



© Disney © MARVEL &™ Lucasfilm Ltd. LLC

Disney

THE EXHIBITION

100 AÑOS DE MAGIA

**FICHAS DIDÁCTICAS
PARA PROFESORES
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

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 Secundaria
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 Secundaria

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

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 Secundaria. 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:

Geografía e Historia

Desde la perspectiva de Geografía e Historia, esta experiencia ofrece una oportunidad para comprender los **contextos históricos, sociales, culturales y geográficos** que han inspirado y condicionado las producciones cinematográficas, así como la representación de distintos lugares, épocas y culturas en el arte de la animación.

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. Se puede enlazar además con **lecturas de textos de la literatura** que se han utilizado para la creación de películas.

Biología y Geología

La visita invita a que los estudiantes se acerquen a los procesos técnicos a través de las películas de Disney y puedan relacionar los contenidos de la asignatura. Además, se puede reflexionar sobre el **respeto al medioambiente**, observando cómo algunas producciones incluyen escenarios naturales, fauna y flora para comprender la importancia de la biodiversidad, la sostenibilidad y la gestión responsable de los recursos.



2. Enlaces con el currículo de Secundaria

Asignaturas:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

La exposición ofrece a los alumnos la oportunidad de conocer de cerca el **proceso artístico y técnico** que hay detrás de la creación de personajes, escenarios y películas animadas. A través del análisis de bocetos, storyboards, maquetas, efectos visuales y técnicas digitales, los estudiantes pueden comprender cómo el arte, la creatividad y la tecnología se combinan para comunicar emociones e historias visuales. La visita fomenta la observación activa, el pensamiento visual y la apreciación estética, permitiendo conectar directamente los contenidos del currículo con ejemplos reales del mundo profesional del arte de la animación.

Música

La exposición permite analizar cómo la música y el sonido se integran con la animación para crear emociones, reforzar la narrativa y dar identidad a personajes y escenas. Se podrán analizar melodías, ritmos, armonías y efectos sonoros y su impacto emocional en el público.

Educación en Valores Cívicos y Éticos

A través de los personajes se reflexionará sobre **valores personales, sociales y éticos**. Las historias de Disney ofrecen ejemplos de empatía, respeto, justicia, cooperación, diversidad y sostenibilidad.

Tecnología y Digitalización

Desde la asignatura de Tecnología y Digitalización se puede analizar procesos como modelado 3D, animación por ordenador, efectos visuales y edición digital, comprendiendo la integración de la ciencia, la ingeniería y la creatividad en la industria audiovisual.

Economía y Emprendimiento

La exposición no solo muestra el arte y la tecnología de la animación sino también la industria, la gestión de recursos y el desarrollo de proyectos creativos como negocio. Los alumnos pueden observar cómo se planifica, financia y distribuye una producción, y cómo la innovación y la creatividad se combinan con la estrategia empresarial.

Expresión Artística

La visita promueve la **creatividad, la sensibilidad estética y la comprensión del arte** como lenguaje universal, conectando la observación con la experimentación y la interpretación personal. Los estudiantes podrán reflexionar sobre cómo se representan las emociones a través del color, la música o el movimiento.

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 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.

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=61t22VGBYok>

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?

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.

Invite a sus alumnos a crear un flipbook.

Necesitarán tarjetas de cartulina del mismo tamaño que podrán fijar con pinzas de oficina en un lateral. También podrán 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 2. La naturaleza como fuente de inspiración

Enlace curricular:

Biología y Geología

Objetivo:

Comprender cómo la observación científica de la naturaleza puede inspirar la creación de mundos y personajes en el cine de animación, desarrollando la conciencia ecológica y la curiosidad científica.

Proyectar imágenes o fragmentos de películas de animación con el objetivo de identificar elementos naturales (paisajes, animales, plantas, fenómenos geológicos, etc.).

¿Qué partes parecen inspiradas en la realidad? ¿Cómo contribuye la naturaleza al ambiente de la historia? ¿Creéis que los creadores observaron seres reales para diseñarlos?



