin/>

Ashworth, J. (2020). Animation is a refuge: "arrivants" dwell in the stories of the mind, en *Animation Studies*, Vol. 15. Society for Animation Studies. <https://journal.animationstudies.org/joan-ashworth-animation-is-a-refuge-arrivants-dwell-in-the-stories-of-the-mind/>

Barton, G. y Hosea, B. (2017). *Animation as Mindful Practice*. *Animation Practice, Process & Production*, 6(1). 149-171. <https://research.uca.ac.uk/5012/>

Buchan, S. (2013). Introduction: Pervasive Animation. En Buchan, S. (Ed.) *Pervasive Animation* (pp. 1-21), Routledge.

Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós Estética.

Forensic Architecture. (s.f.). Recuperado el 11 de octubre de 2022. <https://forensic-architecture.org/about/agency>

García, C. (17 de noviembre de 2020). *Encuentros en el jardín*. [Canal de YouTube con la evolución del proyecto]. <https://www.youtube.com/channel/UCxKGR8wdHT2TN5KacEjGmNQ>

García, C. (2018). Metamorphoses (a project on the multiple identities that inhabit us). En *6th International Conference on illustration and Animation CONFIA_Proceedings Book* (pp. 176-185). Instituto Politécnico do Cávado e do Ave.

Greenhalgh, W. A. (2015). *Mindfulness & the Art of Drawing. A Creative Path to Awareness*. Leaping Hare Press.

Hani, M. (2017). Defining Animation Therapy: the Good Hearts Model. En *Animation Practice, Process & Production*, 6(1), (17-51). Intellect. https://doi.org/10.1386/ap3.6.1.17_1

Ingold, T. (2011). *Being Alive. Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.

Pallasmaa, J. (2014). *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Gustavo Gili.

Rutherford, Jessica. (2020). Challenges Surrounding participatory practice research in Animation: the case of FASD affected participants. En *Animation Studies*, 15. Society for Animation Studies. <https://journal.animationstudies.org/category/volume-15/jessica-rutherford-challenges-surrounding-participatory-practice-research-in-animation-the-case-of-fasd-affected-participants/>

Warner, M. *Stories in transit*. <https://www.marinawarner.com/teaching-and-other-activities/current-projects/>

NOTAS

1. <https://alasmadrid.org/>
2. <https://plenainclusionmadrid.org/cultura-inclusion/espacio-convergente/>
3. <https://plenainclusionmadrid.org/proyectos/cultura/#:~:text=M%C3%A1s%20Cultura%2C%20M%C3%A1s%20Inclusi%C3%B3n%20es%20un%20espacio%20de,calidad%20a%20la%20hora%20de%20realizar%20actividades%20culturales>
4. <https://plenainclusionmadrid.org/>
5. <https://www.fundacionrepsol.com/>
6. Véase, por ejemplo, el trabajo del colectivo Forensic Architecture, que utilizan modelos y animaciones 3D como herramientas para entrevistar a supervivientes de episodios violentos, en una búsqueda de nuevas metodologías para acceder y explorar los recuerdos traumáticos. Investigations ← Forensic Architecture (forensic-architecture.org)
7. <https://www.animateassembly.org/animate-assembly/>