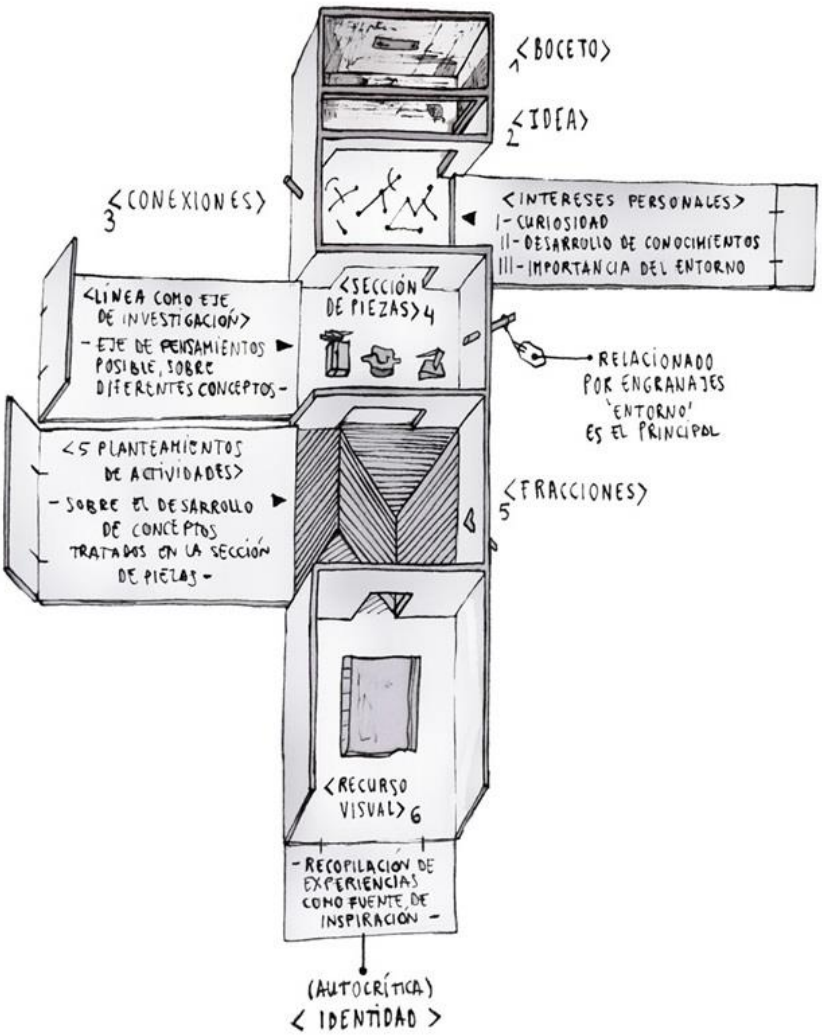
9. Ideas, la cultura en el siglo XXI

9.12 ARTE-FACTO. Cómo hacer y aprender desde la experiencia artística

por **Judith Lerín**

ARTE-FACTO. *Cómo hacer y aprender desde la experiencia artística*.
Es un recurso didáctico cuya metodología está enfocada al desarrollo de conceptos esenciales dentro del ámbito artístico. Se trata de conceptos cotidianos de trasfondo psicológico, cuyo desarrollo tienen una relación directa con las destrezas prácticas y artísticas personales. Todo ello conforma un cuerpo, una sucesión de vivencias y expresiones, de diferentes experiencias, que actualmente bajo mi perspectiva, toman la importancia de un primer plano. Por ello el cómputo de engranajes del Arte-Facto busca potenciar esos conceptos tan cotidianos y personales, generando una recopilación de experiencias como fuente de inspiración a modo de recurso visual, que dé lugar a una autocrítica e identidad, formando parte de una de las tantas conexiones de nuestra mente, potenciando así la constante y diaria construcción del conocimiento.



1. Planteamiento

1.1 Introducción

Esta propuesta se presentó como Trabajo Fin de Máster del Máster en Profesorado, en la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas, inscrita en la línea de investigación e innovación «Modos de hacer arte y educación. Metodologías interdisciplinares para una educación de lo cotidiano», tutorizada por la Dra. Holga Méndez Fernández, con la que se busca trabajar la innovación en el entorno del aula, aplicada como ejemplo de práctica al curso de 2o de Bachillerato, concretamente a la asignatura específica de Técnicas gráfico-plásticas.

Actualmente, la raíz de este proyecto y el contenido del mismo también forman parte de un nuevo planteamiento en la misma línea, orientado a Investigación en Arte Contemporáneo, en el programa de Doctorado de la Universidad del País Vasco.

Siguiendo con el planteamiento inicial, aunque el principal grupo de estudio corresponda al curso de 2o de Bachillerato artístico de Técnicas gráfico-plásticas, también podría ser viable su aplicación y adecuación a otros niveles o dar cabida a otro tipo de conocimientos.

Esta propuesta de innovación nace bajo inquietudes e intereses propios, sobre la preocupación por un buen desarrollo personal de los alumnos, sobre su estado anímico en un medio compartido, entendido como espacio, que sería el aula, sobre su relación con el entorno, cuyos **detonantes** son **carencias** que pude presenciar durante mi experiencia en los practicums, que realicé en La Escuela de Arte de Teruel y que de esta forma captaron mi atención por su ausencia.

Por ello, estas necesidades son el **motivo principal** que da lugar al planteamiento previo del proyecto de innovación, en concreto: Cotidianeidad. Creatividad. Motivación. Expresión. Identidad.

Una vez determinados estos conceptos carentes en el aula, el siguiente planteamiento fue crear una **estructura de investigación** como **metodología propia**, para analizarlos desde una aproximación a su raíz científica y posteriormente relacionarlos con su desarrollo teórico- práctico artístico, potenciándolos y generando a partir de este análisis de investigación una segunda **metodología aplicada** a la práctica en el aula.

1.2 Justificación

La educación artística es un medio a través del cual se nos intenta aportar una serie de conocimientos «imprescindibles». Pero imprescindibles ¿para qué? y ¿para quién?

Una **educación artística de calidad** es fundamental no solo como asignatura recogida en el currículum por sus contenidos, objetivos o criterios de evaluación. A parte de todo lo que se pretende desarrollar a nivel práctico o teórico e incluso expresivo dentro del currículum, la educación artística es un motor y generador que comprende gran cantidad de aspectos dentro de nuestras vidas, pero una mínima fracción dentro del proceso educativo de enseñanza-aprendizaje.

Entre dichos aspectos, ayuda a desarrollar nuestro **lado derecho del cerebro**, potenciando la confianza creativa, una motivación activa, una consciencia del día a día, emoción, sensaciones, sensibilidad, fuerza, percepción, visión y opinión personal a cerca de nuestro entorno, conciencia y **exploración cultural**, identidad en cuanto a la sociedad y un pensamiento propio, entre otras cosas.

En cuanto a su importancia hay que valorar la calidad frente a la cantidad.

Uno de los factores a tener en cuenta, antes de estudios especializados como es un bachillerato de Artes o carrearas posteriores dentro de estas ramas, es el mínimo de horas semanales, ya que actualmente la educación artística ocupa en primero y segundo de la ESO una de las asignaturas específicas a elegir entre ocho horas, de tres horas dentro de la treintena semanal. Y en 4o una asignatura específica a elegir entre cinco horas, de 3 horas dentro de la treintena semanal. No por más horas tiene porque darse una educación de más calidad, pero sí la importancia de esa calidad artística es la misma que cualquier otra de carácter común.

El problema de este factor, es que los alumnos que deciden cursar estudios de Bachillerato de Artes, lo hacen por dos motivos: por interés propio o por estar mal aconsejados y creer que son unos estudios más sencillos. Según mi experiencia personal y dentro de las prácticas, en el primer caso dos de cada diez alumnos cumplen con el nivel adecuado, básico para hacer frente a los estudios posteriores, el resto, se encuentran por debajo de ese nivel, aunque siempre hay que tener en cuenta todos los aspectos que pueden influir en esa situación.

Esta situación, se deba a lo que se deba, hay que mejorarla, hay que sacar partido a las horas que se dan dentro de los estudios de artes y más concretamente dentro de las asignaturas específicas, como es la asignatura de Técnicas de expresión gráfico-plásticas, al igual que música, fotografía, interpretación, etc. Como docentes o futuros docenes, debemos apostar por una educación de calidad adaptándonos al sistema actual indefinido, haciendo de nuestro día a día y del de nuestros alumnos una **cotidianeidad esencial**, ya que los cambios surgen a largo plazo, pero nuestra labor es algo muy actual.

Por último, y en referencia a sacar partido a las horas que se dan dentro de los estudios de artes, me refiero a potenciar al máximo, tanto las destrezas técnicas como las destrezas personales aplicadas a nuestro trabajo y vida, como he comentado al principio de este punto.

De esta forma, el **recurso visual** como **propuesta metodológica** trata esta idea de desarrollar los contenidos establecidos e ir más allá de crear sobre un papel en blanco, dando importancia tanto a la forma personal e impersonal, a modo de imágenes, como a la gran fuente de información y experiencias que supone.

2. Marco Teórico

Eje de investigación: Secciones de piezas 1,2 y 3

Esta línea como eje queda conformada por Hitos/Guías que nos llevan a comprender el **mecanismo** de Arte-Facto, las partes y el todo, lo uno sin lo otro. Sensaciones como resultado de pensamientos compartidos, que juntos conforman experiencias.

Ciencia, tecnología y arte confluyen en la experiencia artística. Todo ello tiene su lugar dentro de dicho «objeto», por ello Arte-Facto funciona como elemento contenedor, como un «cajón de sastre» donde confluyen encuentros, lugares comunes, opiniones, formando un eje de pensamiento posible a cerca de conceptos como la cotidianeidad, la creatividad y la motivación.

SECCIÓN DE PIEZAS 1

Estudio Idea 1: Cotidianeidad / Creatividad / Motivación

Se trata de tres conceptos esenciales en nuestro proceso de vida, de desarrollo y de expresión. Cada uno de ellos está formado y tratado por fragmentos a modo de información contrastada por separado, como puntos de interés dentro del mismo tema. De esta forma comienza una construcción como fuente de pequeñas informaciones sencillas, que nos llevarán a pensamientos e ideas propias más amplias.

/COTIDIANEIDAD/

Creían imaginar la dicha, creían que su invención era libre, magnífica, que, en olas sucesivas, impregnaba el universo. Creían que les bastaba andar para que su andadura fuera una dicha. Pero volvían a hallarse solos, inmóviles, un poco vacíos. Una llanura gris y helada, una estepa árida: ningún palacio se alzaba en las puertas de los desiertos, ninguna explanada les servía de horizonte[1].

1. Una mente no puede entenderse sin la cultura. (Lev Vygotsky).

Lev Vygotsky, psicólogo reconocido que trabaja en la rama del aprendizaje. Tanto la mente como el aprendizaje van ligados a la cultura y en conjunto forman una gran e importante influencia, que incide directamente en nuestro desarrollo.

2. Las emociones inexpresadas nunca mueren. Son enterradas vivas y salen más tarde de peores formas. (Sigmund Freud).

Sigmund Freud, psicoanalista, ya daba importancia a las emociones en su momento. Se trata de un tema delicado y no por tener un carácter secreto menos importante, que debe trabajarse y gestionarse, para que nuestro bienestar no se vea afectado de forma negativa.

3. Si un individuo es pasivo intelectualmente, no conseguirá ser libre moralmente. (Jean Piaget).

Jean Piaget, psicólogo, biólogo y epistemólogo, investigó y creó su propia teoría sobre el desarrollo de la inteligencia. Desde que tenemos uso de razón vamos descubriendo y creando nuestros propios atlas, por ello y gracias a ello aprendemos a interactuar con nuestro entorno.

4. Todas las personas hablan de la mente sin titubear, pero se quedan perplejos cuando les piden que la definan. (B.F. Skinner).

B.F. Skinner, psicólogo, filósofo social, inventor, y escritor tuvo una gran influencia sobre la psicología y la educación por las conclusiones de sus investigaciones. En ellas se centraba en el desarrollo y resultado de sus experimentos, dando así gran importancia y mostrando la complejidad de la mente.

5. Todo lo que merece la pena enseñar puede ser presentado de distintas maneras. Estas múltiples maneras pueden hacernos utilizar nuestras inteligencias múltiples. (Howard Gardner).

Howard Gardner, psicólogo, investigador y profesor de la Universidad de Harvard, es conocido por su Teoría de las Inteligencias Múltiples. La enseñanza permite desarrollar las diferentes inteligencias, ya que no hay una sola inteligencia unitaria, sino que poseemos distintos tipos y hay que potenciarlas desde el ámbito educativo.

/CREATIVIDAD/

«La ciencia dice que la creatividad se puede entrenar y convertir en un hábito»[2]**.**

Nuestros hábitos y costumbres son puntos clave para atraer buenas ideas. Ya sea por perseguir la incógnita (x) o acercarse a ella, los «genios» de la historia han transitado diversos lugares en busca de inspiración.

Uno de ellos, el profesor Epstein, de la Universidad de San Diego (California), expone un estudio sobre la creatividad, en el que argumenta como esta aumenta en base a cuatro consejos, curiosamente hábitos dentro de la especialidad de artes.

1. Georges Perec, *Las cosas*, Anagrama, Barcelona, 2016, p. 114.
2. Isabel Garzo, *Trucos demostrados contra los bloques creativos*, http://www.yorokobu.es/trucos- demostrados-creatividad/ (vi: 15 de Julio de 2016

1. **No dejar que escapen las buenas ideas, escribirlas.**
   Con cuaderno y lápiz de forma individual y con las técnicas de brainstorming (tormenta de ideas) y el brainwriting (escribir las ideas en vez de decirlas para que el siguiente añada su opinión en el mismo papel), de forma colectiva, ponemos en práctica el primer consejo.

2. **Disponer de algo de tiempo para cosas inútiles.**
   Se pueden crear espacios para nuevas ideas en nuestro cerebro, a raíz de plantearnos retos sin solución generamos nuevas alternativas.

3. **Abrir la mente a otros campos.**
   El profesor Epstein afirma que la interconexión entre distintas formas de vida y conocimientos constituyen la base del pensamiento creativo, por ello hay que estar en continua formación de modo equilibrado.

4. **Conocer gente interesante.**
   El entorno como espacio, es el medio en el que se dan todo tipo de relaciones y estas a su vez definen a las personas que forman parte de él. Por ello hay que explorar lugares desconocidos, generando nuevas expectativas e ideas, haciendo así de la creatividad un hábito.
   El sentido de esta última frase, es el motivo por el que muchos estudiosos han buscado e investigado sobre actitudes creativas en las personas.
   «Los consejos para tener mejores ideas coinciden con las prácticas que se asocian al bienestar y la calidad de vida»[3].

Prácticas como dormir, pasar tiempo en la naturaleza o hacer ejercicio físico.

La primera de ellas conforma un hábito que nos proporciona descanso. Quedó demostrado en 1993 por la psicóloga Deidre Barrett en Harvard Medical School y posteriormente en 2004 por unos investigadores de la Universidad de Lübek (Alemania), que los alumnos que dormían entre momentos de estudio a posteriori aprendían mejor. Por lo tanto, la idea principal es que la mente procesará mejor después de un descanso.

La segunda práctica, se relaciona de nuevo con el entorno, donde son muy importantes e influyentes las características del ambiente en cada momento, como por ejemplo espacios con luz natural, materiales puros, olores propios del lugar.

Por último, la tercera práctica genera estimulación cerebral, en diferentes zonas del cerebro, lo esencial es que tratemos de encontrar las prácticas más importantes en cada uno, de forma personal, para estimular nuestra cotidianeidad de forma creativa.

/MOTIVACIÓN/

Cuando estoy en la pintura, no soy consciente de lo que hago. No tengo temor a realizar cambios ni a destruir la imagen, ya que la pintura tiene vida por sí misma. Jackson Pollock.

El conocimiento como tal, para muchas personas es una experiencia que permite aprender cada vez más, representando un tiempo emocionante. Sin embargo, para otras personas, en algún punto de esta experiencia encuentran complicado alcanzar un nivel suficientemente bueno bajo sus expectativas; es decir, que sufren un bloqueo motivacional con respecto al aprendizaje, debido a que en ese momento no diferencian bien entre conocimiento y habilidad.

«Una habilidad es aquella que puedes aprender y aplicar en cualquier forma o tiempo, mientras un conocimiento implica solo comprender la causa y consecuencia de alguna situación»[4].

3. *Loc. cit.*
4. *Cómo aprender más rápido y mejor*. http://www.domestika.org/es/blog/152-como-aprender-mas- rapido-y-mejor (vi: 19 de Julio de 2016)

Por ejemplo, si vas a clases de dibujo, el conocimiento que adquieres será saber cómo se encaja, la técnica de encaje, pero para que fuese una habilidad habría que desarrollar cierta práctica, convirtiendo ese conocimiento en una destreza, aplicable a cualquier trabajo posterior.

Atendiendo a ello y, en este caso, una forma de motivarnos y motivar, sería diferenciar muy bien ambos conceptos, para crear uniones sobre ellos en diferentes situaciones de forma creativa, siendo conscientes de nuestras capacidades, tanto objetivas como subjetivas.

Por ejemplo, alguien que esta desmotivado o se cree incapaz de realizar o desarrollar la práctica, puede hacer de guía a otra persona que esté más motivada, es decir, que se vea capaz de desarrollar cierta práctica, explicando el conocimiento que sabe o ha aprendido. Un trabajo en equipo que ayudaría a los más desmotivados, viéndose capaces de su desarrollo, pero inicialmente por otras manos. (Anexo 3.1/ 1.1. Fig.11)

Otra forma de reforzar esta motivación, sería poner en práctica el concepto de *reconsolidación*, que consiste en aplicar un mismo conocimiento con una pequeña variante para aprender mejor. En términos científicos se trata de volver a los recuerdos ya existentes y modificarlos con un nuevo conocimiento.

La clave de este proceso no estaría tanto en la práctica sino en hacerlo de modo diferente. Como caso, siguiendo el mismo ejemplo, siempre es mejor practicar el encaje en dibujo con un «bodegón» ligeramente diferente, ya que la clave está en la variación de dicha práctica, de forma evolutiva con sencillos cambios, no de forma abrupta, con cambios bruscos de todo el conjunto. De este modo el conocimiento se adquiere de forma progresiva, a diferencia del primer caso en el que se es consciente del bloqueo y se actúa sobre él. Así se va generando poco a poco una motivación o no-desmotivación prolongada sobre los conocimientos clave del encaje.

Incidiendo, valorando y teniendo en cuenta lo que ya sabemos podemos abstraernos hacia modificaciones, siguiendo en la constante de construcción del conocimiento.

Hay que motivar valorando las vivencias desconocidas, empezando por los rasgos más notables en cuanto al proceso de asimilación de los alumnos; es decir, ser cercanos en la distancia, perder un tiempo en saber sus gustos, sus experiencias, alguna vivencia, ayudándoles a recordar y a conectar con dichos recuerdos de forma muy sutil, en función del proceso de aprendizaje.

En cuanto a las dos posibles formas o casos de motivación anteriores, durante el aprendizaje como procesos metodológicos, son importantes los siguientes puntos como fuente de información y refuerzo. Teniendo en cuenta diferentes cuestiones psicológicas como muestras de estudio.

¿Por qué la gente hace lo que hace?
¿Cómo se expresa la motivación?
¿Por qué es importante el cerebro?

El estudio de la motivación se refiere a aquellos procesos que dan energía y dirección al comportamiento. Se trata de cambios que energicen y dirijan la conducta, que surjan del propio individuo y en el ambiente, en su contexto más cercano.

Dentro de este entorno se dan tanto motivos intrínsecos como extrínsecos.

- Los motivos son experiencias internas -necesidades, cogniciones y emociones- que energizan las tendencias de aproximación y evitación del individuo.
- Los sucesos ambientales (motivos externos), son ofrecimientos ambientales, sociales y culturales que atraen o repelen al individuo a participar o no en una acción específica.

Dentro de los motivos internos, cabe incidir en las experiencias citadas:

- **Necesidades**: son condiciones esenciales y necesarias dentro del individuo, para conservar la vida, nutrir el crecimiento y el bienestar.
- **Cogniciones**: se refieren a sucesos mentales, como pensamientos, creencias, expectativas y autoconceptos. Las

fuentes cognitivas de la motivación tienen que ver con la manera de pensar del individuo.

- **Emociones**: son fenómenos subjetivos, fisiológicos, funcionales y expresivos de corta duración que nos preparan a reaccionar en forma adaptativa a los sucesos importantes en nuestras vidas. Es decir, las emociones organizan y dirigen cuatro aspectos interrelacionados de la experiencia.
- **Sentimientos**: descripciones subjetivas, verbales, de la experiencia emocional.
- **Disposición fisiológica**: manera en que nuestro cuerpo se moviliza en sentido físico para cumplir con demandas de la situación.
- **Función**: que es específicamente lo que queremos lograr en ese momento.
- **Expresión**: Cómo comunicamos públicamente nuestra experiencia emocional a los demás.

La motivación es una experiencia privada e inobservable, pero existen formas de inferirla en otra persona, como las siguientes: la primera consiste en observar las manifestaciones conductuales de la motivación y la segunda consiste en prestar atención estrecha a los antecedentes que, según se saben dan lugar a estados motivacionales.

En el primer caso dentro del comportamiento se dan ocho aspectos, como expresiones conductuales de la motivación, que expresan la presencia, intensidad y calidad de la motivación: atención, esfuerzo, latencia, persistencia, elección, probabilidad de respuesta, expresiones faciales y ademanes corporales.

- **Atención**: Concentración y enfoque en la tarea.
- **Esfuerzo**: utilizado al intentar el logro de una tarea.
- **Latencia**: El tiempo que una persona demora en dar una respuesta después de la exposición inicial a un estímulo.
- **Persistencia**: Tiempo entre el inicio y final de una respuesta.
- **Elección**: Cuando se prestan dos o más acciones posibles, mostrar preferencia por una en lugar de la otra.
- **Probabilidad de respuesta**: Dadas varias oportunidades diferentes para la ocurrencia de un comportamiento, número (o porcentaje) de ocasiones en que ocurre esa respuesta específica dirigida a una meta.
- **Expresiones faciales**: Movimientos faciales, como arrugar la nariz, elevar el labio superior y bajar las cejas.
- **Ademanes corporales**: Gestos corporales propios, como postura, cambios de posición y movimiento de las piernas, brazos y manos.

