



RECORDAR PARA RE-ANIMAR

25 SESIONES

9 NIÑAS ADOLESCENTES

11 NIÑOS ADOLESCENTES

1 ADULTOS

1 TALLERISTA

Laboratorio Lúdico en arte Que resuene tu voz! (Recordar para re-animar) Dirigido a niñxs y adolescentes del municipio de Senguio Michoacán. Proyecto para coadyuvar a la Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil en el año 2023.

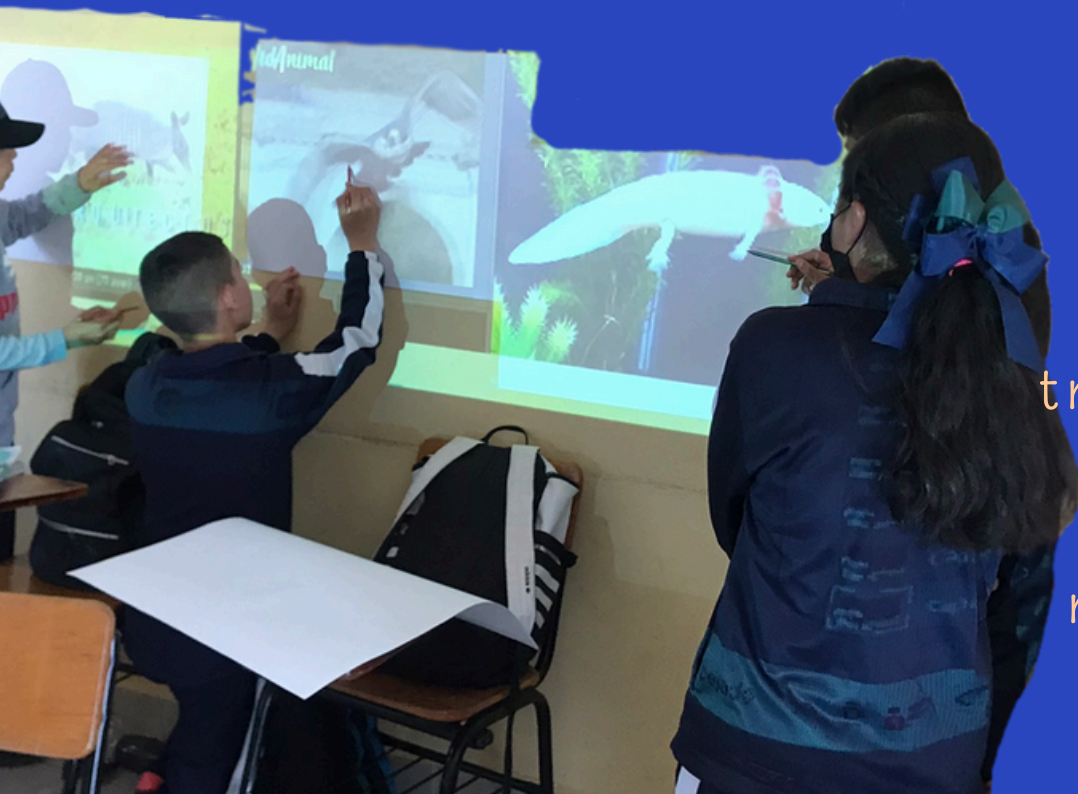
INTRODUCCIÓN AL DIBUJO

La primer sesión fue dedicada a conocernos, la mayoría de los participantes habían dedicado tiempo libre y tiempo de clases a desarrollar sus habilidades en el dibujo.

Durante la primer sesión no fue posible tomar fotografías debido a que en ese momento los participantes no estuvieron de acuerdo con el uso de su imagen.

La sesión fue dedicada a actividades de juego y ejercicios de dibujo, sin embargo funciono como parte aguas para el resto de actividades.

La segunda sesión fue más dinámica con más juegos para crear integración entre la tallerista y los participantes. Debido a que todos los participantes son compañeros de clases crear esta relación fue relativamente rápido.



Durante esta sesión se eligió algún animal endémico con el cual se trabajó a lo largo del taller. Se realizó búsqueda de referentes y el proceso de dibujo comenzó

Durante la tercera sesión cada equipo fue tomando caminos y soluciones distintas de acuerdo a sus experiencias individuales. El comenzar con la pintura representó un reto desde la selección y mezcla de colores



La cuarta sesión resultó parteaguas para explorar procesos distintos. Cada equipo recurrió a distintos procesos creativos, algunos se limitaron a hacer 4 frames sin embargo hubo dos equipos cuyo trabajo fue más rápido decidieron hacer 2 frames por cada integrante por supuesto trabajando todos juntos





A partir de la quinta sesión se explicó de manera general el uso de las herramientas digitales como las aplicaciones 5s gif y stopmotion studio, cada equipo experimentó de acuerdo a sus posibilidades para instalarlas y su interés en las herramientas digitales.

Muchos frames seguían en procesos sin embargo los equipos conocían los próximos pasos a seguir.

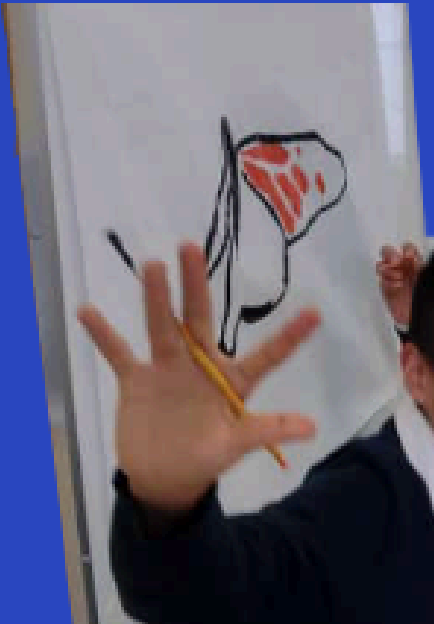
A lo largo de la sesión 6 se trazaron mapas de la comunidad ubicando los lugares predilectos para realizar las intervenciones así como comenzar con las primeras pegas de los equipos que ya se encontraban listos



Las sesiones 6 y 7 funcionaron como cierre,
saliendo a caminar en la comunidad, hablando
con personas para realizar las pegas y
acompañándonos entre todos los equipos.



Finalmente pocos fueron los equipos que realizaron sus gifs con la intervención ya realizada sin embargo todos realizaron un preview antes de hacer el paste up.



El entusiasmo mostrado al dejar sus propias huellas a lo largo de caminos que todos los días recorren evidenció su necesidad de ser escuchados y hacer más suyos sus espacios.