



© Disney © MARVEL © &™ Lucasfilm Ltd. LLC

Disney

THE EXHIBITION

100 AÑOS DE MAGIA

**FICHAS DIDÁCTICAS
PARA PROFESORES
DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Propuestas para preparar la visita a la exposición

Disney

THE
EXHIBITION

100 AÑOS DE MAGIA

1. Datos de la exposición
2. Enlaces con el currículo de Educación Primaria
3. Objetivos de las propuestas didácticas
4. Propuesta de actividades de preparación
Antes de la visita a la exposición
5. Desarrollo de la visita a la exposición
6. Propuesta de actividades para profundizar
después de la visita a la exposición
7. Anexo



1. Datos de la exposición

Los Archivos de Walt Disney ya han abierto sus puertas y te invitan a vivir un viaje inolvidable a través de la historia y la fantasía.

Más de 250 tesoros originales te esperan en Disney: The Exhibition: obras de arte, vestuario original, decorados y atrezzo y objetos únicos que permiten adentrarse en el universo creativo de Walt Disney y comprender la evolución de la animación, la narrativa visual y la innovación artística que marcaron generaciones.

A lo largo de la exposición, los alumnos podrán descubrir cómo los clásicos, desde *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) hasta *Encanto* (2021), dialogan con los nuevos referentes del imaginario contemporáneo: PIXAR, STAR WARS y MARVEL.

¡Aprovecha esta oportunidad para transformar la visita a la exposición en una experiencia educativa! Celebra el universo Disney mientras fomentas la curiosidad, la observación y la creatividad de tus alumnos.

Exposición:

Disney: The Exhibition. 100 Años de Magia

Fundación Canal – Sala Castellana 214

Paseo de la Castellana, 214.

La exposición permanecerá abierta durante los próximos meses.

- De martes a viernes de 11:00 a 21:00h
- Sábados, domingos y festivos de 10:00 a 21:00h
- Lunes cerrado

Los grupos escolares requieren reserva previa y disfrutarán de precios especiales:

- 10€ por alumno. Un profesor gratis.
- Reservas y consultas: ventas@soldout.es



2. Enlaces con el currículo de Primaria

La visita, así como las actividades propuestas, ayudan a desarrollar todas las competencias clave que se deben adquirir a lo largo de la etapa de la enseñanza básica.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)
Competencia plurilingüe (CP)
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
Competencia digital (CD)
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
Competencia ciudadana (CC)
Competencia emprendedora (CE)
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Proponemos enlazar los contenidos de la exposición con las distintas áreas del currículo de Educación Primaria. Involucre a los profesores de su centro para obtener el máximo partido a la visita. Una vez realizada la visita taller puede retomar el trabajo en clase y ahondar en las enseñanzas de la exposición en cada una de las asignaturas.

Áreas:

Ciencias de la Naturaleza

La visita contribuye a que los alumnos comprendan cómo la tecnología se utiliza para crear mundos y personajes animados, fomentando el **pensamiento científico** y la curiosidad por procesos técnicos experimentales. Además, se puede aprovechar para reflexionar sobre el **respeto al medioambiente**, observando cómo algunas producciones incluyen con esta intención escenarios naturales, fauna y flora, y cómo los recursos se gestionan en la creación artística. Se proponen en esta guía actividades específicas que fomenten la experimentación y comprensión del proceso creativo del cine de animación, así como la conciencia ecológica y la importancia de la conservación y protección ambiental.

Ciencias Sociales

En relación con el área de Ciencias Sociales la exposición ofrece una oportunidad para que los alumnos comprendan **aspectos culturales, históricos y sociales** reflejados en el arte y la animación. La visita contribuye a que los alumnos dialoguen con la cultura, tengan referencias de la cultura tradicional occidental y reconozcan tradiciones y valores de diferentes épocas y contextos, y desarrollen habilidades de observación y análisis crítico sobre las sociedades representadas en las obras. Se puede reflexionar sobre la evolución histórica de la animación, la influencia de contextos sociales en los personajes y narrativas, y la representación de diferentes culturas y valores. El objetivo final es fomentar la curiosidad y la competencia de **aprender a aprender**, así como el **respeto por el patrimonio y las expresiones y producciones artísticas**.



2. Enlaces con el currículo de Primaria

Áreas:

Educación Artística

La exposición presenta dibujos, bocetos, animaciones y obras originales de Disney. La visita contribuye a que los alumnos dialoguen con la cultura y adquieran destrezas necesarias para el entendimiento y **disfrute del arte**, así como el desarrollo progresivo del **sentido crítico**. Se puede analizar formas, colores, líneas de composición y estilos de animación, así como la vinculación de las creaciones Disney con las corrientes artísticas del S.XX y la relación entre imagen y música en las producciones Disney. Además del análisis y la experimentación, la visita y el taller posterior sugerido fomentan la creatividad, la experimentación y el sentido emprendedor, permitiendo a los alumnos explorar la interdisciplinaridad entre arte visual y música.

Educación Física

A través de la asignatura de Educación Física la exposición puede servir como inspiración para que los alumnos exploren **movimiento, coordinación y expresión corporal** a través de los personajes y escenas animadas. La visita permite que los alumnos analicen cómo los movimientos de los personajes reflejan emociones, acciones y roles, desarrollando la conciencia corporal y la creatividad motriz.