Cuando la conducta muestra atención en la tarea, esfuerzo intenso, latencia corta, persistencia larga, alta probabilidad de ocurrencia, expresividad facial o gestual, o cuando el individuo busca una meta u objetivo específico en lugar de otro, esto es la evidencia para inferir la presencia de un motivo relativamente intenso.

Por ello, hay que tener presente y muy en cuenta las expresiones conductuales, ya que proporcionan al observador datos para interpretar la presencia e intensidad de la motivación.

Sumado a esto y en último lugar, no se puede olvidar otra parte fundamental que es el motor de todo nuestro ser, el cerebro.

Dicho órgano, conforme realiza sus funciones, se ocupa tanto de la tarea que está realizando, como también de determinar si tú quieres hacerla (cerebro motivado) y del estado de ánimo que tienes mientras la haces (cerebro emocional).

Dentro de las investigaciones sobre el cerebro motivado y emocional se dan tres principios que sirven de guía:

1. Las estructuras cerebrales específicas generan motivaciones específicas. Por ejemplo, la estimulación de una parte del hipotálamo aumenta el apetito.

2. Los agentes bioquímicos estimulan estructuras cerebrales específicas. Estos agentes bioquímicos son los neurotransmisores (mensajeros del sistema nervioso), permiten que una neurona se comunique con otra) y las hormonas (mensajeros del sistema endocrino), permiten que las glándulas se comuniquen a través del torrente sanguíneo con órganos como el corazón y los pulmones.

3. **Los sucesos cotidianos ponen en acción a los agentes químicos**. Son los sucesos de todos los días los que estimulan la acción del cerebro motivado y emocional. Como ejemplo de cómo participan estos tres principios en la vida diaria se muestran dos esquemas, en ambos ejemplos los sucesos ocurren y las circunstancias cambian. El cuerpo reacciona y se adapta a estos cambios mediante la fabricación, liberación y vigilancia de los agentes bioquímicos. Estos agentes bioquímicos estimulan el cerebro y generan las experiencias psicológicas de estados motivacionales y emocionales específicos.

   Ejemplo (2 casos):

   a. **El cerebro motivado:** la privación de alimento activa la liberación de la «grelina», la cual estimula al «hipotálamo» para crear hambre.
      - Suceso ambiental: privación de alimento (dieta).
      - Agente bioquímico: se produce «grelina» (una hormona) que circula en el torrente sanguíneo.
      - Estructura cerebral: La «grelina» estimula al «hipotálamo».
      - Motivación activada: el «hipotálamo» estimulado crea la experiencia psicológica del hambre.

   b. **El cerebro emocional**: un acontecimiento agradable activa la liberación de dopamina, la cual estimula el afecto positivo.
      - Suceso ambiental: ocurre un acontecimiento agradable inesperado.
      - Agente bioquímico: se libera «dopamina» (un neurotransmisor) que circula dentro del circuito cerebral.
      - Estructura cerebral: la dopamina estimula las estructuras límbicas.
      - Emoción activada: Sensación agradable, positiva y buena.

Como docentes debemos «estimular» o preocuparnos por los «agentes bioquímicos» de nuestros alumnos, ya que estimulan al cerebro y generan experiencias psicológicas de estados motivacionales y emocionales específicos, en concreto los neurotransmisores y las hormonas, aunque sea una tarea compleja. No hay que obviar el funcionamiento biológico, debemos apoyarnos en él y comprenderlo, con el motivo de crear mejoras, tratando nuevas metodologías que generen desarrollos positivos.

Como ejemplo de los esquemas anteriores, la propuesta en este punto es crear casos que afiancen una actividad simbólica, aplicada a la materia, gratificante y con resultados. Con respecto al **cerebro motivado** generemos una «ausencia de», es decir, podríamos descolocar al alumno para que libere «grelina» y esta estimule al «hipotálamo» para tener la necesidad de esa ausencia, de lo que le falta, consiguiendo que tenga más ganas.

- Suceso ambiental: clase de técnicas grafico plásticas (optativa, 2o bachillerato de artes), privación de color y de todas las técnicas menos una.
- Agente bioquímico: se produce «grelina» (una hormona) que circula en el torrente sanguíneo.
- Estructura cerebral: La «grelina» estimula al «hipotálamo» y este estimulado crea la experiencia psicológica del «hambre» hacia el color y las técnicas.
- Motivación activada: dicho desconocimiento y ausencia de algo obvio, como trabajar diferentes técnicas y color dentro de esta asignatura, genera una frustración en primer grado, por no entender el funcionamiento inicial, y en segundo grado una «motivación positiva», reforzada por esta primera frustración hacia ello.

Con respecto al **cerebro emocional**, tomemos como suceso ambiental el segundo grado citado «motivación positiva», como un acontecimiento agradable inesperado.

- Agente bioquímico: se libera «dopamina» (un neurotransmisor) que circula dentro del circuito cerebral.
- Estructura cerebral: la dopamina estimula las estructuras límbicas.
- Emoción activada: Dicho proceso crea una sensación agradable, positiva y buena.

Por lo tanto, la estimulación del cerebro motivado nos ha llevado a la del cerebro emocional, creando interés y bienestar en el proceso de enseñanza- aprendizaje, atendiendo a las necesidades de mejora de nuestros alumnos.

Una vez tratados los tres conceptos COTIDIANEIDAD, CREATIVIDAD, MOTIVACIÓN, como punto de cierre a la SECCIÓN DE PIEZAS 1 y en relación al inicio del discurso, en concreto a «cotidianeidad», cabe presentar parte de la obra de Joseph Kosuth, como relación directa al mundo del arte: EL ARTE DE LO COTIDIANO, UNA Y TRES SILLAS, como surge, su arte/concepto, referencias y obra en sí, en relación a las SECCIONES DE PIEZAS 2 Y 3 de la investigación.

Como complemento a los hitos, formados por la primera cita y las siguientes frases dentro de cotidianeidad, este artista y su obra engloban pensamientos o ideas tan complejos como los anteriores y tan sencillos como un objeto, una silla, volviendo por tercera vez al mismo espacio, el contexto, cargado de estructuras simples que tras nosotros como sujetos, quedan en segundo plano.

Joseph Kosuth (Toledo, Ohio, Estados Unidos), es un artista estadounidense formado en el campo artístico y en las disciplinas de filosofía y antropología. Su trabajo tiene relación e influencias de las ideas artísticas de Duchamp y de las teorías de los filósofos Ludwig Wittgenstein y A. J. Ayer.

Indagando sobre las teorías e Ludwing y A. J. Ayer descubrió que la realidad se encuentra en el lenguaje, haciendo frente principalmente a un problema «La disrupción o brusca ruptura entre las palabras y los objetos definidos por estas».

Con respecto a Marcel Duchamp, artista francés, se centró en la acción de apostar por los objetos como ideas y crear a partir de estos, sin que se viesen ligados al adjetivo plural «decorativos». Cuyos ready-mades (objetos encontrados) formarían parte del origen del arte conceptual.

Dentro de este marco y dentro de este arte, prevalece la visión de los objetos como la idea del mismo. Siendo más importante la idea tras la obra, que la obra en sí. La extinción de la obra carece de valor respecto al proceso creativo y a la elaboración de la obra.

A partir de 1965 Kosuth comienza con sus «pre-investigaciones», de donde surge la obra *Una y tres sillas (One and three chairs*, 1965).

A la edad de veinte años creó la que se considera la primera instalación conceptual. Presentó una silla plegable, una fotografía de esta silla a tamaño real y un letrero con la definición «silla», extraída del diccionario. Así con esta obra el artista pone en manifiesto que no es necesaria la creación de los objetos, resultando suficiente la definición de los mismos.

Convierte el objeto en arte alejándose de cualquier connotación decorativa y genera así a través de la obra un concepto global «el objeto» (silla), su representación (a través de la fotografía) y la definición (texto).

Entre ambas partes de la pieza se crea un vínculo lingüístico, hablando de la realidad y captando la naturaleza conceptual (concepto) a través del lenguaje.

> *El arte que yo denomino conceptual lo es porque se basa en una investigación en torno a la naturaleza del Arte.*

A través del vínculo lingüístico, crea un código que se aproxima a la realidad a través de una reflexión, con un componente tan visual como verbal, desde diferentes perspectivas.

Lo interesante de ello es la atención que presta a estructuras sencillas, cotidianas, características simples, definiéndolas tal y como son, para crear algo más complejo, una percepción de un objeto sin el mismo.

De esta forma trata la relación entre palabras, objetos, conceptos y realidad dentro del mismo vínculo lingüístico.

Este vínculo también entraría en relación con los conceptos de las SECCIONES DE PIEZAS 2 Y 3 como he dicho al principio de este apartado y estos a su vez con su obra «Una y tres sillas» (On and three chairs, 1965). (Anexo 1. Fig.4)

La silla como objeto formaría parte de «objetos de lo cotidiano», los que se hallan en segundo plano, tras nosotros, entrando en relación directa con ·Cotidianeidad.

La imagen silla como fotografía, comprende percepción y memoria al ser parte de un tiempo pasado, creando una conexión temporal, relacionándose con la SECCIÓN DE PIEZAS 2.

La definición «silla» daría sentido al concepto y al conjunto, una percepción del objeto sin él,

un vínculo lingüístico, relacionándose con la SECCIÓN DE PIEZAS 3.

SECCIÓN DE PIEZAS 2

Estudio Idea 2: Sensaciones / percepciones / pulsos innatos

Siguiendo con la línea como eje de investigación la idea que trata esta sección es:

"Cómo influyen sensaciones y percepciones como base del proceso de aprendizaje, para un conocimiento posterior

En primer lugar, hay que atender a las definiciones de los conceptos que engloban esta idea y a las relaciones que tienen entre sí: estímulo, sentido, sensación y percepción.

- **Estímulo**: entendido como cualquier tipo de energía a la que podemos responder, como por ejemplo ondas sonoras.
- **Sentido**: entendido como una vía fisiológica particular por lo que podemos responder a un tipo de energía específica.
- **Sensación**: entendida como el sentimiento que experimentamos como respuesta a la información recibida a través de nuestros órganos sensoriales.
- **Percepción**: entendida como la manera en que nuestro organismo estructura esos sentimientos para interpretarlos, es decir, el reconocimiento de los objetos que proviene de combinar las sensaciones con la memoria de experiencias sensoriales anteriores.

Término Sensación.
Es dicha, como: la impresión que produce una cosa por medio de los sentidos, es decir, es la respuesta inmediata que dan los órganos sensoriales ante la recepción de un estímulo. Por órganos sensoriales nos referimos a piel, ojos, boca, nariz y oídos.

En consecuencia, el organismo consigue interpretar la información proveniente de los mencionados sentidos gracias a la percepción, tal como se designa a la función psíquica que representa el primer paso en el proceso cognoscitivo, percibir, porque la percepción procesará en una primera instancia la mencionada información y así logrará formarse la idea de objeto.

Ambos conceptos, sensación y percepción difieren en lo siguiente: la sensación es la encargada de dar respuesta inmediata a los órganos de los sentidos frente al estímulo que recibe de estos y por su lado, la percepción será la interpretación de las mencionadas sensaciones al atribuirles no solamente significado sino también organizarlas.

Término percepción.
Percepción: proviene de la palabra latina *perceptis*, que significa recibir, recolectar o lograr posesión de algo.

Es el acto de recibir, interpretar y comprender a través de la psiquis (alma humana) las señales sensoriales que provienen de los cinco sentidos orgánicos. Es por esto que la percepción, si bien recurre al organismo y a cuestiones físicas, está directamente vinculado con el sistema psicológico de cada individuo, que hace que el resultado sea completamente diferente a otra persona. Es, además, la instancia a partir de la cual el individuo hace de ese estímulo, señal o sensación de algo consciente y transformable.

Para que un individuo pueda realizar el proceso de percepción de manera adecuada, la mente recurre a elementos como la memoria, sede de gran parte de información ya procesada que hará la tarea comparativa más fácil.

La memoria conforma un espacio de información ya procesada, por ello la mente recurre a ella y a sus conexiones, como si se tratase de conexiones físicas neuronales, neuronas como conectores, información procesada e interrelacionada que nos permite y proporciona una visión y perspectiva amplias.

En cuanto a estas redes neuronales, el filósofo y escritor estadounidense, Daniel Dennett, considerado como uno de los filósofos de la ciencia más destacados en el ámbito de las ciencias cognitivas, especialmente en el estudio de la conciencia, intencionalidad, inteligencia artificial y desde 1987 miembro de laAcademia Estadounidense de las Artes y las Ciencias y de la Academia Europea de Ciencias y Artes, expone un artículo sobre el modelo de funcionamiento de nuestro cerebro, ya que utiliza redes neuronales, llamado El modelo de los borradores múltiples.

Este funcionamiento trata de ramificaciones de nódulos interconectados entre sí, que generan conocimiento, donde la información entra y se ramifica. Este proceso le aporta a las redes neuronales una serie de ventajas:

- **Capacidad de aprendizaje**: las conexiones que han resultado válidas se refuerzan y las conexiones no seleccionadas, pero por ello no menos válidas, van quedando en un segundo plano.
- **Auto organización**: al estar la red en continua revisión de sus conexiones, se está continuamente re-ajustándose a la nueva información y estructura que la constituye.
- **Tolerancia a los fallos**: la neurona es capaz de actuar de manera adecuada. Estas redes son capaces de continuar si uno de los nódulos falla, es decir, aunque la red de como respuesta una distinta a la que hubiera dado, ésta es igual de válida y adaptativa.

Según Dennett este es el modo en el que nuestro cerebro procesa la información. De forma más concreta, la teoría de los borradores múltiples explica que el cerebro funciona como una red neuronal, múltiples conexiones para obtener varias respuestas. Su funcionamiento se da a través de procesos paralelos y de múltiples vías de interpretación y elaboración, siendo nuestro cerebro capaz de realizar más de una tarea a la vez.

Dentro del cerebro hay varias versiones de un mismo contenido a todas horas, información que continuamente se está editando, revisando y modificando.

Aunque se dé este proceso, no toda la información pasará a ser consciente, sino solo una parte que será la que se procese profundamente, pasando la restante a un segundo plano. Es importante y hay que tener en cuenta que nosotros no decidimos que información pasa o no, sino que es el medio ambiente, por cuarta vez nuestro entorno como medio.

Según Dennett no sabemos en qué momento la información se hace consciente, por ello utiliza un ejemplo para responder a esto, podemos imaginar que la información que llega al cerebro es roja y con forme se va transformando es verde, pero no hay un momento perceptible en el que pase de roja a verde, generando una incógnita en dicho proceso.

Este modo de funcionamiento del cerebro se podría aplicar como metodología activa y transversal en el desarrollo de diferentes conocimientos dentro de sus materias. Creando así conexiones a modo de interrelaciones con motivos clave, que nos llevasen de unas ideas a otras, de unas imágenes a otras, de forma general o particular y personalizada por cada uno.

Facilitando y promoviendo el aprendizaje propio, la auto organización, la tolerancia a los fallos, la capacidad de desarrollar el conocimiento, adquiriendo una red de conexiones visuales llena de sensaciones y percepciones, a cerca de la experiencia e información adquirida.

Dentro de este punto se han tratado los conceptos mente y cerebro, por ello y para finalizar esta SECCIÓN DE PIEZAS 2, cabe citar un artículo de neuropsicología, cuya introducción personal hace referencia a la importancia de renovarnos, de lo uno sin lo otro, del sentido de los opuestos y de la consideración de entender nuestra humildad como proceso de conocimiento y reconocimiento personal, con la metáfora de ser «Homo-genios». (Anexo 1. Fig.2, 3)

Los hombres de Gris de Momo, relato de Michel Ende, se han transformado, su traje ha quedado exento de su tacto, ahora es la segunda piel de aquellos que lo portan sin prejuicios, sencillamente por la capacidad de escuchar a raíz del saber por mero placer.

Me he sentido gris, pero gris ha quebrado.

Un pensamiento crítico, un pensamiento analítico, un pensamiento útil e in- útil, un pensamiento complementario/opuesto, un pensamiento obsceno e in- humano.

Así son los Homo-genios. Ser Homo-Genio.

«Los HOMO-GENIOS NUBLADOS»

«Homo» procede de la lengua griega y tiene como significado la idea de igual.

«Primates homínidos» eran pertenecientes a la tribu de los hominimis, antepasados humanos, lo que nos lleva a los conceptos «Sucesión» y «Conexión evolutiva»

El artículo al que hago referencia se titula Una sucinta historia del alma y muestra un pequeño fragmento de la evolución que se ha generado a lo largo de la historia, por diferentes estudiosos sobre la mente, el cerebro y el alma.

«Las nociones de mente, cerebro y alma han ido evolucionando a lo largo de la historia gracias al trabajo de filósofos, sabios, médicos, escritores y revolucionarios»[5]

- Escrito por Christof Koch, autor del artículo original, presidente y director científico del Instituto

  «A diferencia de cualquier otra entidad empírica de la Naturaleza, la presencia de la mente le resulta inmediatamente obvia a sí misma, pero le es opaca a todos los observadores externos»

- Escrito por Georges Makari, Soul Machine, 2015.

  Georges Makari, psiquiatra e historiador, trata la evolución histórica sobre «cerebro», «consciencia», «mente» y «alma», como constructos históricos dotados de diferentes tipos de significados.

  En su libro «Soul Machine: The invention of the modern mind, («Máquina del Alma»: Invención de la mente moderna, Noviembre de 2015)», trata las nociones de consciencia, mente y alma, cuyos estudios y conceptualizaciones por parte de estudiosos y filósofos buscan enfrentarse a nuestra vida interior y su misterio.

En cuanto a filósofos, **Aristóteles** (384 -322 a.C) ya buscaba respuestas.

En «Acerca del Alma» (De Anima) expone su noción del alma (psyché), como significado de esencia de una cosa, por ello quiero resaltar dos tipos de alma sobre las que habla:

- El Alma sensitiva, que permite adquirir percepción a través de los sentidos, como dolor/placer, memoria, imaginación y emoción, común tanto en animales como humanos.
- El Alma racional, perteneciente a los humanos, que comprende el intelecto, el pensamiento y el razonamiento, constituyendo la esencia del ser humano.

Aunque no debemos olvidar que de forma positiva o negativa los humanos tenemos una naturaleza animal.

Según Makari el proceso de metamorfosis que se dio sobre el alma racional a lo largo de los siglos dio lugar a la psicología, la neurología y la psiquiatría, así como nuestro conocimiento actual de que hemos evolucionado desde los simios.

5. Christof Koch, "Una sucinta historia del alma", en MENTE & CEREBRO, núm. 78, mayo-junio de 2016, p.88.
6. Georges Makari en Christof Koch, "Una sucinta historia del alma", en MENTE & CEREBRO, núm. 78, mayo-junio de 2016, p.88.

Descartes (1596-1650), sostuvo que las acciones y movimientos tanto de animales como humanos se deben a partículas de diversas formas, que chocan empujándose entre sí, moviéndose de un lado a otro, distinguiendo entre:

- *res extensa* (sustancia extensa): lo tangible y dotado de extensión espacial.
- *res cogitans* (cosa pensante): lo intangible, lo que no puede verse y no posee exterior.

De este modo, solo la sustancia pensante faculta a los humanos para razonar, hablar y decidir

libremente.

Thomas Hobbes (1588-1679), defendía que todo estaba formado por materia, no creía en la necesidad de una sustancia especial. La materia podía pensar.

John Locke (1632-1704), atribuyó al alma racional un carácter más natural, contribuyendo a convertir el alma en algo más cercano a la mente moderna, el escenario de nuestra experiencia subjetiva.

La mente está llena de ideas que proceden del exterior, de las sensaciones, puesto que, al fin y al cabo, la mente al nacer es una hoja en blanco.

La idea del propio ser o de los objetos cotidianos, ya sean útiles, maquinas, animales o personas, no son innatas, se aprenden por experiencia, reflexión y asociación. El modo en que la mente podía llevar a cabo tales tareas, era un misterio para Locke, Descartes y Hobbes.

En cuanto a la parte más biológica de la mente, el cerebro es su órgano, formado por partes que completan la forma visual y exterior que conocemos, en su totalidad.

Una máquina que es capaz de producir pensamientos, recuerdos y generar nuevas imágenes, que precisa de funciones cognitivas específicas en la corteza cerebral.

De esta forma se trata de un órgano «contenedor» de redes neuronales, con una capacidad «infinita» y «limitada» biológicamente, que dispone de un trazo imperfecto desde que existimos y es un papel en blanco. Esta percepción, entraría en paralelismo con una de las experiencias que la mayoría de las personas hemos experimentado alguna vez, **¿Cuántas veces nos hemos enfrentado a un papel en blanco?, ¿Cuántas veces hemos dudado antes de empezar a hacer cualquier trazo, de escritura, de dibujo, etc.?, ¿por qué tener miedo a equivocarnos?**

Creo que estas cuestiones se resumen a la complejidad de conexiones del cerebro y al procesamiento constante de información con influencia de agentes externos. Un ejemplo muy claro de este contraste sería la edad, esta misma situación en un niño dentro de sus primeras etapas, solo tendrá las primeras conexiones, por ello no existe ese miedo al papel, ni al trazo, ni al color. Ese miedo es inculcado por los agentes externos, por órdenes de preocupación extrínsecas provenientes de una sobreprotección que nos inhibe de nuestra total y más pura o básica expresión en esas etapas, en esto y por quinta vez a lo largo de la línea de investigación se ve implícito el entorno.

Por ello y teniendo en cuenta este tiempo o edad, como seres adultos y conscientes, creo que debemos hacer un esfuerzo e intentar llegar a nuestras «primeras» o más «primitivas» conexiones, promoviendo así la expresión e intentando que los que sean o puedan ser nuestros alumnos no dejen atrás dichas conexiones, siendo conscientes de ellas, para que adquieran conocimientos por su propia experiencia, incentivando su autocrítica y su identidad.

SECCIÓN DE PIEZAS 3

Estudio Idea 3: "Apropiación conceptual">

Como ya cité anteriormente, al finalizar la SECCIÓN DE PIEZAS 1, en relación a la obra de Joseph Kosuth, en concreto a la definición «silla» y como última sección de la línea sobre el eje de investigación, este punto definido como «Apropiación conceptual» conforma un glosario de palabras «apropiadas», palabras que adquieren la misma importancia que el significado «silla» en la obra de Kosuth, que bajo mi percepción considero esenciales en el proceso educativo de enseñanza y aprendizaje

Estas palabras están ordenadas en función progresiva bajo mi percepción, desde conceptos amplios como es «Entorno», internos y externos personales como pueden ser «interiorizar/procesar», «explorar», hasta conceptos concretos e individuales que crean una «autocrítica» e «identidad», como definición final, proceso de búsqueda y resultado que concluye con la investigación, Arte-Facto.