4. Propuesta de actividades de preparación

ANTES DE LA VISITA A LA EXPOSICIÓN

Actividad 3. Conexiones con el currículo de Geografía e Historia

Enlace curricular:

Geografía e Historia

Objetivo:

- **1º ESO. El tiempo histórico y la Historia.**

Hacer una línea del tiempo en la que se incorporen películas Disney y acontecimientos históricos mundiales.

Analizar películas ambientadas en distintas épocas y que reflejan elementos del pasado y ayudan a comprender la evolución de las sociedades humanas a través de las manifestaciones culturales, por ejemplo, *Hércules*, *Pocahontas*, *Frozen*, *Encanto*...

- **2º ESO. El espacio humano y la diversidad.**

Hacer un mapa del mundo Disney, localizando los escenarios geográficos de distintas películas.

Observar cómo Disney representa distintos entornos naturales y culturales del planeta relacionándolo con sus paisajes, climas, fauna y tradiciones para analizar la relación entre el ser humano y el medio y, poner de manifiesto la diversidad cultural y ambiental. Por ejemplo, *El rey león*, *Vaiana*, *Encanto*...

- **3º ESO. La Edad Moderna y la Edad Contemporánea.**

Investigar el contexto histórico en el que se ambienta alguna de las películas y compararlo con la realidad documentada.

Reconocer cómo algunas películas se inspiran en periodos históricos concretos para comprender procesos históricos y contextos culturales a través de fuentes visuales y artísticas. Por ejemplo, *La Bella y la Bestia*, *Aladdín*, *Brave*...

- **4º ESO. El mundo contemporáneo.**

Analizar cómo la evolución tecnológica y la globalización han influido en el desarrollo del cine de animación. Reflexionar sobre la industria cultural y su papel en la configuración del imaginario colectivo.

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.**
EL MUNDO QUE NOS RODEA
- PARADA 6.**
LA MAGIA DEL SONIDO Y LA MÚSICA
- PARADA 7.**
INNOVACIONES
- PARADA 8.**
THE WALT DISNEY COMPANY

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



© 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*.

PARADA 3. EL ESPÍRITU DE LA AVENTURA Y EL DESCUBRIMIENTO

Contenidos que se abordan:

El espíritu de aventura
La saga de La guerra de las galaxias



© & ™Lucasfilm Ltd. LLC



¿Qué recordáis de la saga de La guerra de las galaxias? ¿De qué trata? ¿Cuál es el conflicto principal entre los “buenos” y los “malos” en la historia? ¿Quién es el héroe de la saga y qué cualidades lo hacen especial? ¿Quién es el villano principal? ¿Qué papel desempeña la Fuerza en la historia?

Star Wars fue creada por George Lucas, y su primera película, *Episodio IV: Una Nueva Esperanza*, se estrenó en 1977. Lucas se inspiró en antiguas historias mitológicas y en la lucha entre el bien y el mal. El contexto de los años 70, con la Guerra de Vietnam y los cambios sociales, ayudó al éxito de una historia sobre resistencia y esperanza.

La saga se desarrolla en una galaxia muy, muy lejana, con numeroso planetas, culturas y especies. El conflicto central es la lucha entre la Alianza Rebelde (el bien) y el Imperio Galáctico (el mal). Es un ejemplo clásico de la estructura narrativa del “viaje del héroe”, donde un personaje común se enfrenta a pruebas y se transforma. Muchas escenas y conceptos están inspirados en leyendas clásicas, historias de samuráis o narrativa épica.

Héroes como Luke Skywalker representan coraje, sacrificio y la búsqueda de la justicia. Villanos como Darth Vader muestran la tentación del poder y el conflicto interno.

La Fuerza simboliza la conexión entre todos los seres vivos y la capacidad de elegir entre el bien y el mal.

Star Wars no es solo una película: es un fenómeno cultural global. Su éxito se debe a su capacidad para contar una historia profunda con valores universales y crear un universo rico y detallado que invita a la imaginación.

Información para el profesor.