Lengua Castellana y Literatura

La visita se desarrolla en torno a las estrategias relacionadas con **hablar y escuchar**, directamente relacionadas con el fin de proporcionar al alumno herramientas específicas del currículo.

Lengua Extranjera: inglés

La exposición ofrece a los alumnos la oportunidad de interactuar con contenidos culturales y artísticos en otras lenguas, especialmente en lengua inglesa. Puede fomentar la **comprensión auditiva** y la familiarización con **vocabulario y expresiones** a partir de la visualización de fragmentos de películas sin traducción en el aula.

Matemáticas

Las matemáticas son herramientas esenciales en el arte y la tecnología de la animación. En la visita puede plantearse la identificación de formas geométricas, proporciones, simetría, escalas y medidas aplicando el **pensamiento lógico-matemático** al análisis de imágenes. En función de la edad se puede aprovechar también para trabajar problemas de estimación, cálculos de área y volumen, cálculos de tiempos, etc.

2. Enlaces con el currículo de Primaria

Áreas:

Educación e Valores Cívicos y Éticos

La exposición ofrece una oportunidad para que los alumnos reflexionen sobre **valores universales** presentes en historias y personajes animados, como la amistad, la solidaridad, la justicia, la valentía y el respeto por los demás y por el medio ambiente. La visita puede contribuir a que los alumnos dialoguen sobre **comportamientos, decisiones y consecuencias**, desarrollando la capacidad de **tomar decisiones responsables y empáticas**.

Tecnología y Robótica

Otro de los recursos motivadores que ofrece la exposición es que los alumnos comprendan cómo la **tecnología y la programación** se integran en la creación de animaciones y personajes, así como reflexionar sobre los procesos de diseño, **secuenciación de acciones y automatización**, conceptos que también se aplican en robótica.



3. | Objetivos de la propuesta didáctica

Esta guía constituye un recurso didáctico destinado a profesores de Educación Primaria para facilitar la preparación de la visita a la exposición *DISNEY. THE EXHIBITION*. También puede utilizarse para trabajar en clase a partir de las imágenes de la exposición.

El programa plantea un recorrido por la muestra con sugerencias de observación y reflexión que ayuden al profesor a desarrollar los objetivos propuestos de forma atractiva.

De este modo, se pretende facilitar el diálogo abierto con los alumnos y promover una actitud positiva y de aprendizaje significativo.

El documento se completa con actividades para desarrollar en el aula antes y después de la visita.

Cada una de las propuestas está pensada para que la actividad resulte atractiva y persigue el cumplimiento de los siguientes objetivos:

- Conocer **el legado artístico y cultural de Walt Disney**, comprendiendo su influencia en la historia del cine y la animación.
- Comprender **el proceso de creación audiovisual, desde el dibujo**, la creación de personajes y el guion hasta la animación y puesta en escena.
- Desarrollar la curiosidad y la observación, reconociendo detalles en los **bocetos, vestuarios y objetos originales**.
- Identificar **valores presentes en las historias y los personajes de Disney**, como la amistad, la valentía, la diversidad y la importancia de los sueños.
- Reconocer **la importancia de la música** en las películas entendiendo su papel como elemento narrativo.
- Fomentar **la imaginación y el pensamiento creativo**, invitando a los alumnos a crear sus propias historias o personajes inspirados en lo observado.
- Desarrollar en los alumnos el **hábito de visitar exposiciones y actitudes de respeto** y cuidado hacia el patrimonio cultural a partir de experiencias positivas.

4. Propuesta de actividades de preparación

ANTES DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Con el fin de aprovechar al máximo la visita recomendamos prepararla en clase en dos o tres sesiones previas a partir de las distintas asignaturas relacionadas.

Las actividades propuestas requerirán la adecuada adaptación por parte del profesor en función del nivel y características de su grupo. El profesor deberá trabajar con sus alumnos sobre algunos de los temas que van a tratar en la visita, lo que le permitirá incentivar su curiosidad y motivar su implicación para su disfrute.

Actividad 1. La persistencia de la visión

Enlace curricular:

Ciencias de la Naturaleza

Objetivo:

Comprender los principios básicos de la animación y experimentar con un dispositivo óptico simple (taumatropo) para entender cómo se crea la ilusión del movimiento.

Empiece visualizando el corto animado *El baile de los esqueletos*. En este corto, un grupo de esqueletos bailan y crean música en un tenebroso cementerio. Fue el primero de los cortos creados por Walt Disney en 1929 para la serie *Silly Symphonies*.

<https://www.youtube.com/watch?v=61t22VGBByok>

Reflexionad sobre cómo se crean los dibujos animados.

¿Cómo se genera el movimiento de los personajes?

¿Cómo conseguir que parezca que bailan, aunque sean solo dibujos?