- **Entorno**. Conector de todas las secciones por sexta vez y por ello engranaje principal dentro del mecanismo del Arte-Facto.

- **Natural**. (Del lat. *Naturalis*). Perteneciente a las personas o cosas, conforme a sus cualidades o propiedades, en el caso de las personas espontáneas y sencillas, en el caso de los objetos que imitan la naturaleza con propiedad, sin mezcla o elaboración.

- **Pulsión**. (Del lat. Tardío *pulsio, -onis* 'acción de repeler'). Impulso o tendencia instintiva.

- **Pulsos innatos**. Aquello interno en un plano no biológico, que ha nacido con el sujeto y no ha sido adquirido por educación ni experiencia.

- **Instinto**. Facultad innata para desenvolverse en diferentes ámbitos e impulso indeliberado que mueve la voluntad de una persona.

- **Interiorizar/Procesar**. Asimilar profundamente, pensamientos sencillos u opiniones constructivas.

- **Explorador**. Persona curiosa que se mueve sin miedo hacia lo que venga, asimilando consecuencias, aprendiendo de sus errores.

- **Artesano**. Persona que deja un sello, como carácter personal, en todo lo que hace.

- **Espacio**. Extensión temporal o intemporal donde están contenidos todos los objetos sensibles que coexisten, sumados a los movimientos de las personas como materia cambiante.
- También correspondería al lugar de la extensión que ocupa cada objeto sensible y persona, distancia o separación entre ellos, sitio o lugar donde se desarrollan acontecimientos o por lo contrario ausencia de ellos, por último «caja» del tiempo transcurrido.

- **Emoción**. Alteración del ánimo producido por un sentimiento intenso que ha sido producido a su vez por un hecho, una idea o un recuerdo.

- **Experiencia**. Conocimiento de algo, o habilidad para ello, que se adquiere al haberlo realizado, vivido, sentido o sufrido una o más veces. También conjunto de conocimientos que se adquieren en la vida o en un período determinado de ésta.

- **Multidisciplinariedad**. Proceso a través del cual se buscan soluciones a un problema desde la aplicación de conocimientos de varias o múltiples disciplinas.

- **Interdisciplinariedad**. Proceso a través del cual se da una cooperación entre varias disciplinas, con reciprocidad, provocando intercambios reales de conocimiento, con transferencia de métodos de una disciplina a otra.

- **Transdisciplinariedad**. Etapa superior al estado de los procesos anteriores, que se da cuando no hay frontera alguna entre disciplinas.

- **Competencia**. *En psicología*: Es la necesidad psicológica de eficacia en las interacciones con el ambiente y refleja el deseo de ejercer las propias capacidades y habilidades y, al hacerlo, buscar y dominar desafíos de manera óptima. La necesidad de competencia genera la disposición de buscar desafíos óptimos y cuando nos involucramos en una tarea con un nivel de dificultad y complejidad que es exactamente correcto para nuestras habilidades y talentos actuales, sentimos un fuerte interés. Cuando progresamos en el desarrollo de nuestras habilidades, sentimos una fuerte sensación de satisfacción de nuestras necesidades.

- En *educación*: El concepto de competencia es multidimensional e incluye distintos niveles como saber (datos, conceptos, conocimientos), saber hacer (habilidades, destrezas, métodos de actuación), saber ser (actitudes y valores que guían el comportamiento) y saber estar (capacidades relacionada con la comunicación interpersonal y el trabajo cooperativo). En otras palabras, la competencia es la capacidad de un buen desempeño en contextos complejos y auténticos. Se basa en la integración y activación de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores.

- **Autocrítica**. Persona que se exige unos mínimos y una evolución a partir de sus experiencias, es decir que es crítica consigo misma, su trabajo y su obra.

- **Ideas**. Acto de entendimiento, que se limita al simple conocimiento. Plan, disposición que se ordena en la imaginación para la formación de una obra. Concepto, opinión o juicio formado por alguien sobre algo.

- **Identidad**. Conciencia que tiene una persona de ser ella misma y nadie más.

3. Diseño Metodológico

En ese punto se explicará todo el proceso y desarrollo, como hilo conductor en relación a la investigación hasta la propuesta de innovación.

3.1. Bocetado

En mi trabajo personal o producción artística adquieren mucha importancia los bocetos, por ello toda la idea en cuanto a la investigación que engloba el Arte-Facto toma la forma de dicha representación artística. Se trata de una idea con diferentes conexiones, piezas o engranajes, que se ha ido desarrollando como se ha podido ver a lo largo de la línea como eje de investigación, hasta que adquiere una forma visual.

Toda creación tiene su boceto inicial, su sesión de bocetado previo, pudiendo ajustar los detalles en el proceso de trabajo, para su resultado final.

Por ello, en primer lugar, es necesario plantear una cuestión obvia:

¿Qué es un boceto y a qué nos lleva?

Según el Diccionario de la RAE «boceto» es: (Del it. *Bozzett*). Un proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística. Un esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra. Una exposición sucinta de los rasgos principales de algo.

Sus sinónimos son: bosquejo, croquis, esbozo, apunte, proyecto.

Los sinónimos de Idea son: representación, imagen, sensación, percepción, imaginación, pensamiento, comprensión, conocimiento, concepto, noción, reflexión.

Planteamiento, proyecto, plan, bosquejo, esbozo, boceto.

Por lo tanto, los bocetos conforman ideas, por ello desempeñan una función esencial como ideas iniciales, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, sin olvidar los resultados que a su vez muestran el desarrollo llevado a cabo durante dicho proceso.

En segundo lugar, también hay que valorar la experiencia, lo que ya hemos vivido y las nuevas situaciones, analizando aspectos tanto positivos como negativos.

En cuanto a mi experiencia personal, cuando comencé el Máster de Educación en la especialidad de Arte, tuve la oportunidad de poder impartir clases en La Escuela de Arte de Teruel, en las asignaturas obligatorias de «Dibujo técnico», «Dibujo artístico» y en la específica de «Técnicas gráfico-plásticas». Lo que observé día tras día, dentro del medio cotidiano, definiendo «aula» como espacio común, como parte compartida del entorno, fue una carencia o ausencia de medios y materiales en primer lugar, de preocupación e interés tanto por el estado de ánimo y experiencia de los alumnos, como de exceso de confianza y poco respeto hacia algunos docentes. Conformando así varias razones que llevan a otras carencias o ausencias más profundas y esenciales en este tipo de estudios, con ello me refiero a falta de «motivación» y «creatividad».

Durante mi estancia en la escuela fui planteando y realizando varias actividades, que surgían según los contenidos que se tenían que impartir en ese momento, o de forma más libre, según mi experiencia personal en relación a la materia. Algunas de esas actividades se llevaron a cabo por tiempo y programación, y otras, como desarrollé anteriormente, solo quedaron planteadas.

En cuanto a las materias donde pude desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, presté especial importancia a la específica de: «Técnicas gráfico-plásticas», debido a que, quien cursa dicha materia es por interés propio, ya que tiene libre elección junto a otras.

Es una sensación frustrante, observar que siendo de libre elección, se dé una carencia de motivación y creatividad. Por ello, la mayoría de actividades planteadas, estaban enfocadas a esta materia, tratando diferentes aspectos a desarrollar dentro de ella. Dichos elementos, son intereses propios, trabajados en su amplitud a lo largo de la investigación y dichas actividades están definidas como fracciones de un nexo común.

3.2. Fracciones

Cada una de las fracciones conforman una actividad. Todas las actividades han sido planteadas o llevadas a cabo, en un primer momento como toma de contacto durante el período de prácticas que realicé en la Escuela de Artes de Teruel y en un segundo, actual, cómo una propuesta práctica más consolidada con varios alumnos de Bachiller de Arte y de Artes Escénicas, en relación a los contenidos de la asignatura de Técnicas Gráfico Plásticas. En un tercer lugar y en relación a una experiencia todavía más personal como profesora de clases particulares de dibujo y pintura en edades más tempranas, he ampliado la innovación propuesta creando una pequeña adaptación en la que se ponen en práctica los contenidos generales tratados hasta el momento.

Por lo tanto se diferenciarían **dos modos o prototipos de actividades**, las aplicadas a *las necesidades de los alumnos dentro de un área o materia* específicas y las aplicadas a *las necesidades de los alumnos en referencia a su edad*. En ambos casos el motivo principal es promover un buen proceso creativo, trabajando diferentes temas desarrollados a lo largo de la investigación. Potenciando así posibles carencias como conceptos esenciales e indispensables a nivel educativo, artístico y de vida, cuyo resultado dé lugar a diversas variables de estudio.

Es decir, la suma de todas las **CONEXIONES** y SECCIONES DE PIEZAS 1,2 Y 3, dan lugar a las **FRACCIONES**, formando parte de ellas y estas a su vez constituirán el planteamiento de innovación, como recurso práctico y visual.

[Sujetos, Lo propio y lo ajeno, Pieza acuática, Artesanos e Identidades]

La propuesta consta de estas 5 actividades, *aplicadas a las necesidades de los alumnos dentro de un área o materia*:

- **Sujetos** fue *realizada por alumnos de la Escuela de Arte de Teruel* dentro de la asignatura de Técnicas grafico plásticas.

- **Sujetos, Lo propio y lo ajeno e Identidades**, han sido *realizadas actualmente por dos alumnos* de bachiller de Arte y de Artes escénicas.

- **Pieza Acuática y Artesanos**, están planteadas para trabajar con el Entorno externo e interno del Aula, por ello en su momento *no se pudieron poner en práctica* debido a la programación y al tiempo y actualmente tampoco se han llevado a cabo ya que su funcionamiento se da en relación al aula como espacio compartido.

Por último, las características generales de toda la propuesta *han sido aplicadas* a **dos adaptaciones** con respecto al desarrollo creativo en cuando a la edad, como he comentado anteriormente en el punto 3.2 FRACCIONES.

1. Sujetos.
En referencia a la SECCIÓN DE PIEZAS 1 de la investigación, el concepto que se pretende trabajar y desarrollar con esta actividad es Creatividad.

El planteamiento de la actividad consta de un texto abstracto, en base a temas sociales, con un enfoque propio desde mi perspectiva, escrito por mí. Dicho texto se divide en 6 fragmentos, «uno por cada alumno», con el motivo de que representen de forma propia y libre el adquirido. En primer lugar, leerán todos sus fragmentos para ponerlos en común y conocer los de los demás, después de ello tendrán que realizar dicha representación con técnicas mixtas. Al finalizar pondrán en común las imágenes resultantes, observando las características de cada uno, generando opiniones, conclusiones, una autoevaluación y una visión objetiva (enfocada a la prueba de selectividad relacionada con la asignatura de Técnicas Gráfico plásticas), valorando la representación con mejor resolución en cuanto al texto y la más expresiva en cuanto a trazo.

El **objetivo** de esta actividad es causar desconcierto para romper con las estructuras formales consabidas, dando pie a un esfuerzo por imaginar, crear, componer, por buscar el sentido a algo desconocido, conexiones con palabras, colores, formas, por un carácter intuitivo, por la proposición de una nueva situación en la que se sientan desarmados, para que busquen la motivación más cercana, comenzando por palabras y finalizando por imágenes propias. (Anexo 3.1/ 1, 1.1)

2. Lo propio y lo ajeno.

En referencia a la SECCIÓN DE PIEZAS 1 de la investigación, el concepto que se pretende trabajar y desarrollar con esta actividad es Motivación.

Esta actividad fue planteada en un primer momento tras un estudio comparativo sobre los alumnos de 1o y 2a de Bachillerato de Arte.

El planteamiento que propongo tiene como **objetivo** que todos los alumnos/as interactúen, para que sean conscientes de que forman parte de un proceso de asimilación de información, de su dependencia o influencia como grupo y de las diferentes formas de percepción de objetos comunes. En consecuencia, la propuesta de la actividad tendría un carácter cotidiano, sencillo, representativo y perceptivo por individual, pero común en su desarrollo.

Primeramente, cada participante deberá realizar una fotografía de un objeto cotidiano y una definición del mismo, intentando que sea de una forma subjetiva, hablando sobre la textura, taco, sensación y forma, entre otras características. Una vez tengan la foto del objeto y la definición, intercambiarán la definición con otro compañero/a, a raíz de esta nueva descripción deberán realizar una representación libre según les inspire cada palabra, intentando no pensar en el objeto.

Llevada a cabo la representación, realizarán el mismo paso, la intercambiarán con el compañero/a, esta vez tendrán que adjudicarle un tipo de sonido (ruido, canción…) a la imagen creada.

Finalmente, pondrán todos los pasos en común, creando el desglose de un proceso de abstracción, un objeto con diversas perspectivas, todas ellas válidas, generadas a partir de la motivación ajena y anterior, desde un objeto figurativo a un sonido imaginado. (Anexo 3.1/2)

3. Pieza acuática.

En referencia a la SECCIÓN DE PIEZAS 2 de la investigación, el concepto que se pretende trabajar y desarrollar con esta actividad es Percepción/Sensación.

Esta actividad está planteada a raíz de un fragmento de «Pomelo», libro de instrucciones de Yoko Ono y construida con inspiración en la obra «Mari Verticali» del artista y escenógrafo italiano Fabrizio Plessi. (Anexo 3.1/ 3,3.1)

Escuchar el sonido del agua subterránea. Primavera 1963[7]

De este fragmento he seleccionado «escuchar», «sonido» y «agua», tres palabras que me llevan a una cuarta «Entorno», por ello el desarrollo de esta actividad está pensado para realizarse en el exterior, en el medio natural, fuera del aula definida como espacio interno compartido.

El desarrollo de todo el proceso planteado comprende tres partes: arte-entorno, expresión- experimentación y postproducción.

- **Arte-Entorno**: Búsqueda de un lugar natural, un punto donde haya agua (fuente, ríos, pantano…)
- **Expresión – Experimentación**: Después de elegir el sitio se sentarán en el lugar concreto donde estén cómodos para trabajar con acuarelas y realizar una grabación visual y sonora. Así crearán manchas de color que representasen sus percepciones sobre el agua que observan, como los colores que refleja, las luces, las sombras, ondas o sonido.
- **Postproducción**: Con las manchas, el sonido y la imagen, desde un enfoque analógico a uno más tecnológico o digital, crearán un video con la suma de todos los fragmentos grabados, imagen y sonido, con todas las manchas de acuarela superpuestas una detrás de otra en el mismo proceso visual.

Un trabajo conjunto con posibilidad de realizar una exposición, la proyección del vídeo en bucle acompañada de todas las acuarelas realizadas.

En conclusión, se trata de una actividad cuyo objetivo es realizar un trabajo transversal, fusionando la imagen audiovisual con el color y la utilización de la técnica de la acuarela, así como la salida al medio ambiente. (Anexo 3.1/3, 3.1)

4. Artesanos.

En referencia a la SECCIÓN DE PIEZAS 1 de la investigación, el concepto que se pretende trabajar y desarrollar con esta actividad es la Cotidianeidad.

El planteamiento o núcleo de toda la actividad surge en el taller de volumen, donde se fabricará papel reciclado. En primer lugar, se dará una explicación de cómo hacerlo, analizando los materiales necesarios y explicando todo el proceso de elaboración.

Todo el proceso manual de creación del papel, dará pie a realizar diferentes versiones dentro de la misma actividad, en diferentes asignaturas.

- Con respecto a **Volumen**, una vez que estuviese la pulpa del papel hecha, crearían con ella diferentes esculturas, entrando en contacto directo con el material en su estado más crudo. También, una vez creado el papel y secado, podrían hacer otro tipo de esculturas o volúmenes a modo de piezas, como por ejemplo una lámpara reciclada y/o unos platos con decoración estilo cerámica, etc.

7. Yoko Ono, Pomelo. Un libro de instrucciones. Ediciones la flor, Buenos aires, 1970.

- Dentro de otras asignaturas como en **Dibujo Artístico**, aprovecharían el papel una vez seco, para realizar todo tipo de actividades prácticas con grafitos, carboncillos, etc., viendo cómo actúan esos materiales sobre diferentes grosores y las posibilidades que esto les ofrecería para trabajar con unas técnicas u otras.

- Por último, en cuanto a **Técnicas Gráfico-Plásticas**, sería interesante que aprovechasen el momento en el que la pulpa del papel estuviese todavía algo húmeda para trabajar diferentes técnicas, experimentado con las texturas, colores e imágenes que quedarán plasmadas, una vez que ese papel quede seco, después de todo el proceso.

La creación de todo ello, aplicada a ambas asignaturas sería totalmente libre, sin restricciones en cuanto a grosor, color, estampado, dibujo, etc., con el motivo de fomentar su creatividad en el día a día.(Anexo 3.1/4)

5. Identidades.

En referencia a la SECCIÓN DE PIEZAS 3 de la investigación, los conceptos que se pretende trabajar y desarrollar con esta actividad como finalidad, son Identidad y Autocrítica.

El planteamiento de la actividad consta en recopilar recortes de una revista, en concreto ojos, bocas y narices. Hacer pruebas hasta crear un personaje nuevo, una identidad desconocida y después de ello responder a las siguientes preguntas, en referencia al rostro creado a modo de collage.

- ¿Cómo te gustaría que fuera esa persona? Simpática, antipática…
- ¿A qué crees que se podría dedicar? Arqueólogo/a, director/a de cine…
- ¿Si estuviese en un grupo de música, que función crees que desempeñaría? Cantante, guitarra, batería, técnico de sonido, compositor. Teniendo en cuenta la presencia de todos los componentes, solo, en la puesta de escena

Una vez respuestas las anteriores, responderán a las siguientes en cuanto a ellos mismos:

- ¿Cómo crees que eres?,
- ¿Cómo crees que te ve la gente que te rodea?,
- ¿A qué te gustaría dedicarte?
- En la banda nombrada anteriormente ¿con quién te identificarías?

Después de ello realizarán otro collage con el mismo procedimiento, con una nueva identidad, pero en este caso con una con la que se identifiquen, con el fin de que se planteen qué lugar ocupan, que se conozcan un poco más como individuos y que seleccionen rasgos en paralelismo a la búsqueda de sus identidades. (Anexo 3.1/5)

6. Adaptaciones

Se trata de dos versiones a modo de actividades con características generales implícitas en la investigación, que dan cuerpo a un Proyecto denominado «**Pensar Creando**» que para cada alumno cambiaría de forma, contenido y desarrollo.

Aplicadas en cuanto a la edad de los alumnos/as, en este caso en una franja de 4 a 8 años, con el objetivo de afianzar el proceso creativo en las primeras fases de desarrollo.

Actualmente se dan solo estas dos versiones, pero la propuesta está en continua evolución y desarrollo:

- «**La Historia de un Secreto**» Creación de un relato a partir de sucesos, poniendo en práctica la imaginación sobre lo escrito.
- «**Los 8 Animalitos**» Creación de una historia (tanto textos como dibujos) en blanco, partiendo de la pura Imaginación.

Este breve proyecto, aunque comparte la raíz de las actividades propuestas anteriormente, no formaría parte de la propuesta de innovación, ya que está en pleno desarrollo, forma parte de mi experiencia y labor como profesora, pero si cobraría el valor por el momento de una conexión más en cuanto a conocimiento. (Anexo 3.1/6)

3.3. Propuesta de innovación

ARTE - FACTO

¿Qué significa el término Arte-facto?

¿Qué es? ¿Qué contiene o porqué está formado?

¿Cuál es su función?

En primer lugar, según el Diccionario de la RAE, **Arte**: Es la capacidad y habilidad para hacer algo. Es una manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos/matércicos, lingüísticos o sonoros.

Facto: (Del lat. *Factum*). Es el hecho, en contraste con el dicho o con lo pensado.

Artefacto: (Del lat. *Arte factum 'hecho con arte'*). Es un objeto, especialmente una máquina o un aparato, construido con una cierta técnica para un determinado fin. También se define como carga explosiva.

En segundo lugar, esta propuesta de innovación simboliza un «objeto» como elemento «contenedor», cuya visualización conformaría «un cajón de sastre».

En este cajón de sastre, como he aclarado al inicio de la investigación, confluyen encuentros, lugares comunes, opiniones, formando un eje de pensamientos posibles a cerca de diferentes conceptos. Estos a su vez estarían contenidos dentro de apartados más amplios, empezando por «Boceto», «Idea», «Conexiones», «Secciones de piezas», «Fracciones» y «Recurso final».

Todo el cómputo de ARTE-FACTO comenzó como un boceto inicial, que dio lugar a la idea de su conjunto. Esta idea surgió a raíz de conexiones simples, por intereses personales, en cuanto a mi curiosidad, a mi desarrollo de conocimientos y en cuanto a la importancia del que fue y es mi entorno. Todas estas conexiones dieron lugar y forman parte de una línea como eje de investigación compuesta por «SECCIONES DE PIEZAS 1,2 Y 3», que desarrollan un eje de pensamiento posible y más concreto sobre diferentes conceptos. Todo ello a su vez da lugar y forma parte, todavía más concreta, de 5 FRACCIONES, a modo de planteamientos de actividades donde se pretenden trabajar y desarrollar los conceptos tratados anteriormente en la Sección de piezas.

Por último, concretando más y para completar todo el conjunto, el resultado final del trabajo y desarrollo de cada una de las fracciones, a modo de imágenes, palabras como definiciones del encabezado de las actividades y conceptos trabajados y desarrollados anteriormente, generará cada una de las páginas del recurso práctico a modo de pequeño libreto, con el término «Arte-facto» escrito en su portada y definido con la siguiente frase: Recopilación de experiencias como fuente de inspiración,, a la que podemos recurrir como recuerdo, como una gran fuente de información, constituyendo otra conexión más en nuestra construcción del conocimiento, cuya finalidad tras todo el proceso que conlleva, es generar autocrítica e identidad personales. (Anexo 5 /1)

Este recurso práctico aplicado al proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de educación, concretamente en secundaria, conformaría en primer lugar una propuesta metodológica para la asignatura específica de Técnicas Gráfico-Plásticas de 2o de Bachillerato de Arte y en segundo lugar, un recurso aplicable y adaptable a cualquier nivel educativo. En el primer caso, en cuanto a la realización de todas las actividades propuestas, se darían a lo largo del curso en correspondencia a los rasgos teóricos, objetivos y contenidos dentro de la programación de esta asignatura. (Anexo 2) y en el segundo caso la realización de las actividades correspondería a las necesidades de cada alumno/a en cuanto al momento de su desarrollo creativo.