La saga principal de *Star Wars* se organiza en trilogías dentro de la “Saga Skywalker” y películas derivadas:

1. Saga Skywalker (la historia central) – 9 películas **Trilogía original (1977-1983)**

- *Episodio IV: Una nueva esperanza* (1977)
- *Episodio V: El imperio contraataca* (1980)
- *Episodio VI: El retorno del Jedi* (1983)

Trilogía precuelas (1999-2005)

- *Episodio I: La amenaza fantasma* (1999)
- *Episodio II: El ataque de los clones* (2002)
- *Episodio III: La venganza de los Sith* (2005)

Trilogía secuela (2015-2019)

- *Episodio VII: El despertar de la fuerza* (2015)
- *Episodio VIII: Los últimos Jedi* (2017)
- *Episodio IX: El ascenso de Skywalker* (2019)

2. Películas derivadas (spin-offs o “antologías”)

- *Rogue One: Una historia de Star Wars* (2016)
- *Han Solo: Una historia de Star Wars* (2018)

En total 11 películas estrenadas hasta ahora, aunque se han anunciado al menos dos nuevas películas oficiales:

- *The Mandalorian & Grogu* (programada para mayo de 2026)
- *Star Wars: Starfighter* (programada para mayo de 2027)

No te vayas de 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”.

PARADA 5. EL MUNDO QUE NOS RODEA

Contenidos que se abordan:

La preocupación por el medioambiente



© Disney

¿Qué es lo primero que os llama la atención de este dibujo? ¿Qué sensaciones transmite este lugar? ¿Qué formas y colores predominan? ¿Qué elementos del mundo real reconoces? ¿Cómo consiguen transformar los elementos reales en algo mágico? ¿Qué profesiones crees que participan en la creación de estos parques?

Walt Disney creía que las historias podían crear vida en el mundo real. Así nació la idea de los parques temáticos. Para el diseño de estos espacios trabajan artistas, arquitectos, ingenieros, músicos... Se inspiran en el mundo: en las culturas del mundo, la naturaleza, la tecnología, etc.

¿Sabías que? Entre 1948 y 1960, Disney envió equipos de grabación a lugares remotos de Estados Unidos y de todo el mundo para fotografiar la naturaleza y la vida salvaje.

Actualmente Disney tiene varias iniciativas de conservación que se centran en la conservación de la fauna. Desde 1995, el Disney Conservation Fund ha destinado más de 132 millones de dólares a dar apoyo a entidades que trabajan con comunidades para salvar la vida salvaje y promover iniciativas de protección del planeta.

PARADA 6. 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 7. INNOVACIONES

Contenidos que se abordan:

Innovaciones: Animatronic.
Cámara multiplano
Storyboard



© Disney

En esta sala se presentan tan solo algunos de los inventos e innovaciones desarrollados por The Walt Disney Company, desde la cámara multiplano hasta lo último en animación generada por ordenador.

Permita a los estudiantes recorrer la sala durante unos minutos de forma individual o en pequeños grupos. Luego reflexione con ellos a partir de lo que les haya llamado la atención.

¿Qué significa la palabra innovar? ¿Creéis que Disney siempre buscó nuevas formas de contar historias y sorprender al público? ¿Qué os hace decir eso? ¿Creéis que la tecnología puede ser una forma de arte? ¿Por qué?

Marty Sklar, imagineer (ingeniero + artista) y leyenda de Disney, solía decir que “Walt Disney tenía un pie en el pasado, porque amaba la nostalgia... y un pie en el futuro, porque amaba las tecnologías que le permitían crear constantemente magia nueva...”

La máquina multiplano fue usada por primera vez en 1937 en *Blancanieves y los siete enanitos*. Era una máquina muy 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 el mismo truco 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.

Los animatronics fueron introducidos en 1963. Fueron importantes para dar vida a las figuras mecánicas en los parques de atracciones. Los ingenieros y artistas unieron arte, robótica y narrativa para hacer que los personajes cobraran vida.



© Disney

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 8. THE WALT DISNEY COMPANY

Contenidos que se abordan:

The Walt Disney Company



© 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 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.

Permita para terminar investigar unos minutos sobre las mesas interactivas dedicadas a los parques temáticos en todo el mundo que hay en la sala siguiente.



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