4. Propuesta de actividades de preparación

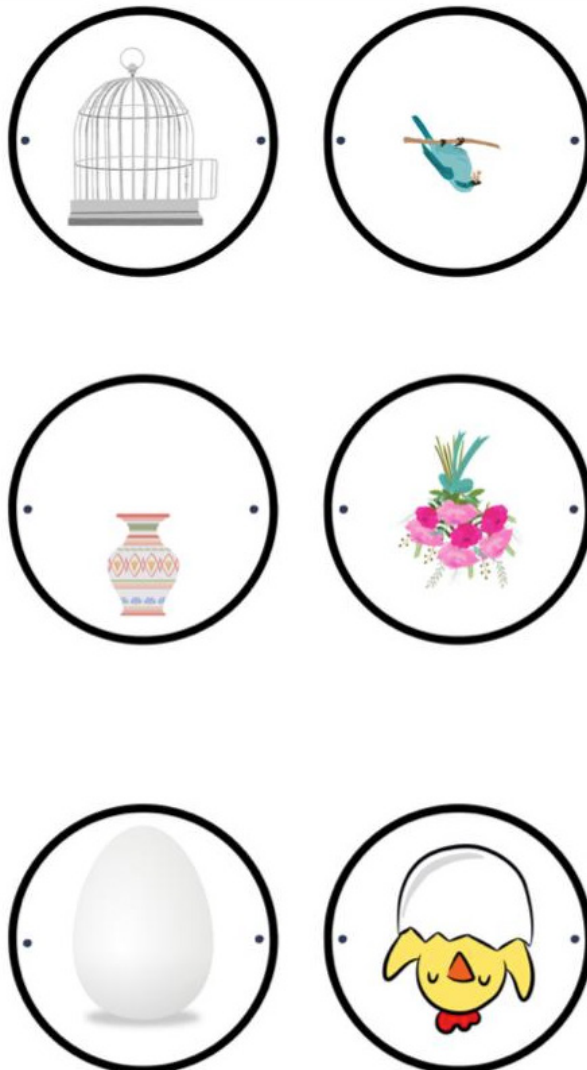
ANTES DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Actividad 1. La persistencia de la visión

Explique a sus alumnos la idea de secuencia de imágenes y la ilusión de movimiento. Introducir el concepto de persistencia de la visión.

Nuestros ojos y nuestro cerebro retienen una imagen durante una fracción de segundo después de verla. Por eso cuando vemos muchas imágenes seguidas rápidamente, nuestro cerebro las une y parece que están en movimiento.

Puede terminar proponiéndoles crear un taumatropo. Dibujamos dos imágenes complementarias (por ejemplo, una abeja y una flor, un huevo y un pollito) en dos círculos de papel y las pegamos, una invertida, sobre un círculo de cartón. Luego, se hacen dos agujeros a los lados y se pasan hilos o gomas elásticas. Al girarlo con las gomas los dibujos se fusionan creando la ilusión de movimiento.



4. Propuesta de actividades de preparación

ANTES DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Actividad 2. La magia del movimiento

Enlace curricular:

Educación Artística

Objetivo:

Explorar el fenómeno de la persistencia de la visión y comprender cómo una secuencia de imágenes fijas puede crear la ilusión de movimiento.

Invite a sus alumnos a crear un *flipbook*.

Necesitaréis tarjetas de cartulina del mismo tamaño que podéis fijar con pinzas de oficina en un lateral. También puedes usar un block de notas adhesivas.

Es interesante utilizar también un foco de luz (mesa de luz o una ventana) que permita calcar el dibujo anterior e ir haciendo los movimientos.

Otra opción es buscar un diseño en internet que solo tengan que cortar y montar.

4. Propuesta de actividades de preparación

ANTES DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Actividad 3. El cuerpo humano

Enlace curricular:

Educación Física

Objetivo:

Explorar diferentes posturas y movimientos con el cuerpo, relacionándolos con las características y emociones de los personajes de Disney.

Comenzar con ejercicios suaves como calentamiento. Después proponga a sus alumnos convertirse en personajes de Disney.

Comience jugando con emociones para ser representadas con el cuerpo: felicidad, miedo, sorpresa, tristeza...

Nombre personajes y haga que los alumnos traten de adoptar una postura que lo represente. Reflexione sobre las posturas y las emociones que representa.

Personaje. Postura. Emoción o energía:

- **Simba (El rey león).** Pecho erguido, mirada alta, rugido con fuerza. Orgullo, valor.
- **Baloo (El libro de la selva).** Brazos abiertos, pasos grandes y relajados. Alegría y despreocupación.
- **Ariel (La sirenita).** Brazos ondulando como si nadara. Libertad.
- **Olaf (Frozen).** Brazos sueltos, cuerpo desarticulado, saltitos alegres. Felicidad, entusiasmo.
- **Hércules.** Piernas separadas, brazos en jarra, pecho fuera. Valentía, orgullo.
- **Maléfica.** Espalda recta, manos creando un hechizo. Orgullo, misterio.
- **Capitán Garfio.** Un brazo con garfio imaginario, andar exagerado. Arrogancia.

5. Desarrollo de la visita a la exposición

El profesor debe procurar que la visita a la exposición se desarrolle de una forma activa y participativa. Se deberá prever unos espacios de tiempo razonables para que sus alumnos miren detenidamente las obras, opinen y pregunten. El objetivo es que, a través de la observación dirigida, lleguen a sus propios descubrimientos y conclusiones.

Para el buen funcionamiento de la visita resulta imprescindible que los alumnos sepan que deben guardar orden en la sala de exposiciones. Deberán evitar gritar o hablar todos a la vez.

Para el desarrollo de la visita, se han seleccionado espacios que favorecen el descubrimiento en grupo. Le recomendamos no alargar la visita deteniéndose en otros entornos, de manera que pueda completarse dentro de un tiempo adecuado a la capacidad de atención de los alumnos. Puede invitar a los participantes a regresar con su familia para disfrutar de otras piezas y completar la experiencia en otro momento.

QUÉ VAMOS A VER:

PARADA 1.

DONDE TODO EMPEZÓ

PARADA 2.