Una vez realizadas todas las actividades por separado, cada una en su momento justo, cada alumno/a escogería según su criterio, el resultado final más significativo, con el motivo de crear su propia pieza, su propio libreto con imágenes y conceptos, cuyo carácter sencillo y conceptual encierre todo el trabajo, toda la experimentación, todas las experiencias y vivencias, como recuerdo e inspiración. (Anexo 5/ 1.1)

Por lo tanto, se hallaría una nueva pieza, otra más en su propia construcción del conocimiento, un recurso personal al que podrán volver siempre que se quiera.

En cuanto a la naturaleza y al mecanismo del Arte-Facto, como propuesta y proceso metodológico, sería viable su aplicación a cualquier otra materia. Con la condición de seguir el mismo procedimiento de construcción, en referencia a intereses personales que como profesionales realmente nos interesen y nos motiven, conexiones, palabras, conceptos, planteamientos, que nos llevasen a nuevos conocimientos, pudiendo adoptar infinidad de formas libres a la hora de generar el recurso visual.

4. Análisis de datos y resultados

En cuanto al análisis de datos entendido como proceso resolutivo de toda la investigación, voy a incidir en las dos metodologías tratadas hasta el momento y después de ello, incidiré sobre los resultados de las actividades realizadas.

- Metodología 1: «Cajón de Sastre» Estructura fija y contenido variable. (Anexo 5/1)
- Metodología 2: «Recurso visual» Formato variable, con objetivos de desarrollo fijados. (Anexo 5/1.1)

En primer lugar, uno de los avances realizados a través de este proyecto ha sido asimilar que la estructura de la *Metodología 1*, la misma una dentro de otra «un cajón de sastre dentro de otro» funciona.

Hasta el momento no había valorado esta variable, ya que, al exponer acerca de una educación multidisciplinar, sencillamente me propuse su desarrollo en relación a otras áreas, es decir una misma estructura en paralelo, un cajón de sastre junto a otro con amplitud de contenidos relacionados entre sí, o esa misma estructura con contenidos de otras áreas con el objetivo de apoyar o ayudar con una nueva metodología en sus ámbitos.

De este primer avance fui consciente al trabajar en este proyecto, que como he citado al inicio, concretamente en el punto <introducción>, su raíz forma parte de un nuevo planteamiento, en la tesina en proceso, dentro del programa de Doctorado de Investigación en Arte Contemporáneo de la Universidad del País Vasco.

Por ello, este proyecto desarrollado a través de la *Metodología 1*, conformaría el contenido de las tres primeras partes de la misma estructura utilizada en el desarrollo de la tesis doctoral, abarcando la relación más significante de todo el proceso de investigación entre arte y educación dentro de la experiencia artística. (Anexo 5/0.1.1)

En segundo lugar, en cuanto a la *Metodología 2* como proceso final y recurso visual desarrollado dentro de la Metodología 1, los contenidos aplicados son los mismos, para diferentes edades y materias como supuestos prácticos, pero la estructura tendría una forma variable, con diversidad de formatos, pudiéndose adecuar a las necesidades presentes. (Anexo 5/0.1.2)

Por lo tanto, ambas metodologías funcionarían por separado, una dentro de otra de forma complementaria, pero con procesos inversos.

Es decir, la *Metodología 1* mantendría la estructura con libertad de contenidos y como proceso final daría lugar o generaría la *Metodología 2*, que en todos sus supuestos prácticos mantendría los mismos objetivos a desarrollar como contenidos, pero podría variar en estructura y formato. (Anexo 5/0.1.3)

Siguiendo con el análisis de datos como he citado al inicio de este punto, voy a hablar de las **actividades llevadas a cabo**.

En primer lugar, quiero diferenciar los resultados obtenidos, que a pesar de ser en algunos casos varios sobre las mismas actividades, comprenden una distinción de espacio, tiempo y contexto, que bajo mi percepción hay que tener muy en cuenta, por ello me centro en dos puntos:

1. Primeros resultados sobre las actividades que conforman la «metodología 2» el recurso visual, realizadas por alumnos/as de la clase de 2o de Bachillerato de Técnicas Gráfico Plásticas de la Escuela de Arte de Teruel.
2. Segundos resultados sobre las mismas actividades de «la metodología 2» el recurso visual, realizadas por una alumna de Bachillerato de Artes y un alumno de Bachillerato de Artes Escénicas.

Cada contexto y momento contienen diferentes rasgos puestos en valor, tanto para desarrollar el objetivo de suplir carencias imprescindibles, como para re direccionar su propio desarrollo hacia otros fines u objetivos que conlleven superarse y evolucionar de una forma sana.

En referencia al punto 1, debido a la colaboración impartiendo clases en las asignaturas de Dibujo Técnico y Dibujo Artístico, solo realizaron una de las actividades propuestas, la primera del recurso visual «**Sujetos**» que pretende potenciar la Creatividad. (3.2 FRACCIONES, Pág.26)

Al principio, el hecho de «representar un texto» les pareció algo singular y exótico, sumado al tipo de escrito, ya que estaba cargado de información concreta pero abierta a muchas posibilidades sobre temas sociales y metáforas artísticas. Me sorprendió que, a esas alturas del curso, bastante avanzado, no hubieran trabajado este proceso de interiorización e interpretación de textos a modo de imágenes, por ello pensé en este tipo de actividad y también por el hecho de que algunos/as de ellos/as trabajaran la prueba de Selectividad de Técnicas Gráfico Plásticas si era el camino que querían seguir.

El bocetado y resultado, aunque con dificultades al principio por enfrentarse a una hoja en blanco, fue satisfactorio. Conformó un refuerzo positivo, ya que los resultados se pusieron en común y por consenso colectivo se valoró la resolución más adecuada al texto (en referencia a selectividad) y la más expresiva, en referencia a la naturalidad de la imagen. (Anexo 2.1/Img.5), (Img.3)

Solo se dio un caso en el que una alumna se sintió un poco frustrada, debido al poco tiempo para realizar la actividad, ya que le supuso agobio por la presión, lo cual se observa en el resultado final. (Anexo 2.1/Img.2)

Este hecho es una causa muy común e importante que no hay que obviar, por ello les recomendé a todos/as que practicaran por su cuenta para seguir manteniendo la creatividad de forma resolutiva. Siendo así más conscientes de sus posibilidades y de su percepción interna, sobre algo tan cotidiano e importante como es el lenguaje y lo son las palabras.

En referencia al punto 2, las actividades realizadas fueron tres, la primera, segunda y quinta del recurso visual: «**Sujetos»/Creatividad**, «**Lo propio y lo ajeno**» **/Motivación e «Identidades»/Autocrítica**.

La diferencia principal con respecto a la actividad realizada en común, es el tiempo, el contexto y el número de alumnos. En este caso los resultados son más actuales, el contexto se da en un lugar sosegado fuera del aula y son dos alumnos con un nexo común, pero en diferentes ramas artísticas. Por lo tanto, en este punto, también a diferencia del anterior, mi valoración se acerca más a las sensaciones, experimentación y la experiencia que generen a raíz de realizar estos procesos artísticos.

En este caso, ambos alumnos respondieron a una serie de preguntas en referencia a una valoración personal, lo que comentaré al final de este punto.

En cuanto a la primera actividad «**Sujetos»/Creatividad**, al igual que en primer caso con los alumnos/as de la clase de Técnicas gráfico pláticas, les generó cierto descoloque, aunque ya habían trabajado anteriormente algo parecido desde ambas ramas, pudieron escoger libremente el fragmento del texto sin desvelarlo, para después adivinarlo a través de su resolución (paso que ellos mismos propusieron). (Anexo 3.1/1, Img.7 y 8)

Acabaron escogiendo el mismo sin saberlo, hecho que creó desconcierto a la hora de reflexionar sobre la imagen y el texto. En el caso de la imagen 7, se percibe una influencia figurativa, surrealista, ausente de color por el significado buscado y que denota algún tipo de conocimiento en composición y que corresponde a la alumna de Bachiller de Arte. En el caso de la imagen 8, se percibe una influencia de códigos y de orden, como si se tratase de un jeroglífico o un pentagrama con las notas necesarias a modo de traducción y que corresponde al alumno de Bachiller de Artes Escénicas. Por lo tanto, ambas imágenes son reflejo de su experiencia hasta el momento, sin que ellos sean conscientes de esto, pudiendo hacer una reflexión inicial personal.

En cuanto a la segunda actividad «**Lo propio y lo ajeno»/Motivación**, a diferencia de la actividad uno, trabajaron el proceso inverso, generar un texto (definición) sobre la imagen de un objeto real y cotidiano, propio de su entorno, siendo así el paso que más esfuerzo les supuso. Este proceso de trabajo compartido les generó curiosidad, ya que no habían trabajado hasta el momento de esta forma tan cercana. Por último, lo más relevante fue al paso de adjudicar un sonido como percepción final sobre la imagen y el texto, en un caso se adjudicó una obra de música clásica y en el otro un ruido de un objeto hueco.

En cuanto a la quinta actividad «**Identidades»/Autocrítica**, fue la que más disfrutaron de las tres, ya que el proceso tenía un factor todavía más práctico, mecánico y libre a la hora de crear, ver imágenes, recortar y pegar. Los resultados fueron muy curiosos, pudiéndose observar claramente como a través del collage como medio de creación generaron una imagen propia, acorde con su reflexión y autocrítica personal, que es el objetivo principal de la actividad.

Para finalizar y en referencia a la síntesis sobre todo el proceso creativo, respondieron a las siguientes preguntas: (Anexo 3.1/5.1)

1. ¿A qué actividad adjudicarías cada uno de estos tres conceptos y por qué? *AUTOCRÍTICA *CREATIVIDAD *MOTIVACIÓN
2. ¿Qué piensas sobre los procesos trabajados en cada una de las actividades? ¿Crees que las actividades tienen un buen funcionamiento?
3. ¿Te han ayudado personalmente? ¿Cómo te has sentido al realizarlas? ¿Te han aportado sensaciones o percepciones nuevas?
4. Escribe una breve conclusión sincera, acorde a tu crítica y pensamiento.

Respuestas:

1. En un caso se adjudican de la forma que están plateadas y en el otro se atribuyen los tres conceptos a la misma actividad. Lo importante de esta pregunta es saber cómo adjudican y entienden los conceptos planteados en referencia al desarrollo de las actividades, para tener en cuenta sobre todo su percepción, la posible modificación y adecuación de las mismas en referencia al desarrollo creativo.

2. En un caso se valora el poder trabajar la identidad y el pensamiento y en el otro el hecho de trabajar la percepción y la creatividad a través de sensaciones.

3. En un caso se toman las actividades como «un reto» y en el otro las mismas actividades le aportan sensaciones que intuía pero que no habría expresado de otra forma si no es por su realización.

4. En un caso la reacción general es positiva y en el otro se da importancia a enfrentarse al soporte en blanco, a la creación propia, incidiendo en el conocimiento de uno mismo.

5. Conclusiones

¿Cómo se sienten o están los alumnos en clase?

En este punto vuelvo a los hitos o guías iniciales, a modo de frases referenciales sobre mente y cultura, emociones inexpresivas, libre moral e inteligencias múltiples. Ya que como punto inicial engloban gran cantidad de pensamientos personales en relación a la investigación.

En cuanto a la cuestión y bajo mi percepción, si se realizan mejoras pensando en su bienestar potenciando situaciones anímicas con el trabajo y la puesta en práctica de sus conocimientos o destrezas creando nuevas experiencias, sobre la práctica artística, se afianzará su carácter emocional, su seguridad y el lugar que ocupan de su entorno, tanto dentro como fuera del aula. Atendiendo a estas cuestiones, mi opinión es que el rendimiento académico general aumentaría, el interés por crear y descubrir se ampliaría, la libre expresión superaría al miedo por cometer errores, tan sencillos como creer que algo no está «bien hecho». Dando paso a la autocrítica, a una comprensión y replanteamiento de su posición como individuos, que daría lugar a la creación, paso a paso, de una identidad propia.

Considero esencial que para motivar a los alumnos o crear recursos para promover su motivación, los primeros que debemos estar motivados somos los docentes o futuros docentes. Compartiendo con ellos nuestras inquietudes, siempre que tengan un desarrollo enfocado a los objetivos que se nos planteen y a la calidad de las experiencias dentro del proceso educativo de enseñanza-aprendizaje. La construcción del conocimiento comprende fases, desde las más simples en la infancia a las más complejas en la madurez, pero todo ello son fragmentos, fracciones, conexiones, ideas, bocetos y palabras sueltas que confluyen y dan lugar a pensamientos cada vez más amplios, que nos aportan una visión y aprendizaje personales. Por ello y atendiendo a nuestra sencillez tenemos que ser conscientes de nuestra implicación diaria, de nuestra cotidianeidad, promoviendo nuestro desarrollo personal y construcción del conocimiento, dando importancia a nuestra inteligencia emocional y libre moral. Debido a ello todo lo que merece la pena enseñar, desde una buena actitud y con posibilidad de formas o maneras aplicables, provoca que docentes y alumnos utilicemos y pongamos en práctica nuestras inteligencias múltiples.

Por último y para concluir, a veces tan solo hace falta mirar a nuestro alrededor, prestar atención a lo que nos rodea, infinidad de engranajes invisibles que podemos observar, oler, escuchar, tocar y sentir, acciones básicas en nuestro comportamiento.

El Arte-Facto como proyecto de innovación, recurso didáctico y generador de un recurso metodológico y visual, comprende infinidad de imágenes, cargadas de acciones básicas, de estimulaciones tanto internas como externas que conectan con nuestros pensamientos, desarrollando inquietudes, percepciones sobre el entorno que nos rodea y lo más importante, constituye una conexión más en la construcción de nuestro conocimiento.

6. Referencias documentales

Bibliografía

BERGER, John. Algunos pasos hacia una teoría de lo visible. Adora Ediciones, 1997.

BERGER, John. Modos de Ver. Gustavo Gili S.A, Barcelona, 2002.

C.MORGAN, Robert. Del Arte a la Idea. Ensayo sobre Arte Conceptual. Akal, Madrid, 2003.

CHRISTOF, Koch. Una sucinta historia del alma, MENTE & CEREBRO, No78, Mayo/Junio, 2016.

DIECSSEN, Mara. El cerebro artístico. La creatividad desde la neurociencia, Batiscafo, Barcelona, 2016.

EDWARDS, Betty. Nuevo aprender a dibujar, con el lado derecho del cerebro, Urano, Madrid, 2011.

FERRANDO, Bartolomé. Arte y cotidianeidad, hacia la transformación de la vida en arte, Ardora, Madrid, 2012.

KAPROW, Allan. La educación del des-artista, Ardora, Madrid, 2007.

MARCHÁN FIZ, Simón. Del Arte Objetual al Arte de Concepto. Epílogo sobre la sensibilidad <>. Akal, Madrid, 1990.

PEREC, Especies de espacios. Montesinos, Madrid, 2014.

PEREC, George. Las cosas. ANAGRAMA. 2016.

PEREC, George. Lo infraordinario, Impedimenta, Madrid, 2014.

PEREC, George. Tentativa de agotamiento de un lugar parisino, Barcelona, 2012.

VV. AA. *NOCIONES COMUNES*, Pensar, experimentar, crear, Herramientas de autoformación y reflexión crítica.

YOKO Ono. Pomelo, Taller de ediciones, Salamanca, 2014.

Documentos electrónicos:

Anselm Kiefer Remembering the Future Art Documentary: https://www.youtube.com/watch?v=5o9FmCCWij0

Cultura inquieta. Frases psicología relacionadas con el aprendizaje de aspectos generales del día a día: http://culturainquieta.com/es/inspiring/item/9676-las-29-mejores-frases-sobre-psicologia- y-su-significado.html

Daniel Dennet. "El modelo de los borradores múltiples", capitulo 13: http://www.ugr.es/~setchift/docs/conciencia_capitulo_13.pdf

Definiciones: http://es.slideshare.net/Marshias/definicion-de-sensacion-y-percepcion-en- psicologia

Diccionario de sinónimos: www.wordReference.com

Diccionario RAE: http://www.rae.es/diccionario-panhispanico-de-dudas/definiciones Domestica: http://www.domestika.org/es/blog/152-como-aprender-mas-rapido-y-mejor

Educaragon, BOE 266 de 06/11/2007 Sec 1 Pag 45381 a 45477: http://www.educaragon.org/files/RD%201467-07%20Ense%C3%B1anzas%20m%C3%ADnimas%20Bachillerato.pdf

Fabrizio Plessi: http://www.fabrizioplessi.net/

Joseph koshut: http://perspectivasesteticas.blogspot.com.es/2014/05/joseph-kosuth-el-arte- como-tautologia-e.html

Noticias Aragón: www.aragonhoy.net

Rémy Zaugg. Entrevista con Javier Hontoria: ttps://www.youtube.com/watch?v=7AjvdgX3n9s

Yorokobu: http://www.yorokobu.es/trucos-demostrados-creatividad/

ANEXOS

Investigación e Innovación

Modos de hacer Arte y Educación
Metodologías interdisciplinares para una educación de lo cotidiano

ÍNDICE

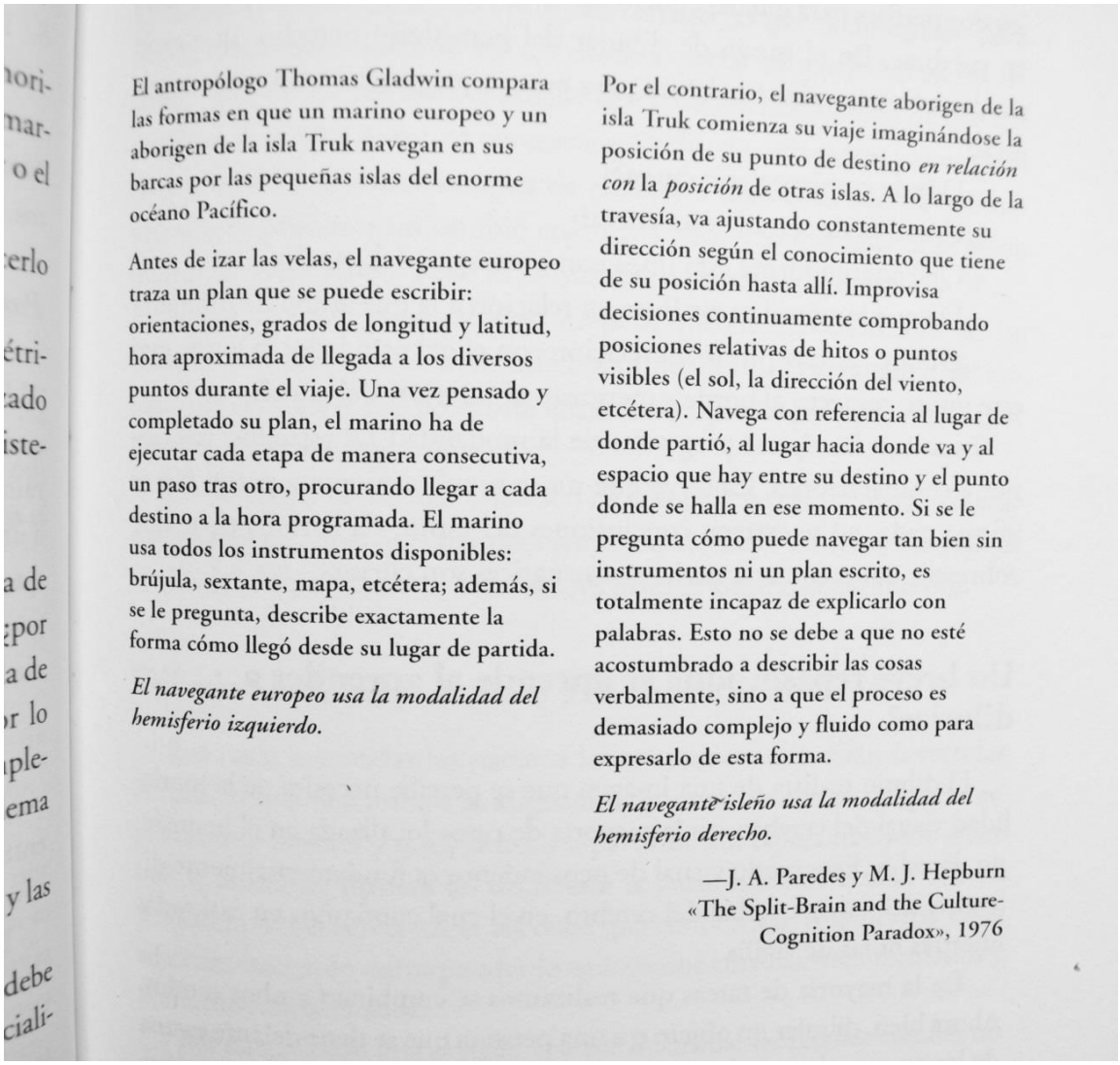
1. **I n v e s t I g a c I ó n.**
   /Conclusiones/

2. **Técnicas gráfico-plásticas.**
   /Objetivos/Contenidos/

3. **Referentes - ActIvIdades.**
   Creatividad
   Motivación
   Percepción/sensación
   Cotidianeidad
   Autocrítica

4. **Referentes personales.**

1. Investigación “Conclusiones”



El antropólogo Thomas Gladwin compara las formas en que un marino europeo y un aborigen de la isla Truk navegan en sus barcas por las pequeñas islas del enorme océano Pacífico.

Antes de izar las velas, el navegante europeo traza un plan que se puede escribir: orientaciones, grados de longitud y latitud, hora aproximada de llegada a los diversos puntos durante el viaje. Una vez pensado y completado su plan, el marino ha de ejecutar cada etapa de manera consecutiva, un paso tras otro, procurando llegar a cada destino a la hora programada. El marino usa todos los instrumentos disponibles: brújula, sextante, mapa, etcétera; además, si se le pregunta, describe exactamente la forma cómo llegó desde su lugar de partida.

El navegante europeo usa la modalidad del hemisferio izquierdo.

Por el contrario, el navegante aborigen de la isla Truk comienza su viaje imaginándose la posición de su punto de destino *en relación con* la *posición* de otras islas. A lo largo de la travesía, va ajustando constantemente su dirección según el conocimiento que tiene de su posición hasta allí. Improvisa decisiones continuamente comprobando posiciones relativas de hitos o puntos visibles (el sol, la dirección del viento, etcétera). Navega con referencia al lugar de donde partió, al lugar hacia donde va y al espacio que hay entre su destino y el punto donde se halla en ese momento. Si se le pregunta cómo puede navegar tan bien sin instrumentos ni un plan escrito, es totalmente incapaz de explicarlo con palabras. Esto no se debe a que no esté acostumbrado a describir las cosas verbalmente, sino a que el proceso es demasiado complejo y fluido como para expresarlo de esta forma.