DE DÓNDE VIENEN LAS HISTORIAS

PARADA 3.

EL ESPÍRITU DE LA AVENTURA Y EL DESCUBRIMIENTO

PARADA 4.

LA ILUSIÓN DE LA VIDA

PARADA 5.

LA MAGIA DEL SONIDO Y LA MÚSICA

PARADA 6.

INNOVACIONES

PARADA 7.

WALT DISNEY

Antes de visitar a la exposición realice una pequeña presentación sobre lo que vamos a ver. No olvide recordarles las normas de comportamiento para acceder a una sala de exposiciones.

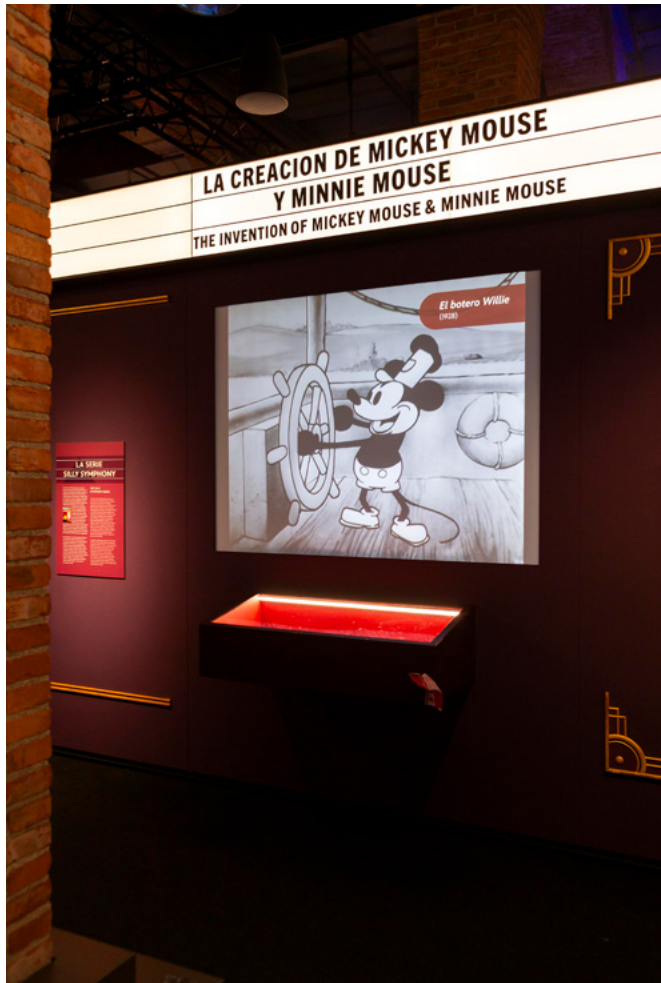
Hable del título de la exposición “Disney: The Exhibition. 100 Años de Magia” y pídale que expliquen qué es lo que esperan ver.

Los archivos Disney han seleccionado momentos únicos para mostrar cómo se crearon sus icónicos personajes, películas y series, así como los parques de atracciones más populares. Las diez galerías temáticas nos invitan a recorrer los 100 años de historia de The Walt Disney Company, desde los clásicos animados hasta las producciones más recientes, explorando la innovación, la creatividad y la magia que han convertido a Disney en un referente mundial del entretenimiento. La exposición cuenta con “Theatrical Staff” en las salas, búsquelos y permítales que sean ellos los que les cuenten la exposición en las salas.

PARADA 1. DONDE TODO EMPEZÓ

Contenidos que se abordan:

Quien fue Walt Disney
Comienzos en la animación



© Disney

Comience la visita delante del panel dedicado a la creación de Mickey Mouse y Minnie Mouse. En esta misma sala se encuentran los paneles de *Las comedias de Alicia* y *Oswald el conejo afortunado*.

¿Conocéis la historia de Walter Elias Disney? ¿Sabéis cómo se llamaba el primer personaje que creó? ¿Sabéis qué significa tener los derechos de un trabajo? ¿Qué creéis que hizo a Mickey tan famoso? ¿Sabéis en qué película apareció por primera vez?

Aproveche para presentar a Walt Disney, una de las figuras más importantes del cine de animación.

Walter Elías Disney nació en Chicago a finales de 1901 y desde muy pequeño mostró gran interés por el dibujo y la creación de personajes. A los dieciocho años comenzó a trabajar como ilustrador comercial, realizando anuncios y dibujos para revistas.

En 1920 se trasladó a California y fundó *Disney Brothers Studio* junto a su hermano Roy. Desde allí, Walt comenzó a dibujar sus primeras animaciones. Mientras Walt era el visionario creativo, Roy se encargaba de la parte empresarial.

Su primer trabajo importante fue la serie *Las comedias de Alicia*, una propuesta que combinaba dibujos animados con imágenes reales. La protagonista era una niña llamada Virginia Davis, quien interpretaba a Alicia en cortometrajes mudos en blanco y negro.

Mas adelante, Disney creó un nuevo personaje llamado *Oswald el conejo afortunado*, distribuido por Universal Pictures. Sin embargo, al poco tiempo la compañía decidió quedarse con los derechos del personaje y continuar la serie con otros dibujantes, dejando fuera a Walt.

Lejos de rendirse, Disney transformó esa dificultad en una oportunidad y decidió crear un nuevo personaje que lo representara. Así nació Mickey Mouse.