El navegante isleño usa la modalidad del hemisferio derecho.

—J. A. Paredes y M. J. Hepburn
«The Split-Brain and the Culture-Cognition Paradox», 1976

Fig.1. “Justificación”. Fragmento del libro “NUEVO APRENDER A DIBUJAR, con el lado derecho del cerebro” de Betty Edwards.

RETROSPECTIVA

Una sucinta historia del alma

Las nociones de mente, cerebro y alma han ido evolucionando a lo largo de la historia gracias al trabajo de filósofos, sabios, médicos, escritores y revolucionarios

CHRISTOF KOCH

MENTE Y CEREBRO 88 N.º 78 - 2016

Fig.2.Portada del artículo sobre neuropsicología y concreciones.

< Ser Homo - Genio >

- Objetivo / Saber por placer
- Identidad / Su equilibrio está en los pensamientos opuestos / complementarios
- Ser / Sujetos que buscan conocimiento sin miedo a cometer errores
- Mente / órgano → cerebro = " contenedor de redes neuronales "
- Cerebro = papel en blanco donde generamos un trazo sencillo e imperfecto, desde que existimos, el cual se va desarrollando hacia una forma cada vez más compleja, llena de conexiones, sucesiones, sensaciones, percepciones y pulsos innatos.

* Innato → proviene del latín innātus (innascin "nacer en") y se refiere a aquello que resulta natural para un sujeto ya que nace consigo mismo.

  # en paralelo → con el proceso creativo desde que generamos un bocato a raiz de un pensamiento sencillo y este se va desarrollando hasta dar lugar a la obra, creando un proceso creativo.

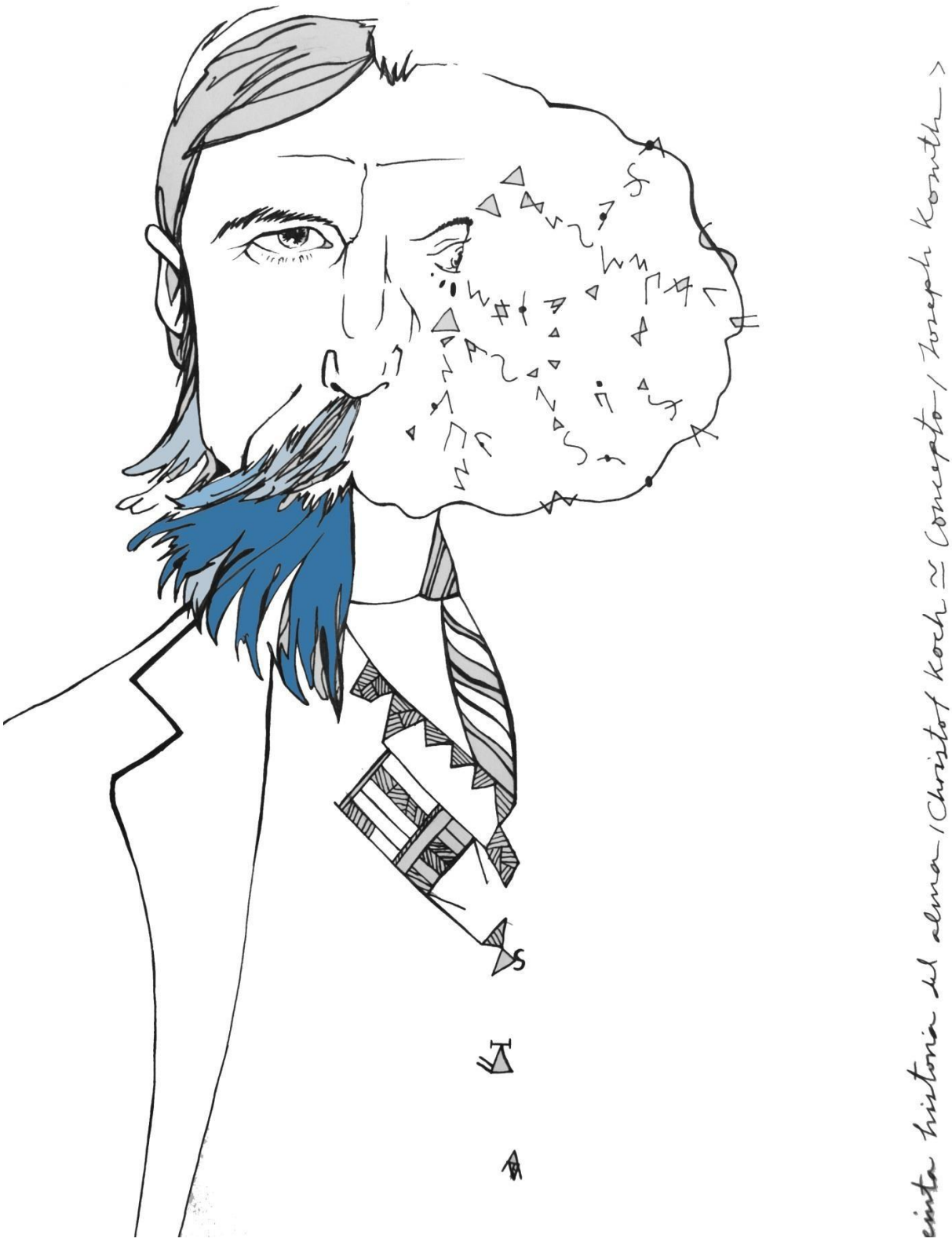


Fig.3. Representación de los “Homo-genios nublados”

Fig.4. Relaciones de la investigación con la obra *Una y tres sillas* (1965) de Joseph Kosuth y conclusiones personales.

No quiero nada, es indescriptible
solo sensaciones, emociones y
percepción,
sencillamente percepción

No bastará y léeme, no bastará
una sola mente hueca que me ciegue,
me ensorde o me deje sin huella

La identidad es visible,
somos esponjas de nuestro entorno y
creemos no saberlo,
nuestra inteligencia juega constantemente

Mi cabeza no contiene el vago término
"ignorancia"
solo dice juega, como puedas,
pero juega

No me crearon para desaparecer
como sujeto, pasajero mañana

Léeme, la tinta es poco

<A RAÍZ DEL TEXTO
NOTOCARIOSMUERTOS>

2. Técnicas de expresión Gráfico-Plástica

Este punto es un inciso necesario, ya que esta asignatura representa la raíz o detonante" de todo el sentido de ARTE-FACTO y también porque es esencial ya que permite desarrollar infinidad de aspectos creativos y técnicos (técnica práctica).

Dentro de la modalidad de Artes, la materia de Técnicas de expresión gráfico-plástica aporta los conocimientos referidos a los recursos, técnicas, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico, concretamente en el campo de la expresión plástica, gráfica y visual. Su finalidad es, por tanto, la adquisición y conocimiento de las técnicas de dibujo, pintura y grabado y el desarrollo de sus procedimientos, que hacen posible la comunicación a través de imágenes y fomentan la capacidad creadora mediante la experimentación con distintos materiales artísticos, buscando soluciones diferentes y propias.

Se trata de conseguir el desarrollo de las aptitudes de cada alumno, utilizando sus conocimientos plásticos y la manera en que pueden ser empleados como herramienta de exploración, desarrollo y expresión gráfica de un proyecto. Además, pretende iniciar al estudiante en el mundo de las artes plásticas, encontrando en el campo de la expresión plástica significado para su vida cotidiana y criterios de valoración propios dentro del ámbito de la plástica en general. La actividad educativa en las técnicas de expresión gráfico-plástica contribuirá al desarrollo general de la mente, de las capacidades cognitivas que se desarrollan a través de los esfuerzos de los individuos para crear, comprender e interpretar las obras de arte.

Por todo ello, la selección de contenidos de esta materia responde a una triple función: desarrollar unas habilidades de tipo creativo, a través de técnicas o instrumentos de expresión; aplicar estos contenidos a la comunicación con sus diversos modos de lenguaje, y, por último, estimular una sensibilización estética, ya que el estudio y práctica de esta materia alcanza un máximo grado de expresión en el terreno del arte.

- **Objetivos**

La enseñanza de las Técnicas de expresión gráfico-plástica en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer y valorar los recursos expresivos y comunicativos que proporcionan las distintas técnicas de expresión gráfico-plásticas.

2. Conocer la terminología básica de las técnicas grafico plásticas, así como los materiales, soportes, herramientas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización y proceder de una manera apropiada y ordenada en el trabajo.

3. Utilizar de forma adecuada los materiales y las técnicas durante el proceso de elaboración de una obra para conseguir dominio y destreza en el manejo de los mismos.

4. Utilizar los distintos medios de expresión del lenguaje gráfico-plástico, experimentando diferentes posibilidades y combinaciones como forma de desarrollar la capacidad creativa y personal de expresión.

5. Apreciar, en la observación de las obras de arte, la influencia de las técnicas y modos de expresión empleados, relacionándolos con su entorno histórico y cultural.

6. Desarrollar la capacidad creativa y de comunicación mediante la exploración y análisis del entorno y la selección y combinación de técnicas y procedimientos.

7. Conocer y apreciar el valor tanto de las técnicas de expresión tradicionales como el de las más innovadoras y tecnológicas.

- **Contenidos**

1. El lenguaje gráfico-plástico. Factores determinantes: – Elementos principales: forma, color, textura. – Ordenación de los elementos: composición. – Análisis de los diferentes elementos que definen el lenguaje visual gráfico plástico.

2. Técnicas de dibujo: – Materiales, útiles y soportes. Utilización de la terminología propia de estas técnicas. – Técnicas secas. Lápices de grafito, compuestos, grasos, de color y carboncillo. – Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas. – Aplicación de las técnicas propias del dibujo en la realización de trabajos.

3. Técnicas de pintura: – Materiales, útiles y soportes. Utilización de la terminología específica. – Técnicas al agua. Acuarela. Témpera. Acrílico. – Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Encaustos. Pasteles. Óleos. – Aplicación de las diversas técnicas de expresión tradicionales como el de las más innovadoras y tecnológicas.

4. Técnicas de grabado y estampación: monoimpresión y reproducción múltiple: – Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Utilización de la terminología específica. – Monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo. Cartón estucado. – Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas o secas e indirectas o ácidas. – Estampación plana. Método plano gráfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy Art. – Aplicación de las diversas técnicas de grabado en la realización de trabajos.

5. Incidencia de las técnicas en el proceso artístico cultural: – Técnicas y estilos. Las técnicas en la historia. – Incorporación de nuevos materiales, herramientas y técnicas a la expresión artística. Técnicas y procedimientos contemporáneos. Técnicas empleadas por los medios de comunicación social.

Referentes

- Tentativa de agotamiento de un lugar parisino de Georges Perec.
- Rita Irwing (investigadora)
- Artist teacher y las implicaciones en la práctica pedagógica.
- Academy for Global Citizenship.
- The Center for Urban Pedagogy.
- CA2M. Centro de Arte dos de Mayo
- Eisner.
- (OEPE) Olaia Fontal, como enseñar arte en la escuela.
- Roser Calaf.
- Stela Barbieri (museos).
- Descobrir, fundación Gulbenkian.
- Luis Hernán Errázuriz. Propuestas de educación artística/espacios.
- James Turrel (color luz)

3. Actividades

* Información complementaria al desarrollo de las actividades, punto 3.2 Fracciones.

1. **Sujetos – Creatividad.**
   *Actividad realizada en la Escuela de Artes de Teruel.

TEXTO:

"Espejismos Surrealistas"

(Img.1)

Ayer te vestías de curiosidad,

yo me visto de calles, de rincones.

Mis pies calzados sin tacto caminan a ciegas.

Desierto son mis manos, la arena me persigue,

los perros verdes ya no lloran y mis lágrimas ausentes ya no caminan.

(Img.2)

Las palabras me ahogan, solo recito con rabia.

¿Arena? Agua escasa más bien,

¿Perros?, ¿verdes?. Azules son ahora, llevan trajes con pajarita,

pasean a sus dueños como carne desplazada.

Qué decir de las Madames, carmín es

su color, pálido vinilo mi piel.

(Img.3)

Hace días respiré, pero la lluvia ácida me lo impide.

Sonidos irradian los motores de guerra,

cantos nucleares callan y se expanden.

Ya no soy uno, soy infinito,

por los muertos de miedo, de risa, de pena, de decepción.

No soy un burgués de ayer, ni un iluminado,

soy un fauvista inconforme.

(Img.4)

Sensación visceral y nudo en la garganta, contracturas, ciática.

¿Dolor? Más bien respuesta,

mi queja solo es una sensación.

Composición biológica y punto de atención.

Los gusanos se transformaron, son polillas,

su polvo de hadas es rojo y líquido.

(Img.5)

¿Qué fue de nuestros orígenes?,

¿qué piano dejó de tocar su sinfonía?,

¿qué mudo dejó de pensar y habló por desafiar a alguien?

Rastro de pizarra, coordenadas, puntos de relación.

Mis guiones, escritos, son trazos de pluma.

(Img.6)

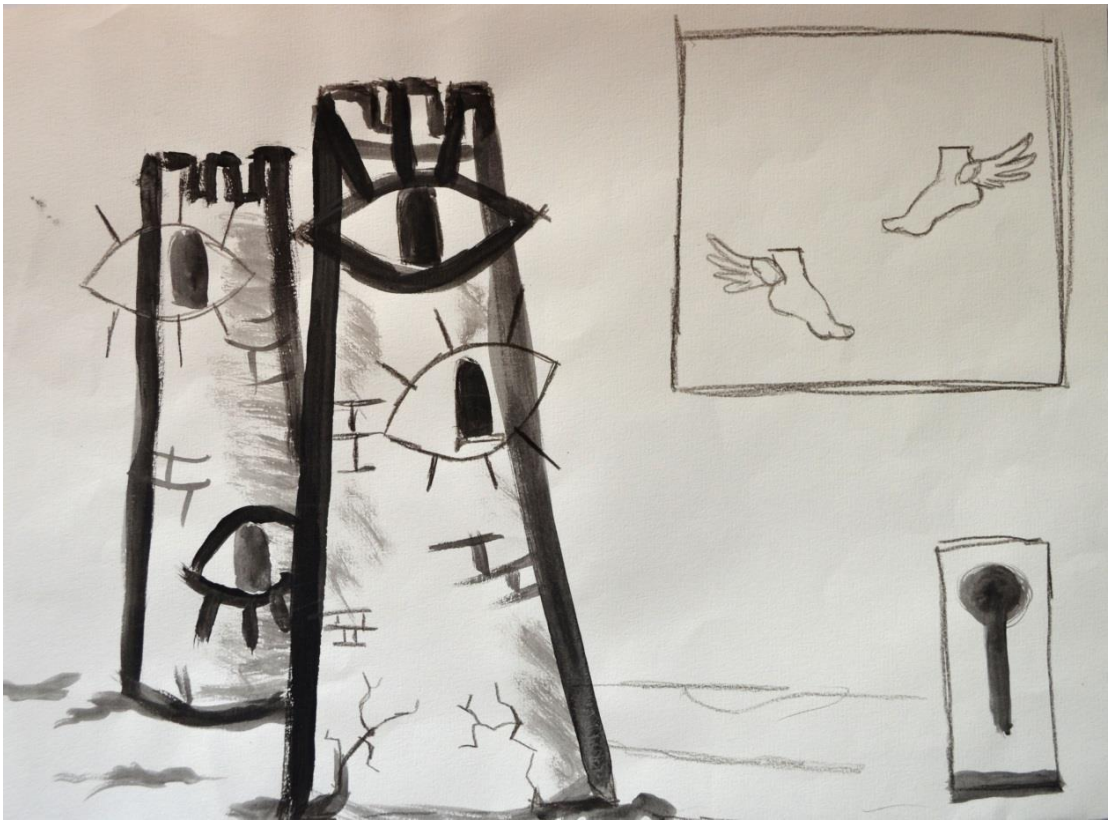
Me cortaron los pies cuando comencé a caminar.

Las torres caen me dijeron.

No te subas a lo alto. No grites por capricho.

Ten cuidado y no salgas de tu rincón.

*Actividad realizada con una alumna de Bachiller de Arte y un alumno de Bachiller de Artes escénicas.



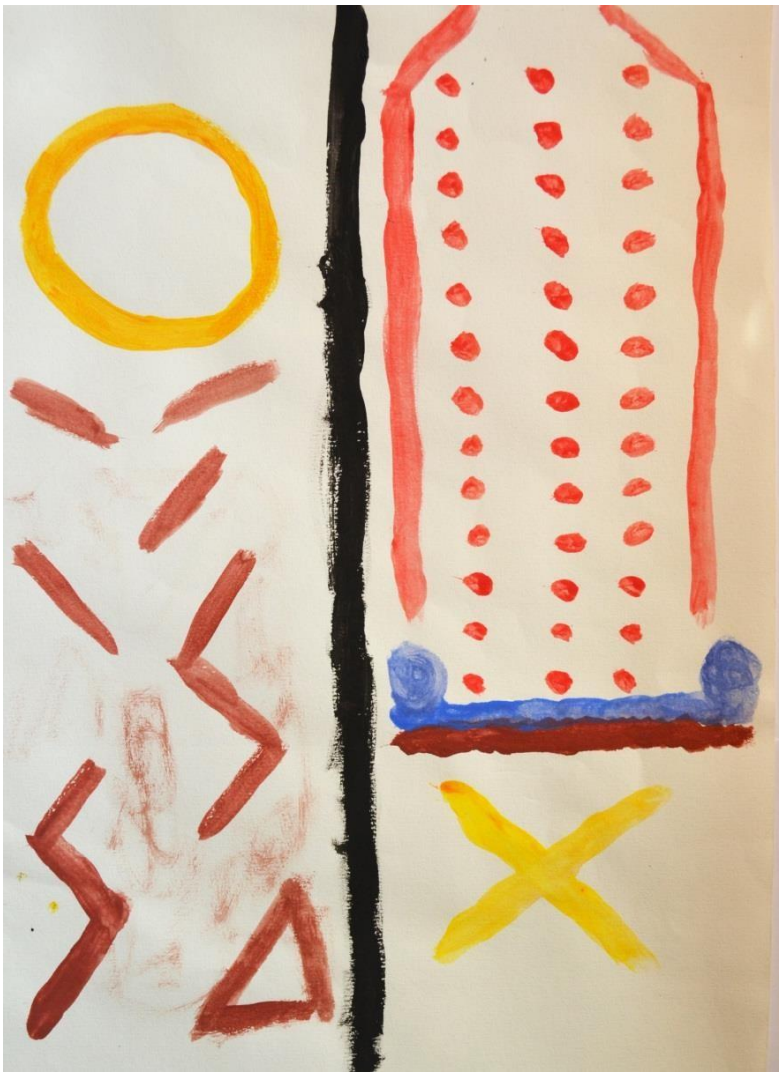
(Img.7)

Me cortaron los pies cuando comencé a caminar.

Las torres caen me dijeron.

No te subas a lo alto. No grites por capricho.

Ten cuidado y no salgas de tu rincón.



(Img.8)

Me cortaron los pies cuando comencé a caminar.

Las torres caen me dijeron.

No te subas a lo alto. No grites por capricho.

Ten cuidado y no salgas de tu rincón.

¿Qué soy?, ¿un insecto enlatado?Sarcasmo me dije

y Sarcasmo… no me dijo ni Dios.

1.1. "B O - Z - D O"- Creatividad.

*Actividad planteada. Enfocada al ámbito universitario, pero con posibilidad de adaptación a cualquier edad, en relación a Técnicas gráfico plásticas, Dibujo, Pintura, Escultura, Historia del arte y Últimas tendencias.

- **Recursos didácticos y fuentes de información:**

  El principal recurso o fuente sería un libro, un volumen que se enfrenta con la difícil tarea de analizar el arte más cercano en el tiempo, con el fin de integrar la creación plástica actual en la dinámica de la historia. La autora parte del simbólico 1968, momento que supone el fin del formalismo y en el que el posminimalismo se precipita en una intensa desmaterialización de la obra de arte.

  * GUASCH, Anna María. "EL ARTE ÚLTIMO DEL S.XX DEL POSTMINIMALISMO A LO MULTICULTURAL". Ed.: Alianza, 2016.

- **Materiales y tareas para el alumnado:**

  Antes de la actividad se hará un recorrido esquemático pasando por cada una de las diferentes tendencias, para entrar dentro del contexto artístico e histórico.
  Después a cada uno de los alumnos se le asignará un movimiento con un artista específico teniendo que investigar sobre ello, en concreto sobre la vida y obra de dicho autor.
  Durante la actividad, teniendo en cuenta este estudio previo, deberán realizar un bocetado, con inspiración en el movimiento y obra del artista dado, para crear su propia obra posterior. Una vez tengan el bocetado final definido, procederán a crear su pieza, con material y técnica libres, ya que variarán según su fuente de información, es decir movimiento y artista. Aunque se les dará una condición, que justifiquen la utilización del color en sus obras. Después de haber realizado la actividad, con todas las obras finalizadas junto con la investigación principal y el bocetado, se realizará una exposición colectiva, donde podrán ver el trabajo en conjunto e individual de los compañeros y aprender sobre el resto de tendencias y artistas.

- **Preparación de la actividad**

  Los materiales principales para la realización de la actividad serán los siguientes:

  Fotocopias de esquemas sobre el libro citado como principal recurso y fuente, de todos los movimientos y de imágenes de los diferentes artistas.
  Hojas de gramaje adecuado para dibujo con carboncillo, conté o grafito, para todo el proceso de bocetado.
  Utensilios específicos según la técnica a desarrollar y material para ello, como papel, lienzos, bloques de arcilla, escayola, acetatos, telas, gubias, martillo, clavos, etc.

- **Reglas para su ejecución.**

  Las reglas o pautas principales, son que se justifique la utilización del color en cada obra o pieza y sobre todo que se ciñan a las características tanto del movimiento como del artista, con libre ejecución. Cada uno de los alumnos/as realizará su pieza por individual y al finalizar la actividad se podrán poner en conjunto.

- **Procedimientos para la conclusión.**

  Para la conclusión se tendrá en cuenta todo el procedimiento de trabajo sumado a los resultados finales, incidiendo en su interés tanto en la investigación como en el proceso de trabajo. También se valorará su opinión personal sobre la actividad, sobre el trabajo del docente y sobre su actuación en el aula.

- **Seguimiento de la actividad.**

  Se realizarán varias revisiones para poder seguir con el trabajo posterior, es decir, una vez que se dé el visto bueno a la investigación, se podrá pasar al bocetado y una vez se valide dicho bocetado, se podrá proceder a la realización de la pieza como obra final.