El primer cortometraje en el que apareció fue *El barco de vapor Willie (Steamboat Willie)* estrenado el 18 de noviembre de 1928. Esta película supuso un hito en la historia del cine porque incluyó sonido sincronizado, lo que significaba que los movimientos y la música estaban perfectamente coordinados. Su éxito fue inmediato y marcó el inicio de la gran trayectoria del universo Disney.

¿Sabías que? Al principio Mickey se iba a llamar Mortimer, pero la esposa de Walt le sugirió que se llamara Mickey.

En esta misma sala se exhibe un zootropo. Si ha realizado las actividades de Propuestas de actividades de preparación Actividades 1 y 2, aproveche para recordar los conceptos aprendidos.

PARADA 2. DE DÓNDE VIENEN LAS HISTORIAS

Contenidos que se abordan:

Fuentes de inspiración
La Bella Durmiente



© Disney

¿Qué películas de Disney conocéis o habéis visto? ¿Cuál es vuestra favorita? ¿Por qué? ¿Qué tipo de historia cuenta esa película? ¿Creéis que esas historias fueron inventadas por Walt Disney o existían antes?

Investigamos de dónde vienen algunas de las películas de Disney y descubrimos que sus orígenes son muy variados.

Algunas historias provienen de los mitos y leyendas, como *Hércules* (mito griego), *Mulán* (leyenda china) o *Vaiana* (mitología polinesia).

Otras nacen de los cuentos de hadas como por ejemplo *Blancanieves y los siete enanitos*, *La bella durmiente* o *La Sirenita*.

También hay películas inspiradas en la literatura, como *Alicia en el país de las Maravillas* escrita por Lewis Carroll, *Pinocho* de Carlo Collodi, o *La isla de Tesoro* de Stevenson.

Y otras que surgen de los cómics o historietas, como *Capitán América* o *Big Hero 6*.

Puede aprovechar este momento para contar el cuento de *La Bella Durmiente* utilizando el libro interactivo que proyecta las páginas a medida que avanza la narración. De este modo, los niños podrán seguir el relato visualmente, disfrutar de las ilustraciones y participar en una experiencia más dinámica y envolvente. También puede aprovechar para que sean ellos quienes cuenten la historia guiados por usted.



© Disney

En una tierra lejana, hace mucho tiempo, vivían un rey y su bella reina. Durante muchos años habían anhelado tener un hijo y finalmente su deseo se cumplió.

Nació una hija. La llaman Aurora. Aurora, dulce Aurora. Sí, la llamaron así por el amanecer, porque llenó sus vidas de sol.

Entonces se proclamó una gran festividad en todo el reino para que todos, de alta o baja condición, pudieran rendir homenaje a la princesa.

Y nuestra historia comienza en ese día tan alegre... cuando las tres hadas buenas, Flora, Fauna y Primavera, le otorgaron dones: belleza y una hermosa voz. Pero el hada malvada Maléfica, furiosa por no haber sido invitada, lanzó una maldición: cuando Aurora cumpliera 16 años se pincharía el dedo con el huso de una rueca y moriría. Primavera consiguió suavizar el hechizo: Aurora no moriría, sino que caería en un sueño profundo del que solo la despertaría un beso de amor verdadero.

Para protegerla, las tres hadas se la llevaron a vivir al bosque, donde creció como una campesina llamada Rosa, sin saber que era princesa. El día de su cumpleaños conoció al príncipe Felipe y se enamoraron sin conocer su identidad.

Mientras tanto, las hadas usaron su magia, y sin querer, fueron descubiertas por Maléfica, quien consiguió hechizar a Aurora, haciéndola pincharse en el dedo y caer dormida. Las hadas durmieron también a todo el reino y ayudaron al príncipe Felipe a escapar del castillo de Maléfica, entregándole la Espada de la Verdad y el Escudo de la Virtud.

Tras una dura lucha, Felipe venció a Maléfica, convertida en dragón y despertó a Aurora con un beso de amor verdadero. El reino entero despertó y la historia terminó con un gran baile en el castillo.

PARADA 3. EL ESPÍRITU DE LA AVENTURA Y EL DESCUBRIMIENTO

Contenidos que se abordan:

Peter Pan
El uso de actores como inspiración



© Disney

***¿Conocéis la historia de Peter Pan? ¿Qué personajes recordáis?
¿Creéis que esta historia fue inventada por Walt Disney o existían antes de la película? ¿Si la película original era de animación, por qué hay un garfio en esta vitrina?***

Uno de los personajes favoritos de Walt Disney desde su infancia era Peter Pan. Peter Pan fue creado por el escritor escocés James M. Barrie para una obra de teatro llamada *Peter Pan y Wendy* que fue estrenada en Londres en 1904. Walt Disney lo descubrió a través de una obra de teatro itinerante. De hecho, él mismo interpretó a Peter en una obra de su colegio. En 1939, Walt Disney consiguió los derechos de la obra y su estudio la produjo, convirtiéndola finalmente en una película de animación que se estrenó en 1953.

Reflexione también sobre qué cosas son importantes para crear un personaje. Para esta película, Disney empleó la técnica de la “rotoscopia”, que consistía en capturar los movimientos y gestos de actores reales para que los animadores pudieran reproducirlos y plasmar con mayor precisión la esencia y naturalidad de los personajes.

Si ha realizado las actividades de Propuestas de actividades de preparación Actividad 3, aproveche para hacer relaciones.