Recursos visuales como referencias puntuales sobre del libro citado:

GUASCH, Anna María. "EL ARTE ÚLTIMO DEL S.XX DEL POSTMINIMALISMO A LO MULTICULTURAL". Ed.: Alianza, 2016.

Fig.1- Minimalismo// Abstracción Excéntrica: EVA HESSE "Repetition nineteen III" (Repetición diecinueve III) 1968.

Fig.2- Process Art o Antiforma: Robert Morris

Fig.3- RICHARD SERRA “Splashing” (salpicaduras) 1968. “Prop Sculptures” (Esculturas apuntaladas)

Fig.4- Land art y Earth art: Robert Morris “Observatory” (observatorio) 1971-1977

Fig.5- NANCY HOLT “Sun tunnels” (túneles solares, 1973-1976)

Fig.6- WALTER DE MARIA “Mile Long Chalk Drawing” (Una milla, dibujo de tiza) 1968

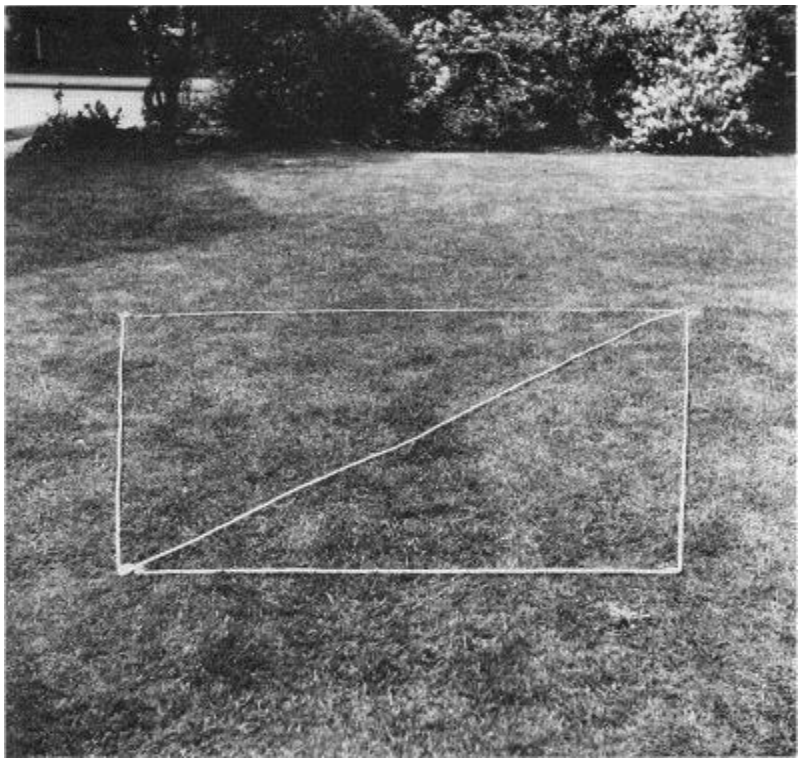


Fig.7- JEAN DIBBETS “Perspective corrections” (correcciones de perspectiva) 1967-69

Fig.8- Body Art: Yves Klein “symphonie Monotone”

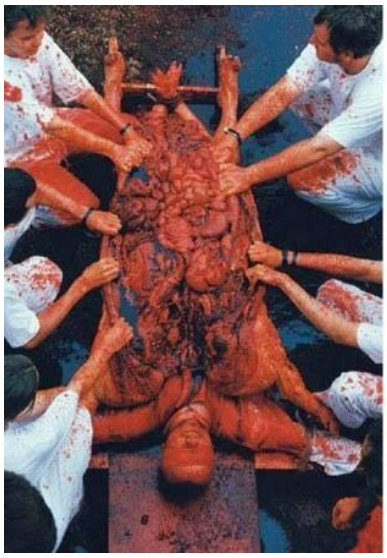


Fig.9- Accionismo Vienés 1965: Herman Nisch Gunter Brus / Rudolf Schwarkogler / Alnulf Rainer

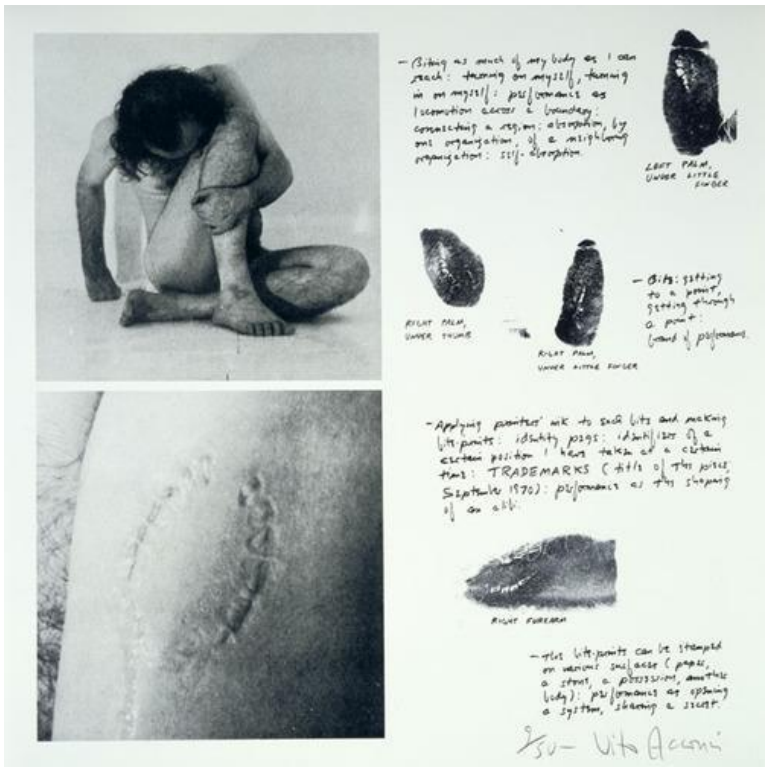


Fig.10- Arte corporal en Europa: VITO ACCONCI “Trademarks”

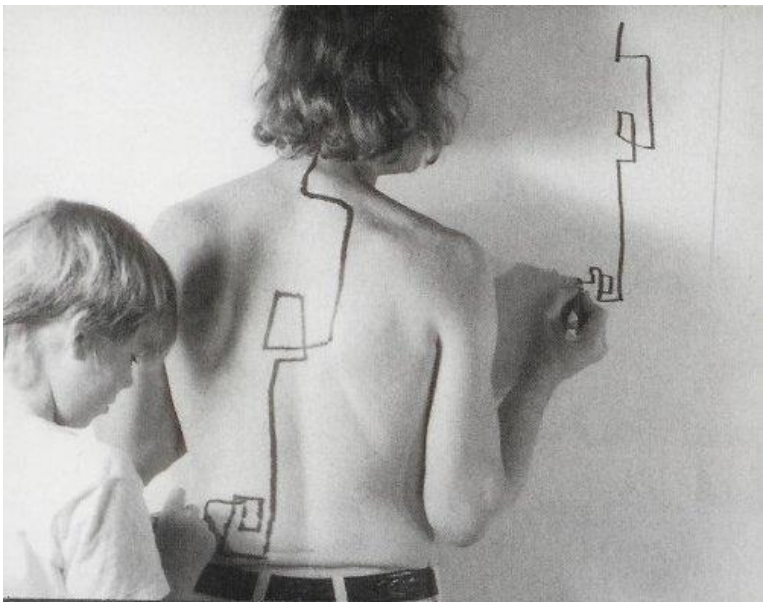


Fig.11- DENNIS OPPENHEIM “Transacciones”

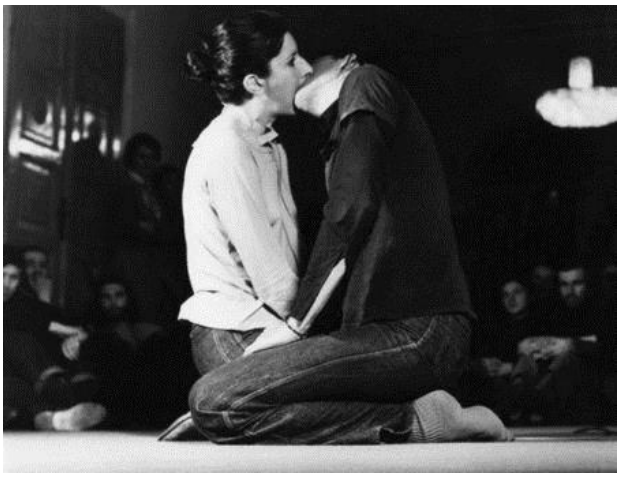


Fig.12- MARINA ABRAMOVIC Y ULAY / “Con aliento y sin aliento”

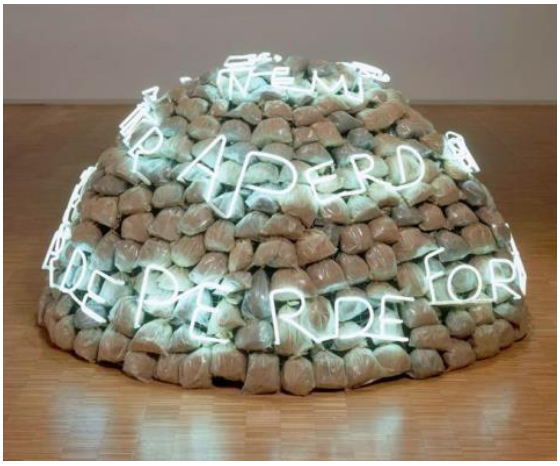


Fig.13- Arte Povera: MARIO MERZ “iglu”1968

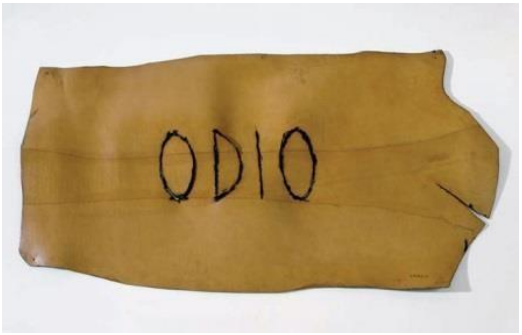
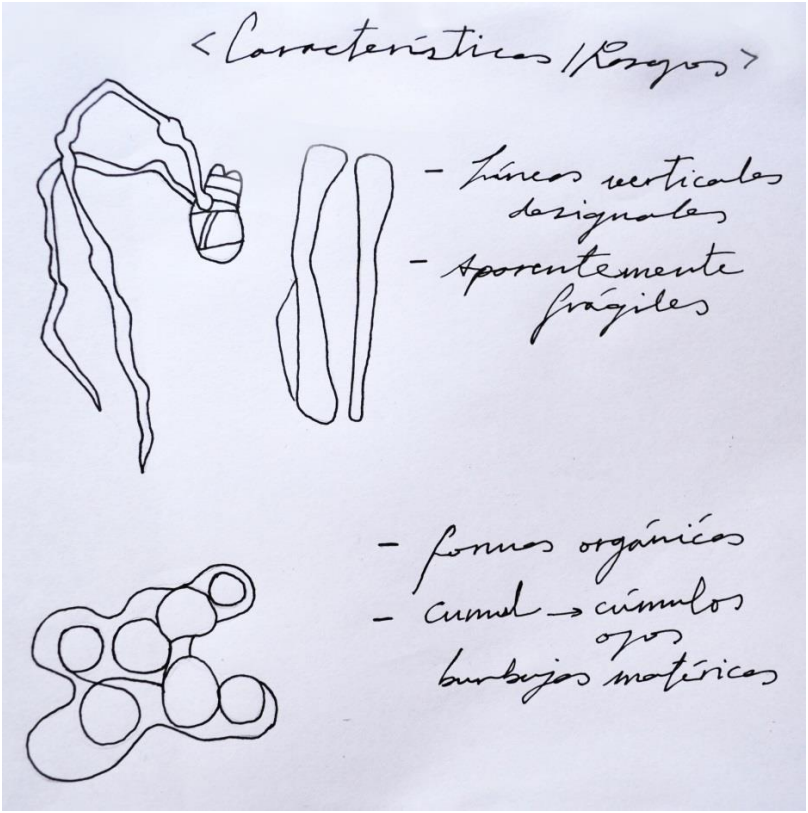


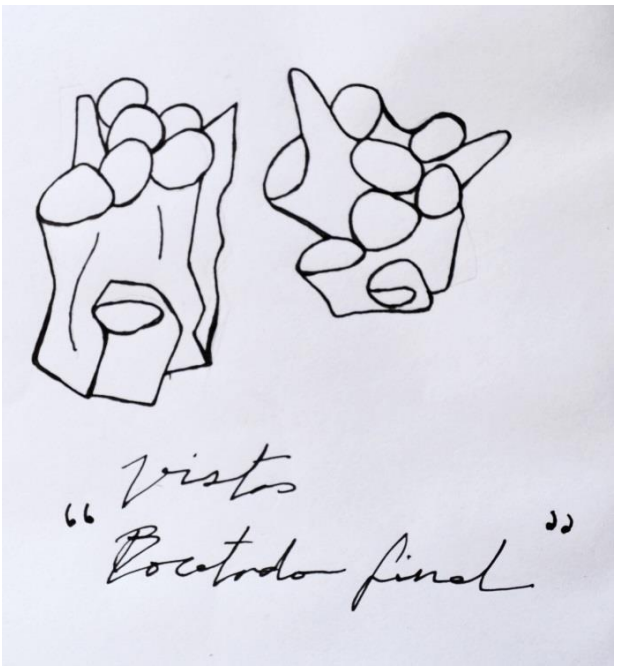
Fig.14- GILBERTO ZORIO “Odio”,”Purificare le parole”

***Ejemplo sobre un posible resultado.**

Louise Bourgeois (25 de diciembre de 1911 – 31 de mayo de 2010)
- Minimalismo, Expresionismo abstracto, Arte feminista, Modernidad y surrealismo.

- "MAMAN" 1999, acero y mármol, 9,2 x 8,91 x 10,23 m. Guggenheim Bilbao
- CUMUL" de 1969, de mármol blanco sobre una base de madera. Centro Pompidou, Musée National d'Art Moderne, París.





< Justificación del color: sería el propio de la escayola, como material fresco en cuanto a su proceso de creación, dicho color me transmite pureza, queda en armonía con las formas orgánicas y según mi percepción representa la sensibilidad y fuerza de Louise Bourgeois>

2. Lo propio y lo ajeno, objetos – Motivación.

*Actividad realizada con una alumna de Bachiller de Arte y un alumno de Bachiller de Artes escénicas.

Ejemplo visual:

DESCRIPCIÓN

Descripción →

→

= Descripción +

+

***Resultado 1: alumna de Bachiller de Arte.**

[PROYECTO ARTE-FACTO. ACTIVIDAD.2.LO PROPIO Y LO AJENO. J.L]

3.1. DEFINICIÓN + REPRESENTACIÓN.
<Escribir de nuevo la definición para dársela al compañero/a y así pueda realizar la representación>

- D.: Es un objeto ligero y hueco, suave y liso. Es colorido y con acabado brillante.

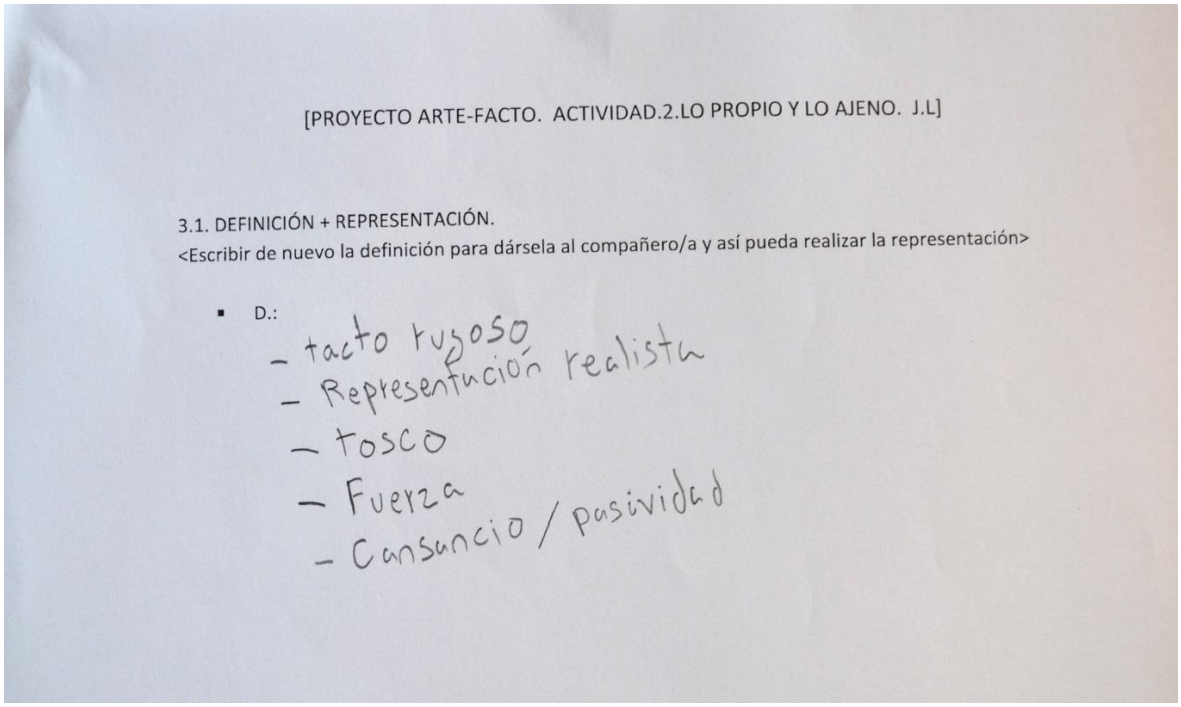
[PROYECTO ARTE-FACTO. ACTIVIDAD.2.LO PROPIO Y LO AJENO. J.L]

2.3. REPRESENTACIÓN + SONIDO.

<Una vez se finalice la representación, se dará al compañero/a para que le adjudique un sonido según las sensaciones que perciba>

sonido: 3 golpes a un objeto hueco

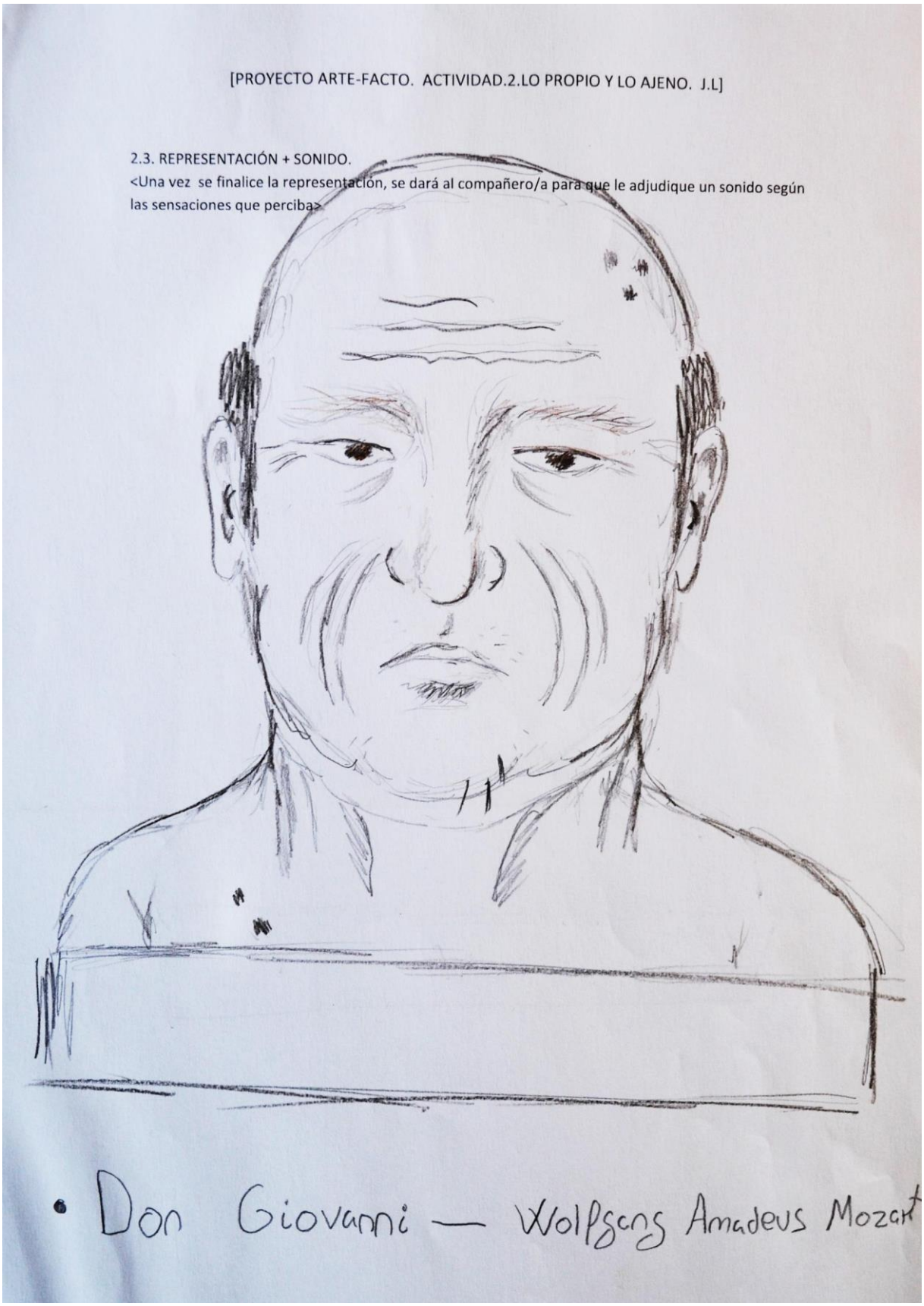
***Resultado 2: alumno de Bachiller de Artes Escénicas.**



[PROYECTO ARTE-FACTO. ACTIVIDAD.2.LO PROPIO Y LO AJENO. J.L]

3.1. DEFINICIÓN + REPRESENTACIÓN.
<Escribir de nuevo la definición para dársela al compañero/a y así pueda realizar la representación>

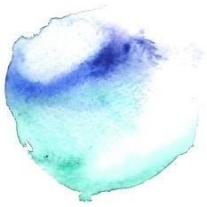
- D.:
  - tacto rugoso
  - Representación realista
  - tosco
  - Fuerza
  - Cansancio / pasividad


[PROYECTO ARTE-FACTO. ACTIVIDAD.2.LO PROPIO Y LO AJENO. J.L]
2.3. REPRESENTACIÓN + SONIDO.
<Una vez se finalice la representación, se dará al compañero/a para que le adjudique un sonido según las sensaciones que perciba>
• Don Giovanni — Wolfgang Amadeus Mozart

3. Pieza acuática – Percepción/sensación.

* Actividad planteada como ejemplo de relación con el entorno externo. Generada a partir de un fragmento de "Pomelo", libro de instrucciones de Yoko Ono.