No abandonen esta sección sin dejarles disfrutar de la vitrina con los cascos de distintos personajes de Marvel.



© MARVEL

PARADA 4. LA ILUSIÓN DE LA VIDA

Contenidos que se abordan:

La creación del personaje



© Disney

¿Cuál es vuestro personaje preferido? ¿Por qué? ¿Qué hace este personaje? ¿Qué personalidad tiene? ¿Cómo se siente la mayor parte del tiempo? (Triste, alegre, valiente, miedoso...) ¿Actúa con la cabeza o con el corazón? ¿Cómo se lleva con otros personajes? ¿Qué colores le representan?

Los personajes creados por Walt Disney son espejos de la personalidad humana, representaciones de valores, emociones y dilemas universales.

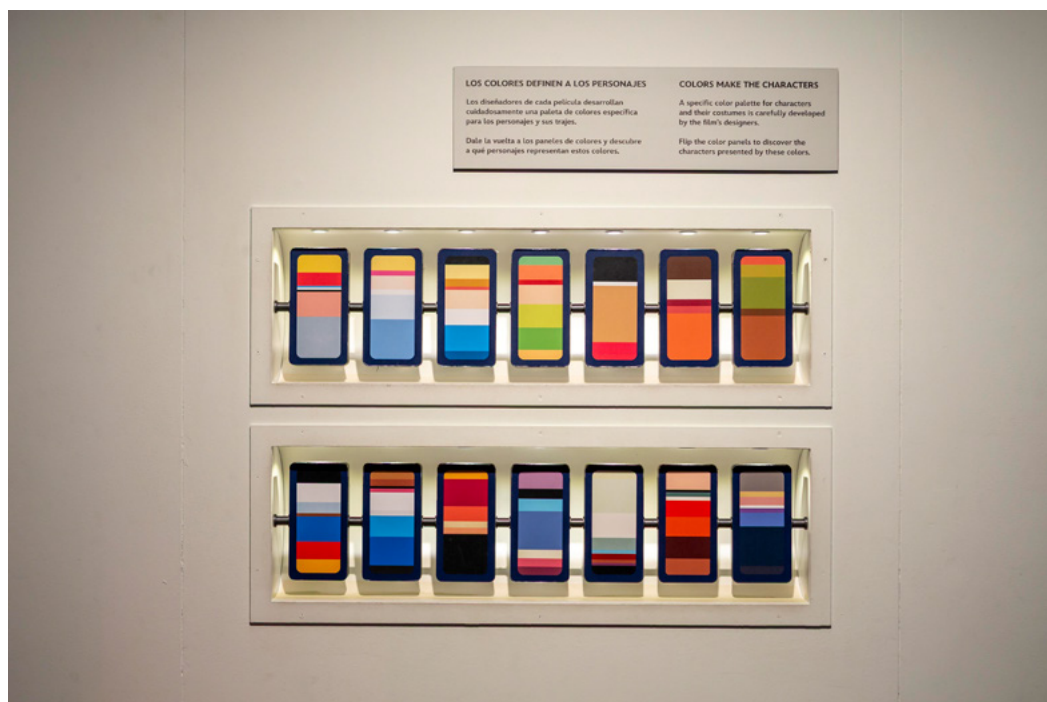
La gran aportación de Disney radica en su capacidad de dar vida a estos personajes y que conecten emocionalmente con nosotros. No solo los diseñó visualmente para ser atractivos, sino que les dio una psicología reconocible. Sus personajes no solo nos entretienen. También nos enseñan: nos muestran la importancia de la empatía, la amistad, la creatividad... Cada gesto, cada expresión y cada aventura se convierten en un recurso para entender mejor la conducta humana.

Walt Disney dijo “Hasta que un personaje no tiene su personalidad no resulta creíble”.

Proponga a sus alumnos unir características con personajes. Por ejemplo:

- *¿Quién es curioso y valiente y siempre tiene ganas de ayudar y superar problemas? (Mickey Mouse)*
- *¿Quién es amable y confiada? (Blancanieves)*
- *¿Y valiente y decidido? (Peter Pan)*
- *¿Quién nos recuerda que todos tenemos emociones fuertes y que está bien expresarlas y aprende a controlar sus poderes? (Elsa)*

No abandonen esta sala si utilizar el juego de las paletas de color.



© Disney

PARADA 5.

LA MAGIA DEL SONIDO Y LA MÚSICA

Contenidos que se abordan:

La música como lenguaje universal
Efectos especiales



© Disney

Deje a sus alumnos disfrutar del momento visualizando un fragmento de la sesión, después reflexionen juntos sobre la música y su importancia en las películas de Walt Disney.

¿Qué os ha hecho sentir lo que habéis visto? ¿Por qué? ¿Sería igual si viéramos la misma escena sin música? ¿Qué pasa cuando la música sube o baja el ritmo? ¿Qué hacen los personajes en ese momento? ¿Creéis que la música es importante en las películas de Disney? ¿Por qué? ¿Qué tipo de música utilizaríais para una escena de aventura, de amor, de miedo...? ¿Qué instrumentos utilizaríais para representar a un personaje? Por ejemplo, un tambor, para Hathi el elefante de El Libro de la Selva, o una flauta, para un hada...

La música ocupa un lugar esencial en las películas Disney, no solo como acompañamiento sonoro, sino como un auténtico lenguaje narrativo que comunica emociones, caracteriza personajes y contribuye al desarrollo de la historia. A través de melodías, ritmos e instrumentaciones cuidadosamente elegidas, Disney logra que el espectador no solo vea la historia, sino que la sienta.

Desde sus primeras producciones, como *Steamboat Willie* o *El baile de los esqueletos*, Walt Disney entendió que el sonido y la imagen podían integrarse para crear una experiencia emocional única. En sus películas, la música no es un elemento decorativo: actúa como narradora invisible que guía la atención, anticipa acontecimientos y da sentido a las acciones de los personajes.

Cada canción, cada fragmento instrumental tiene una función dramática concreta. Las melodías reflejan las atmósferas: un bosque mágico, una tormenta, una celebración... y ayudan a construir la escena. Muchos de los motivos melódicos se repiten, varían o se transforman a lo largo de la película para acompañar la evolución de los personajes. Este recurso, heredado de la ópera y el cine clásico, permite que el público reconozca emociones o situaciones, sin necesidad de palabras.

En esta misma sala puede encontrar la Campana de viento de Campanilla.



© Disney

Invite a los alumnos a descubrir la magia de los efectos sonoros en el cine de animación. En este espacio podrán ver y escuchar cómo los creativos de Disney crearon sonidos como el zumbido de las abejas, el croar de las ranas, el fuego crepitante en *Bambi*, o las campanadas del reloj en *Peter Pan*, utilizando instrumentos musicales e ingeniosos dispositivos sonoros contruidos especialmente para las películas.

PARADA 6. INNOVACIONES

Contenidos que se abordan:

Innovaciones
Storyboard



© Disney

Invite a los alumnos a observar la cámara multiplano y a reflexionar sobre su funcionamiento.

¿Qué ves en la cámara multiplano? ¿Cuántas capas o niveles se pueden distinguir? ¿Qué hay en cada una de las capas? ¿Para qué crees que se utilizaba?

La máquina multiplano era una máquina especial que utilizaban los animadores de Disney para que los dibujos parecieran tener profundidad y movimiento real.

En lugar de dibujar todo en una sola hoja, los artistas colocaban varias capas de dibujos: por ejemplo, el cielo en una, las montañas en otra, los árboles más cerca, y los personajes en la capa de delante.

Cuando movían la cámara, las capas del fondo se movían despacito y las de delante más rápido. Así parecía que la cámara se metía dentro del paisaje como si fuera una película en tres dimensiones.

Hoy en día ya no se usa esta cámara, pero los animadores siguen utilizando la misma ilusión óptica con programas de ordenador para conseguir ese mismo efecto de profundidad.

La cámara multiplano fue una gran innovación en el cine de animación.

La primera película Disney completamente animada por ordenador fue *Toy Story*, producida por Pixar y distribuida por Disney (1995). Hasta ese momento Disney utilizó la máquina multiplano. Gracias a esa idea, las películas se veían más vivas y reales.

En esta misma sala, le recomendamos observar los *storyboards*.



© Disney

¿Qué crees que necesita una película o corto antes de empezar a dibujarse o a grabarse? Si vosotros fuerais el creador de una historia ¿cómo harías para explicarle a tu equipo lo que imaginas? ¿Cómo puede un director recordar las escenas y los movimientos de los personajes?

Antes de comenzar a dibujar se prepara un guion, pero en forma de dibujos. A esto se le llama *storyboard* (el tablero con la historia). Es como una historieta que muestra paso a paso lo que va a ocurrir en la historia y ayuda a organizar las ideas, las escenas y los movimientos antes de empezar a dibujar.

Un *storyboard* no contiene los dibujos definitivos, muchas veces son esquemas rápidos, pero suficientes para que el equipo de dibujantes sepa qué dibujar y cómo se moverán los personajes.

PARADA 7. WALT DISNEY

Contenidos que se abordan:

Walt Disney



© Disney

Esta última parada puede servir como resumen para recordar entre todos qué hemos aprendido en esta visita.

¿Dónde empezó todo? ¿De dónde sacaba Walt Disney la inspiración para las historias? ¿Por qué los personajes se mueven de forma tan realista? ¿Qué pensaba Walt Disney de sus personajes? ¿Cómo de importante es la música en las películas? ¿Qué innovaciones técnicas aportó Disney a la animación?

Walt Disney fue un visionario y gran creativo, que soñó a lo grande y convirtió la imaginación en historias que todavía nos inspiran hoy.

6. Propuesta de actividades para profundizar:

DESPUÉS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Durante la visita ya hemos propuesto algunas ideas para seguir investigando y trabajando con sus alumnos sobre temas puntuales que puedan ser de su interés. Le ofrecemos a continuación alguna idea de taller para realizar a modo de resumen de la actividad una vez de vuelta al aula.

Actividad 1. *Storyboard*

Enlace curricular:

Educación Artística

Recuerde qué es un *storyboard* y proponga a cada alumno crear una historia inventada con el objetivo de animarla. Debe ser una historia sencilla. Puede ligarla a alguna temática que estén trabajando en ese momento, por ejemplo, El ciclo del agua, figuras geométricas que se transforman en otras figuras, un personaje histórico, etc.