"Escuchar el sonido del agua subterránea". Primavera 1963.



POMELO

00:30

3.1. Story Telling – Percepción/sensación

*Este Story Telling fue creado como recurso de comprensión dentro de la asignatura "Habilidades comunicativas", en base a la "Percepción del color" y más concretamente en relación a los siguientes contenidos:

1- Observación del color en las diversas manifestaciones artísticas.

2- Influencia de tres factores: la naturaleza de la luz, el órgano visual ojo humano y la composición físico-química de los objetos.

Dijo así:

- Todo es blanco y negro,

los paisajes, la comida, las ventanas, mi ropa, mis pies, mis manos, pero ¿si no soy un perro? Los perros ven en blanco y negro.

Sª Gris entiende como "cosa", dícese "cosa", "cacharro", mm... tono, gama, ¿tinte?, tonalidad, pigmento. ¡Color! (exclamó), pero

¿qué es el color?,¿tú lo has visto?

Sª Gris solo ve luces y sombras, gama de grises. Un día me preguntó ¿me colorearías los ojos?,
sin tiempo para que respondiese dijo:

- Demasiado fácil y además no creo que fuese buena idea.

¡Qué suerte poder percibirlo!

Él también dijo así:

- Todo a oscuras, morado, azul, granates, verdes. ¿Tú cómo lo ves? preguntó y prosiguió:

- Me han dicho que hay gente que es daltónica,

¡cómo inventa la gente! (exclamó),

Daltónico dicen... Tengo entendido que es ver otra tonalidad, yo veo pero siempre a oscuras y casi cada mañana me pregunto ¿y ese punto del cielo porqué proyecta sombras?

A veces me pongo debajo de el en verano y me veo más negro, moreno dicen.

Yo le respondí "le llaman Sol, algo proyectará...

¿Claridad?, fuego, llama, destello, luminosidad".

A lo que respondió Señor D-Noche, disculpen no había dicho hasta ahora su nombre)
- Ya sé, se llama luz, pero ¿qué es eso?

Y concluyó:

- ¡Qué suerte poder ver otros colores, como incide esa "luz" en los objetos!

¡Me alegra que puedas percibirlos!

Por último, Señor O-Paco se expresó:

- ¡Qué narices verán!

Una que blanco y negro, el otro que sombras, no hay nadie normal...Yo veo con las manos.

¡Sí, sí! con las manos, a través del tacto percibo estímulos que llegan a mi cerebro, siento, analizo, concreto y traduzco esa información.

Después de ello, me preguntó:

- ¿Y tú, te has parado a pensar lo importante que son tus manos y tus sentidos?

A eso le respondí: "Yo no tengo ojos, tengo órganos sensitivos, tanto que si me da la luz soy fotosensible y corro de lado a lado porque me quemo". Con respecto a ello y sin sentido hacia mi respuesta respondió:

- ¡Qué suerte tener manos! y ¡Qué suerte tener sentidos!

A Sª Gris le faltaba el "Color".

A Señor D-Noche le faltaba la "Luz".

Y a Señor O-Paco le faltaban los "Ojos".

Ambos tres eran conscientes, pero se aceptaban.

Después de conversar con cada uno, de tú a tú, en el mismo espacio y respetando los silencios, los miré y les dije:

"Pueden estar tranquilos señores, hoy es su día de suerte,

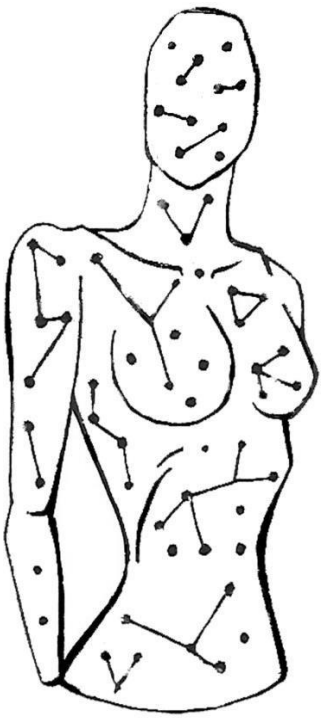
aun no me he presentado, mi nombre es

Percepción".

[Sª GRIS]

[Sñr.D-NOCHE]

[Sñr.O-PACO]



[PERCEPCIÓN]

4. Artesanos – Cotidianeidad.

*Actividad planteada como propuesta de innovación como ejemplo en relación con el entorno interno.

Evaluación de las necesidades/ mejoras.

La necesidad principal o motivo para la realización de esta innovación, es la falta de material básico en las actividades diarias, según mi experiencia en la escuela de artes de Teruel, sobre todo en dibujo artístico y técnicas grafico plásticas. Por ello la mejora indicada para suplir esta necesidad, teniendo en cuenta la poca implicación del alumnado y el bajo presupuesto del centro, sería producir material básico de bajo coste, de una forma creativa, como proceso de elaboración y aplicación a diferentes materias.
De esta forma, el principal objetivo de este proceso es que los alumnos valoren aquello que tienen, por el esfuerzo de llegar a conseguirlo, que traten el material con respeto y de forma responsable, que sean más conscientes de la importancia o posibilidades del reciclaje, creando su propio papel.

5. Identidades – Autocrítica.

* Información complementaria al desarrollo de las actividades, punto 3.2 Fracciones.

* Actividad realizada con una alumna de Bachiller de Arte y un alumno de Bachiller de Artes escénicas.

Objetivos.

Que se planteen qué lugar que ocupan.

Que se conozcan un poco más como individuos.

Que seleccionen rasgos en paralelismo a la búsqueda de sus identidades.

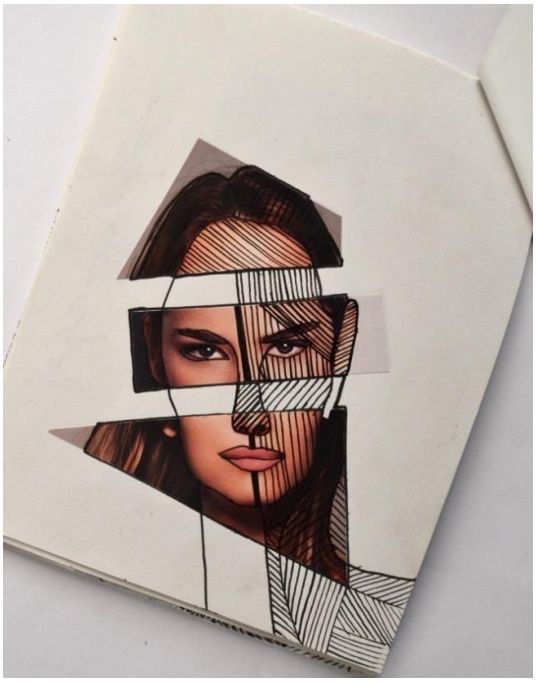
Que hagan comparaciones entre <collage 1, identidad desconocida> y <collage 2, identidad propia > con el fin de motivarlos a pensar, sacando conclusiones.

Contenidos.

Teoría de la imagen (arte) y Teoría de la percepción (psicología y arte), (Composición, estructura, selección por comparación/rasgos biológicos) Ilustración (arte). (Adecuación entre imagen y rasgos propios o idealizados).

Técnicas y materiales.

Collage, a base de fotografías recortadas de revistas. Dibujo, encima del collage una vez este realizado.



[PROYECTO ARTE-FACTO. ACTIVIDAD.3.IDENTIDADES. J.L]

1. Recopilar recortes de una revista, en concreto ojos, bocas y narices.
2. Hacer pruebas hasta crear un personaje nuevo, una identidad desconocida.
3. Después de ello responder a las siguientes preguntas, en referencia al rostro creado a modo de collage.

- ¿Cómo te gustaría que fuera esa persona? Forma de ser: simpática, tímida…
- Extrovertida, Sincera y Crítica.

- ¿A qué crees que se podría dedicar o te gustaría que se dedicara? Profesión: Arqueólogo/a, director/a de cine…
- Actor/actriz

- ¿Si estuviese en un grupo de música, que función crees que desempeñaría? Cantante, guitarra, batería, técnico de sonido, compositor. Teniendo en cuenta la presencia de todos los componentes, solo, en la puesta de escena
- Cantante

4. Responder a preguntas más personales en relación a las anteriores.

- ¿Cómo crees que eres?
- Tímido, pesimista, contradictorio/inseguro, Sensible.

- ¿Cómo crees que te ve la gente que te rodea?
- De una forma más simple.

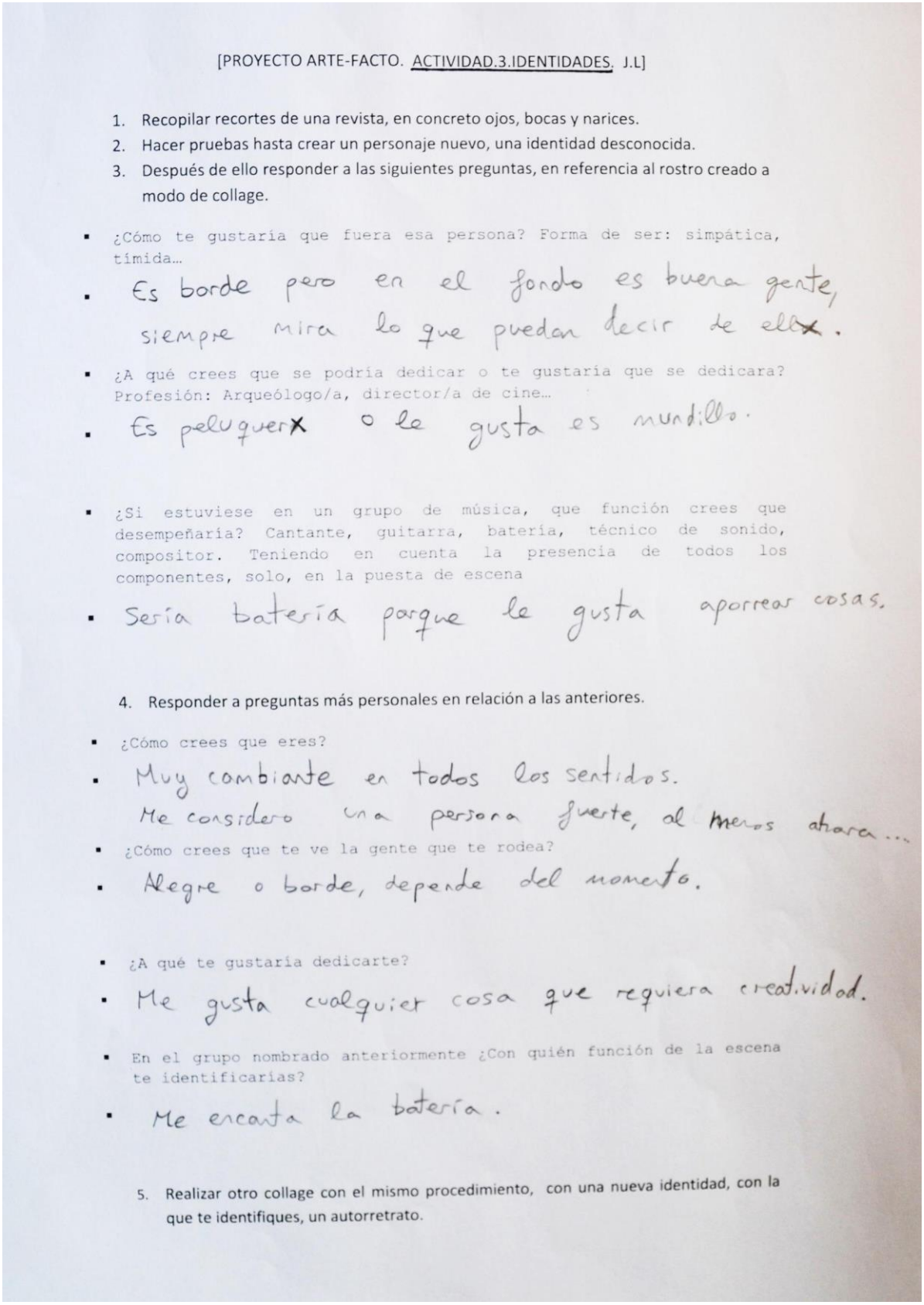
- ¿A qué te gustaría dedicarte?
- Director de cine (creat historics)

- En el grupo nombrado anteriormente ¿Con quién función de la escena te identificarías?
- Compositor

5. Realizar otro collage con el mismo procedimiento, con una nueva identidad, con la que te identifiques, un autorretrato.

*Imagen 1- Identidad desconocida.

*Imagen 2- Identidad propia.



[PROYECTO ARTE-FACTO. ACTIVIDAD.3.IDENTIDADES. J.L]

1. Recopilar recortes de una revista, en concreto ojos, bocas y narices.
2. Hacer pruebas hasta crear un personaje nuevo, una identidad desconocida.
3. Después de ello responder a las siguientes preguntas, en referencia al rostro creado a modo de collage.

- ¿Cómo te gustaría que fuera esa persona? Forma de ser: simpática, tímida…
- Es borde pero en el fondo es buena gente, siempre mira lo que puedan decir de ellx.
- ¿A qué crees que se podría dedicar o te gustaría que se dedicara? Profesión: Arqueólogo/a, director/a de cine…
- Es peluquerx o le gusta es mundillo.
- ¿Si estuviese en un grupo de música, que función crees que desempeñaría? Cantante, guitarra, batería, técnico de sonido, compositor. Teniendo en cuenta la presencia de todos los componentes, solo, en la puesta de escena
- Sería batería porque le gusta aporrear cosas.

4. Responder a preguntas más personales en relación a las anteriores.

- ¿Cómo crees que eres?
- Muy cambiante en todos los sentidos. Me considero una persona fuerte, al menos ahora…
- ¿Cómo crees que te ve la gente que te rodea?
- Alegre o borde, depende del momento.
- ¿A qué te gustaría dedicarte?
- Me gusta cualquier cosa que requiera creatividad.
- En el grupo nombrado anteriormente ¿Con quién función de la escena te identificarías?
- Me encanta la batería.

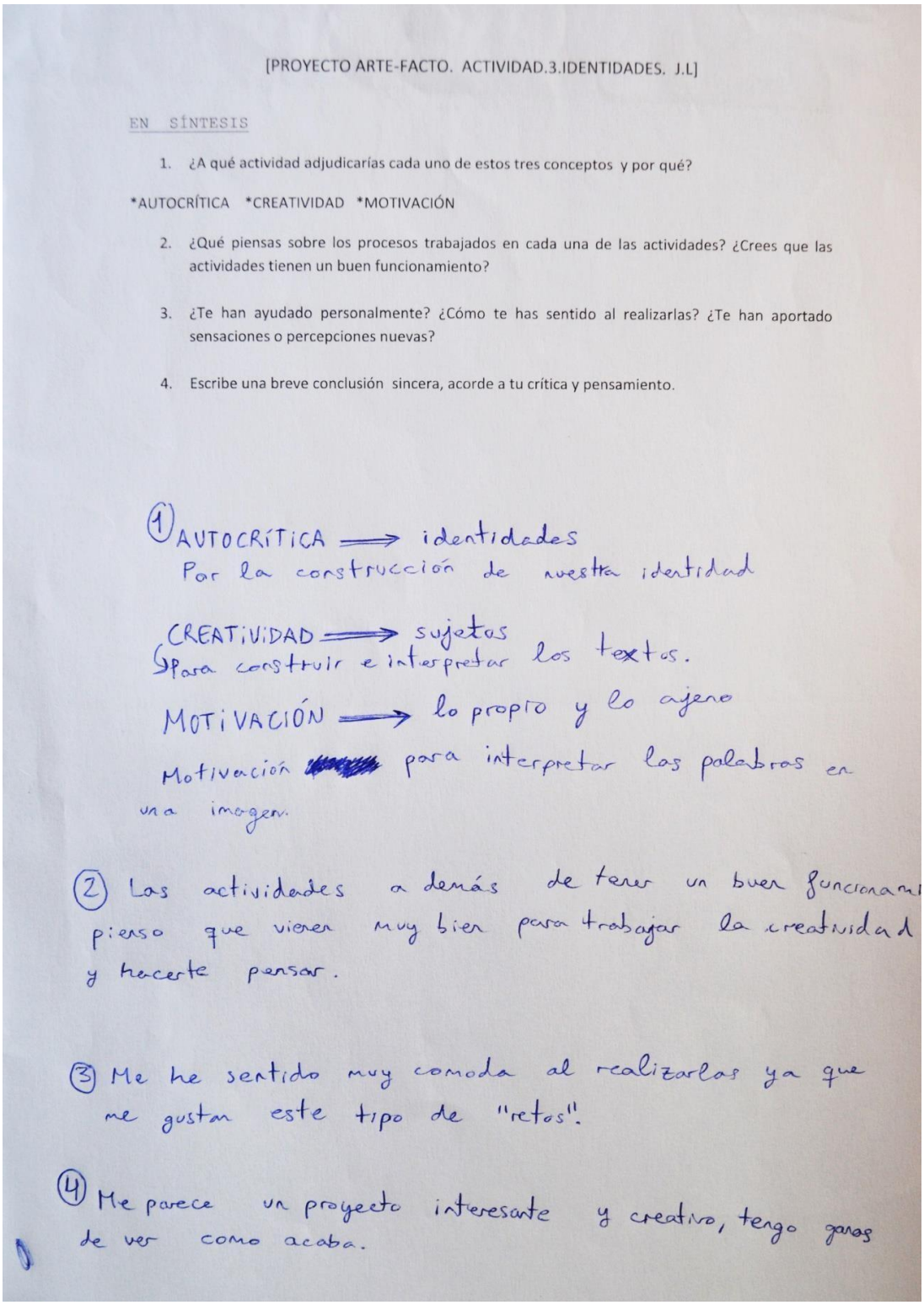
5. Realizar otro collage con el mismo procedimiento, con una nueva identidad, con la que te identifiques, un autorretrato.

*Imagen 1- Identidad desconocida.

*Imagen 2- Identidad propia.

5.1. Valoraciones personales

(sobre las actividades 1,2 y 5 del recurso visual, por la alumna de Bachiller de Arte y el alumno del Bachiller de Artes Escénicas)



[PROYECTO ARTE-FACTO. ACTIVIDAD.3.IDENTIDADES. J.L]

EN SÍNTESIS

1. ¿A qué actividad adjudicarías cada uno de estos tres conceptos y por qué?

*AUTOCRÍTICA *CREATIVIDAD *MOTIVACIÓN

2. ¿Qué piensas sobre los procesos trabajados en cada una de las actividades? ¿Crees que las actividades tienen un buen funcionamiento?

3. ¿Te han ayudado personalmente? ¿Cómo te has sentido al realizarlas? ¿Te han aportado sensaciones o percepciones nuevas?

4. Escribe una breve conclusión sincera, acorde a tu crítica y pensamiento.

(1) AUTOCRÍTICA ⟹ identidades
Por la construcción de nuestra identidad

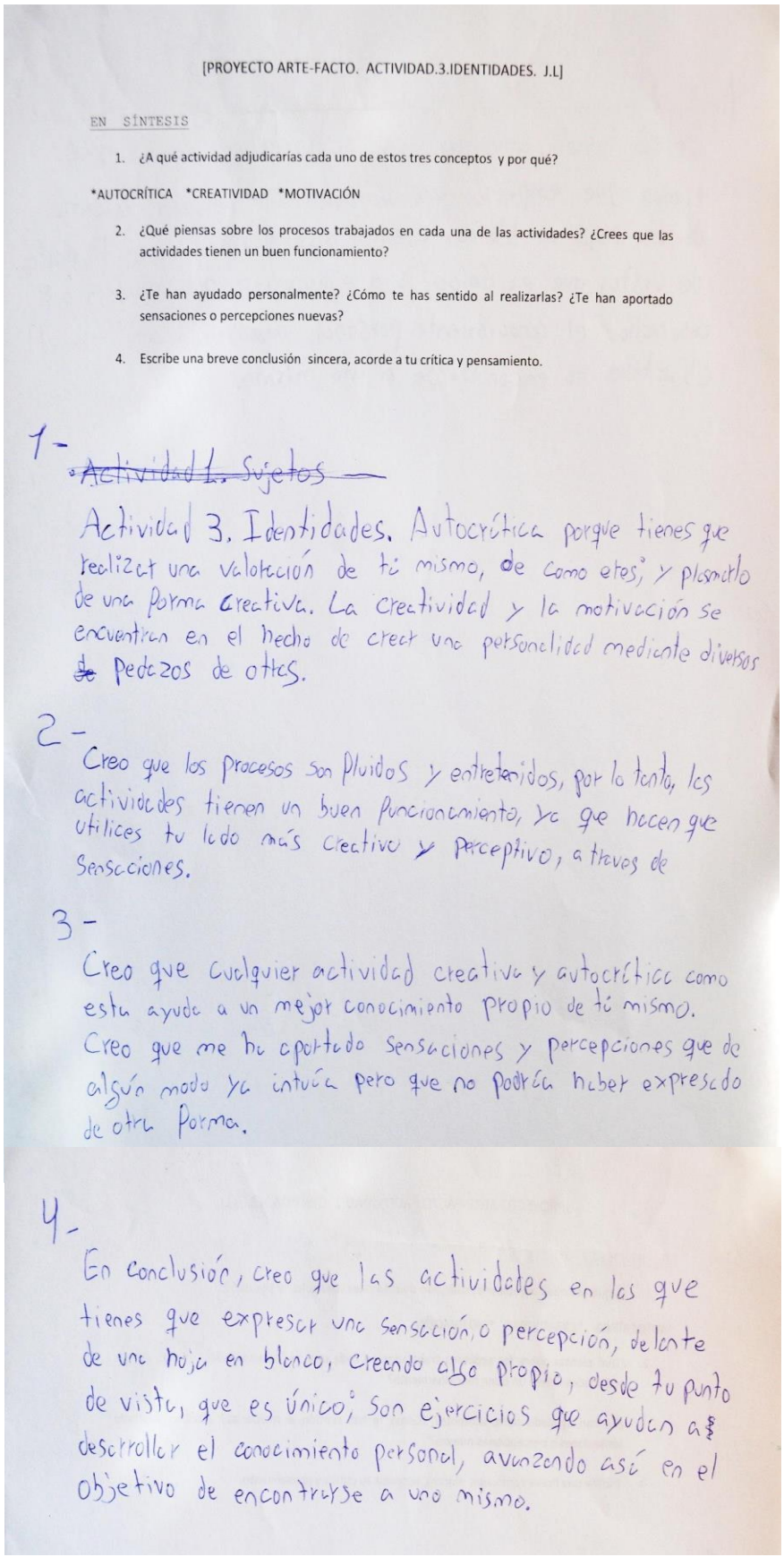
CREATIVIDAD ⟹ sujetos
Para construir e interpretar los textos.