Utilice una plantilla con espacio para dibujar y espacio para notas para que los alumnos puedan dejar plasmadas todas las ideas

TÍTULO _____

ESCENA:	ESCENA:
NOTAS:	NOTAS:
_____	_____
_____	_____
ESCENA:	ESCENA:
NOTAS:	NOTAS:
_____	_____
_____	_____

6. Propuesta de actividades para profundizar:

DESPUÉS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Actividad 2. *Stopmotion*

Enlace curricular:

Educación Artística

Elija las mejores ideas de los *storyboards* realizados de forma individual y proponga a los alumnos crear la animación con la técnica de *stopmotion*. Puede realizarse mediante dibujos, pero puede ser más sencillo utilizando plastilina o desplazando objetos en tres dimensiones.

Una idea útil en caso de hacerlo con dibujos es crear un fondo, por ejemplo un paisaje, y utilizar muñecos articulados, de esa manera podrán mover brazos y pies y no habrá que dibujar cada movimiento.

El fondo debe ser más grande para enmarcar solo lo que queremos que se vea.

Prepare todos los materiales; una vez que empecemos a fotografiar no podremos fabricar nada más.

Mueva los objetos o dibujos poco a poco y haga capturas fotograma a fotograma. Cuanto más sutil sea el movimiento y más fotogramas haga, más sutil será el movimiento.

Utilice una aplicación de *stopmotion* como por ejemplo Stop Motion Studio. Puede añadir efectos de voz y sonido para darle más vida a la historia.

Tanto con dibujos como objetos, es importante tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Fije la cámara. Use un trípode o coloque el móvil de forma fija. La estabilidad es clave para que el resultado no se vea movido.
- Controle la luz. Evite la luz natural. Use lámparas para crear una iluminación constante.
- Estabilice los objetos. Use masilla o cinta de doble cara para fijarlas.
- Use el disparador remoto para evitar tocar el teléfono

6. Propuesta de actividades para profundizar:

DESPUÉS DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Actividad 3. Calcula los fotogramas

Enlace curricular:

Matemáticas

Proponga a sus alumnos calcular el número de fotogramas totales que tiene una película de Disney. *Buscad el tiempo de duración de una película. Calculad cuántos fotogramas habéis usado en vuestra animación de stopmotion y qué duración tiene vuestra animación.*

Una película de animación tradicional suele tener 24 fotogramas por segundo. Por lo que una película de 1 minuto tendría 1.440 fotogramas.

La película *Blancanieves y los siete enanitos*, el primer largometraje de animación de Disney, requirió una cantidad impresionante de trabajo manual. Son 83 minutos de animación. Aunque no se dispone de una cifra exacta, se estima que se utilizaron alrededor de 120.000 fotogramas en la versión del filme. Este dato no incluye la creación de celdas de animación, fondos, storyboard...

7. Anexos

Cronología:

1923 nace *The Walt Disney Company*.

1923-1927 *Las comedias de Alicia*.

1927 *Oswald el conejo afortunado*.

1928 *El barco de vapor Willie*.

1929 *Silly Symphonies. El baile de los esqueletos*.

1932 *Árboles y flores*. Usa por primera vez la técnica de Technicolor a tres bandas.

El cortometraje, perteneciente a la serie *Silly Symphonies*, ganó el primer Óscar al mejor cortometraje de animación.

1934 primera aparición del el pato Donald.

1937 *Blancanieves y los siete enanitos*. Primer largometraje de animación.

1940 se estrena *Fantasia*, innovadora combinación entre dibujos y música clásica.

Primera película en la que se utilizó el sonido estereofónico “fantasound”, desarrollado para la misma.

1950 estreno de *Cenicienta*, el mejor éxito de taquilla desde *Blancanieves y los siete enanitos*.

1955 abre el primer parque temático de la compañía: Disneyland. Contaba con poco más de veinte atracciones presididas por el castillo de La bella durmiente. La entrada costaba 1 dólar y los visitantes tenían que pagar por cada atracción de forma individual.

1959 se estrena *La Bella Durmiente*, el primer largometraje animado rodado en *Super Technirama 70*, un proceso de pantalla panorámica de gran formato. Óscar a la Mejor Banda sonora.

1964 *Mary Poppins*, una de las películas más exitosas de su trayectoria. Vuelve a mezclar, como en las Comedias de Alicia, la animación con el “live action”. La película fue nominada a 13 premios Óscar, de los cuales ganó 5. Es la película de Disney con más nominaciones a los Óscar de la historia.

1966 muere Walt Disney.

1971 *La bruja novata*, Óscar a los efectos visuales.

1983 Disney Chanel, canal propio de televisión orientado a niños y adolescentes.

1989 *La sirenita*, producción que marca el regreso a las películas animadas.

1991 *La bella y la bestia*, Óscar a la mejor película (aún no existía la categoría de Óscar a la mejor película de animación).

1994 primera producción como musical de Broadway *La bella y la bestia*.

1994 *El rey león*, llegó a ser el filme de animación más taquillero de la época.

1995 *Toy Story*, primer largometraje entero por ordenador.

2003 *Buscando a Nemo*.

2004 *Los Increíbles*.

2006 la familia Disney se amplió con la adquisición de Pixar.

2009 se incorpora Marvel Entertainment.

2012 se incorpora Lucasfilm.

2019 The Walt Disney Company estrena la plataforma de streaming Disney+

2019 *Frozen 2* consigue ser el largometraje más taquillero de todos los tiempos.





Consulta toda nuestra programación

www.fundacioncanal.com



Mateo Inurria, 2. 28036 Madrid



FUNDACIÓN CANAL
Canal de Isabel II