MOTIVACIÓN ⟹ lo propio y lo ajeno
Motivación para interpretar las palabras en una imagen.

(2) Las actividades además de tener un buen funcionamiento pienso que vienen muy bien para trabajar la creatividad y hacerte pensar.

(3) Me he sentido muy comoda al realizarlas ya que me gustan este tipo de "retos".

(4) Me parece un proyecto interesante y creativo, tengo ganas de ver como acaba.



[PROYECTO ARTE-FACTO. ACTIVIDAD.3.IDENTIDADES. J.L]

EN SÍNTESIS

1. ¿A qué actividad adjudicarías cada uno de estos tres conceptos y por qué?

*AUTOCRÍTICA *CREATIVIDAD *MOTIVACIÓN

2. ¿Qué piensas sobre los procesos trabajados en cada una de las actividades? ¿Crees que las actividades tienen un buen funcionamiento?

3. ¿Te han ayudado personalmente? ¿Cómo te has sentido al realizarlas? ¿Te han aportado sensaciones o percepciones nuevas?

4. Escribe una breve conclusión sincera, acorde a tu crítica y pensamiento.

1- ~~Actividad 1. Sujetos~~

Actividad 3. Identidades. Autocrítica porque tienes que realizar una valoración de ti mismo, de como eres, y plasmarlo de una forma creativa. La creatividad y la motivación se encuentran en el hecho de crear una personalidad mediante diversos ~~de~~ pedazos de otros.

2-

Creo que los procesos son fluidos y entretenidos, por lo tanto, las actividades tienen un buen funcionamiento, ya que hacen que utilices tu lado más creativo y perceptivo, a través de sensaciones.

3-

Creo que cualquier actividad creativa y autocrítica como esta ayuda a un mejor conocimiento propio de ti mismo. Creo que me ha aportado sensaciones y percepciones que de algún modo ya intuía pero que no podría haber expresado de otra forma.

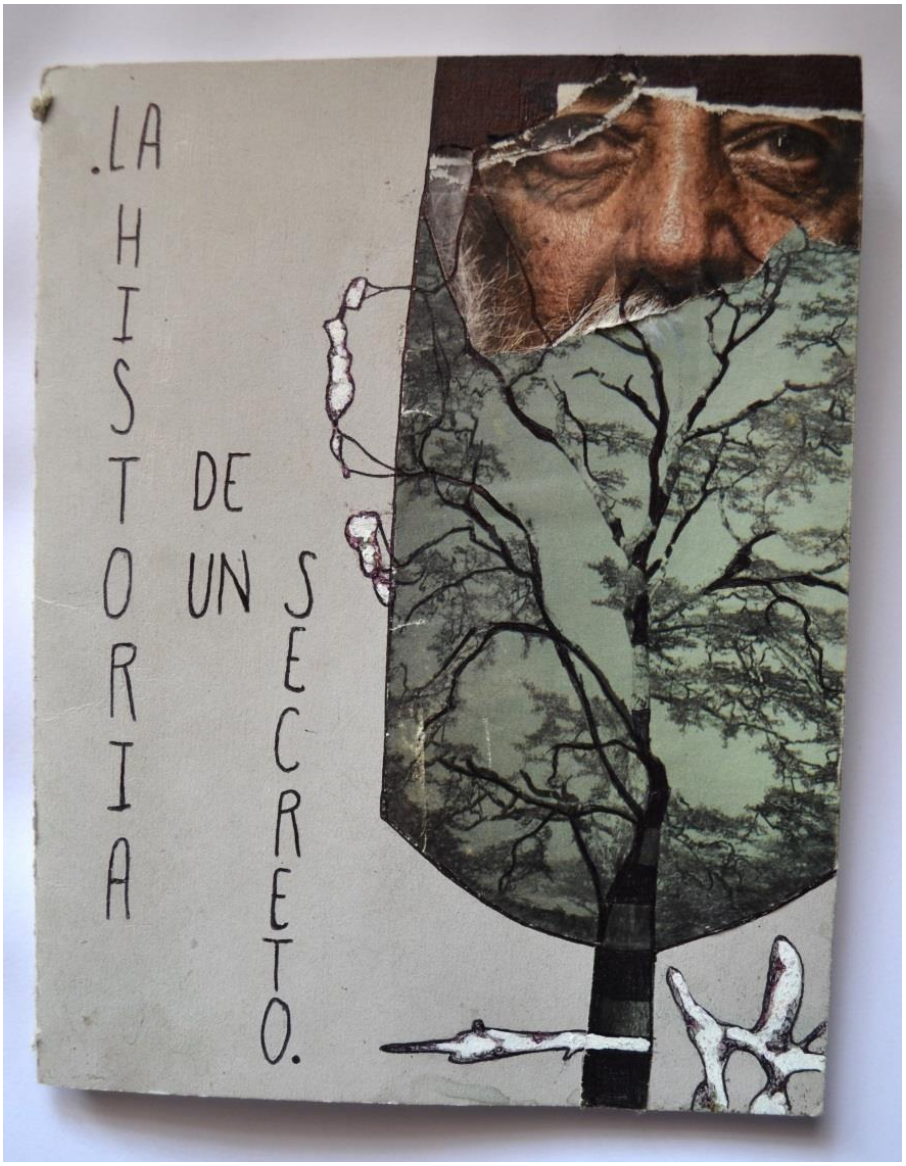
4-

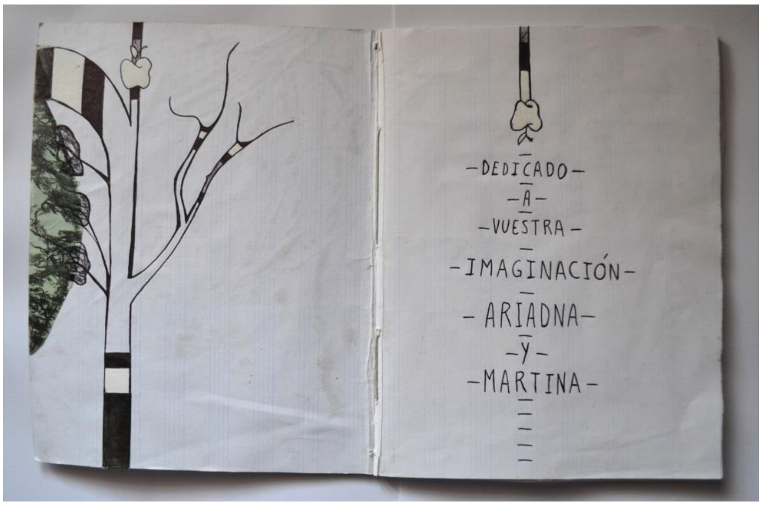
En conclusión, creo que las actividades en las que tienes que expresar una sensación o percepción, delante de una hoja en blanco, creando algo propio, desde tu punto de vista, que es único, son ejercicios que ayudan a desarrollar el conocimiento personal, avanzando así en el objetivo de encontrarse a uno mismo.

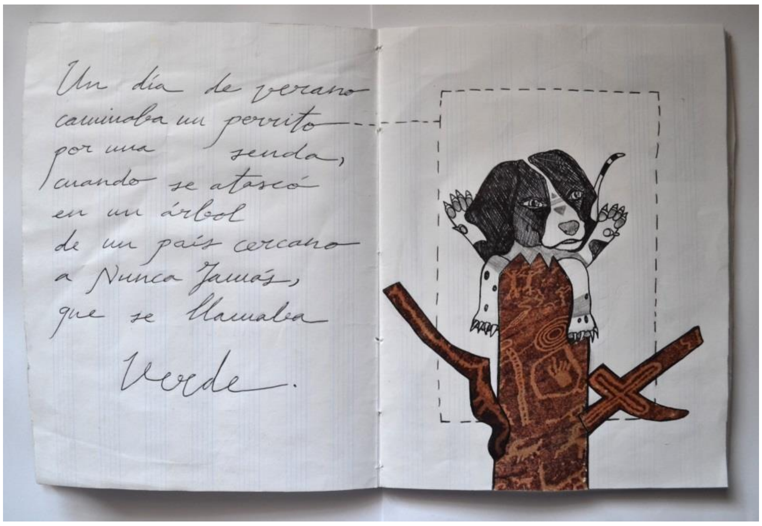
6. ADAPTACIONES

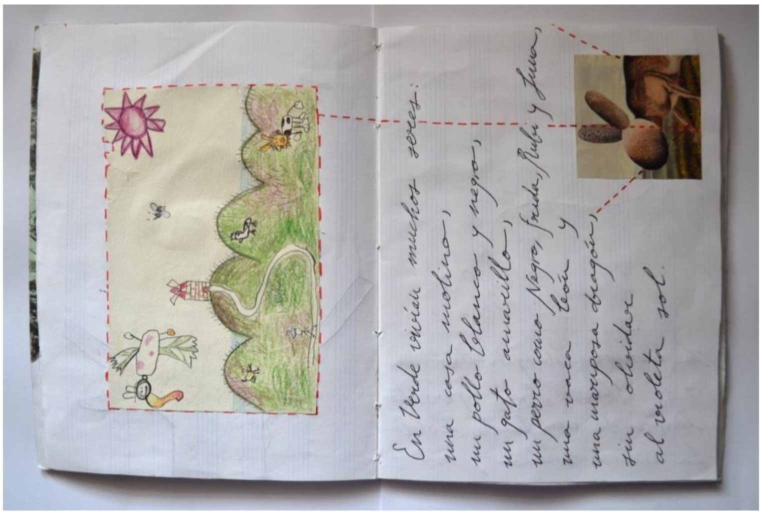
Proyecto: “Pensar Creando”

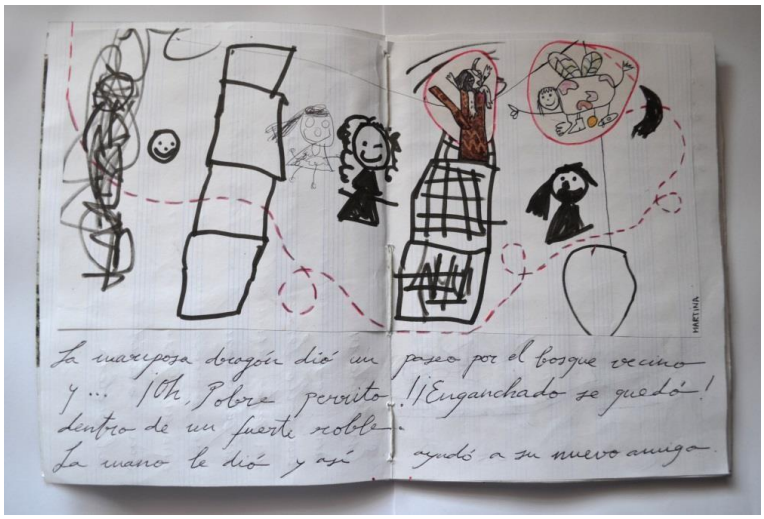
1. La Historia de un secreto.



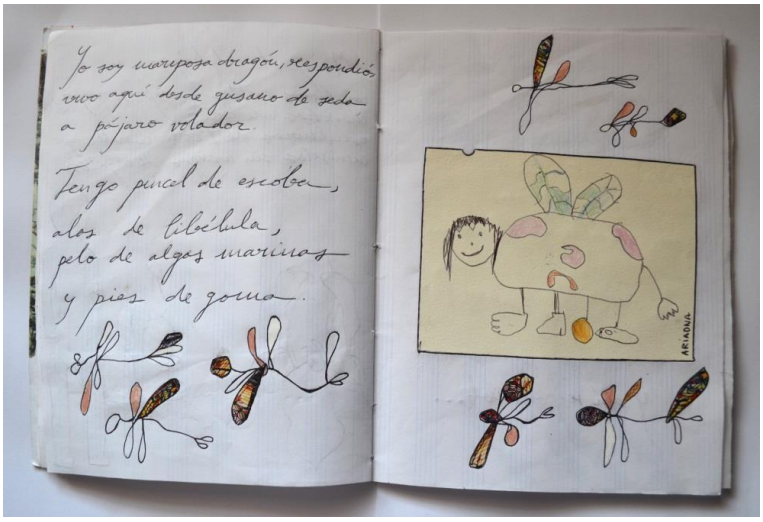

-DEDICADO-
-A-
-VUESTRA-
-IMAGINACIÓN-
-ARIADNA-
-Y-
-MARTINA-

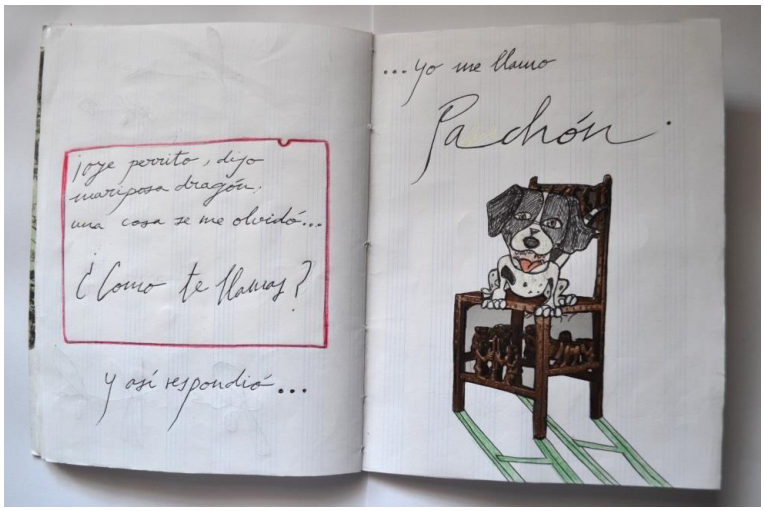

Un día de verano
caminaba un perrito
por una senda,
cuando se atascó
en un árbol
de un país cercano
a Nunca Jamás,
que se llamaba
Verde.

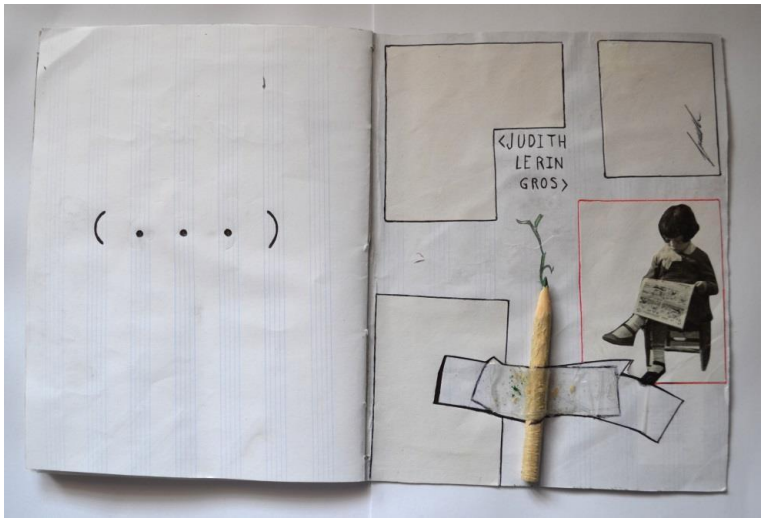

En Verde vivían muchos seres:
una casa molino,
un pollo blanco y negro,
un gato amarillo,
un perro como Negro, Frida, Rubí y Luna,
una vaca león y
una mariposa dragón,
sin olvidar
al violeta sol.

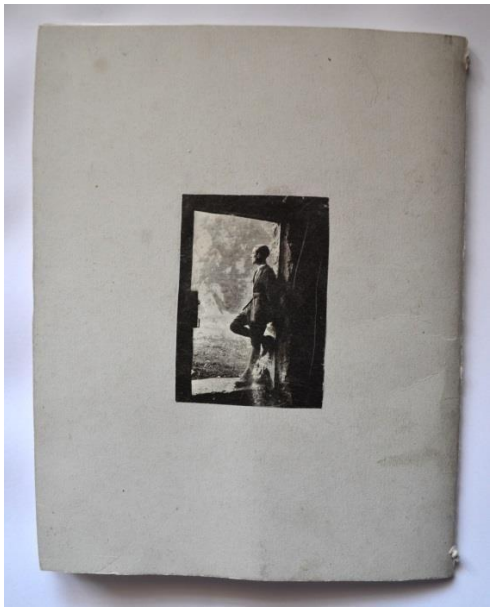

La mariposa dragón dió un paseo por el bosque vecino
y ... ¡Oh, Pobre perrito ...!¡Enganchado se quedó!
dentro de un fuerte roble.
La mano le dió y así ayudó a su nuevo amigo.

Soy un perrito de fiera, dijo
en busca de un lugar mejor,
de una casa humilde y pequeña,
sin coche pero con piernas,
con zapatos de flor.
Me gusta dibujar y
con líneas sueltas me expreso mejor,
manchas de color,
esculturas de tierra canela y
camisetas sin mangas, de algodón


Yo soy mariposa dragón, respondió,
vivo aquí desde gusano de seda
a pájaro volador.
Tengo pincel de escoba,
alas de libélula,
pelo de algas marinas
y pies de goma.
ARIADNA


¡Oye perrito, dijo mariposa dragón, una cosa se me olvidó...
¿Como te llamas?
Y así respondió...
...yo me llamo
Pachón.


(. . .)
<JUDITH LE RIN GROS>



2. *"Los 8 animalitos"*

Adrian

Adrián
AAAA-
AAAA-
RRRRR-
RRRR
PLANETA

8-7
Adrián

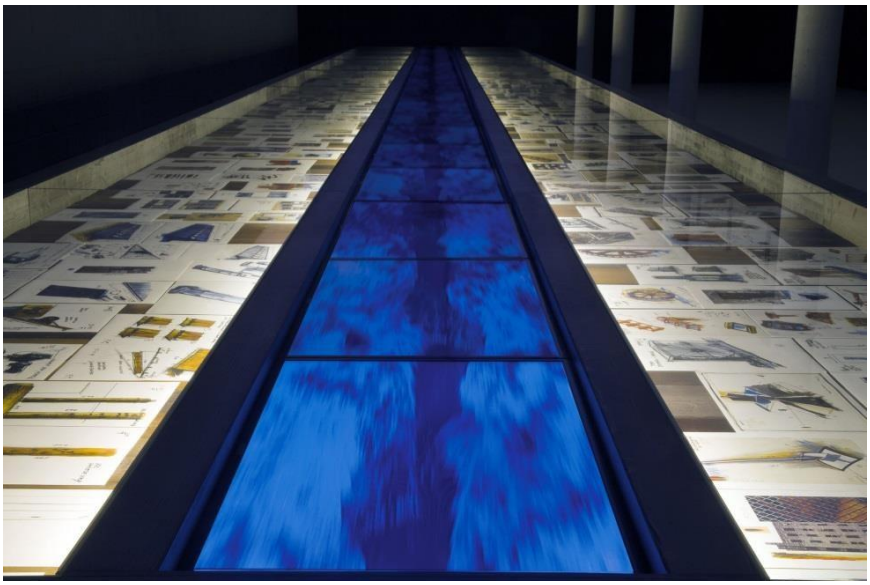
3. *Referentes personales.*

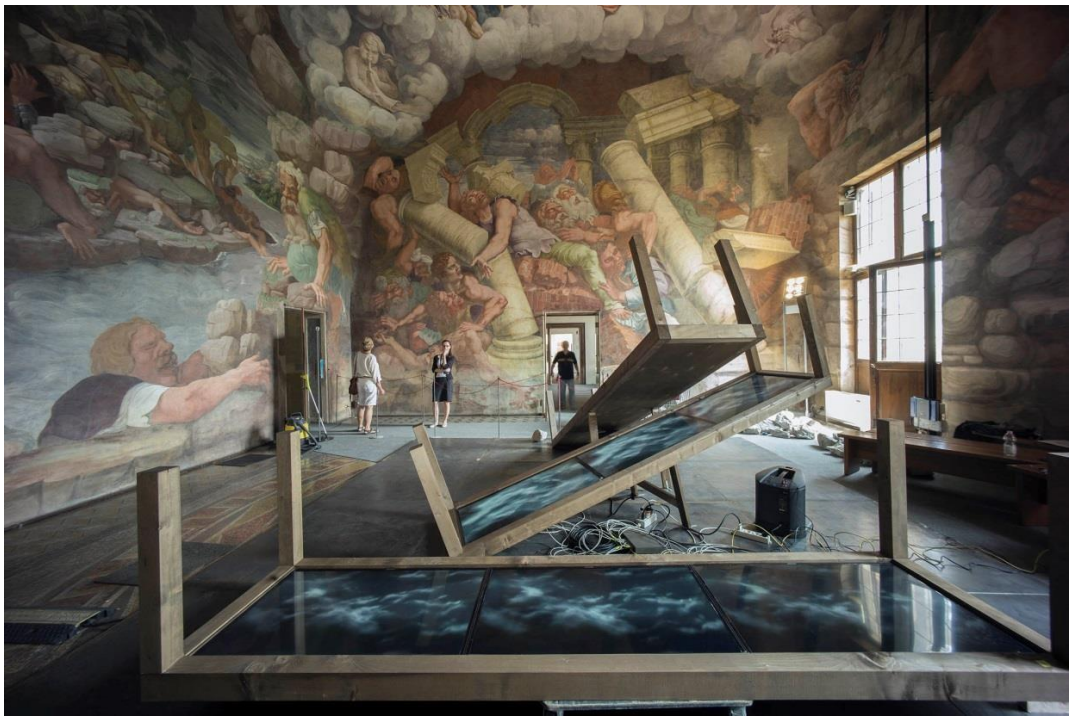
1 < Pina Bausch >

Expresión
Espacio
Movimiento

2 < Anselm Kiefer >

Reflexión
Historia





3 < Fabrizio Plessi >

4 < Louise Bouergeois >

Reflexión

5 < Remy Zaugg >

Síntesis

6 < Rocio Montoya >

Exterionizar

Autenticidad

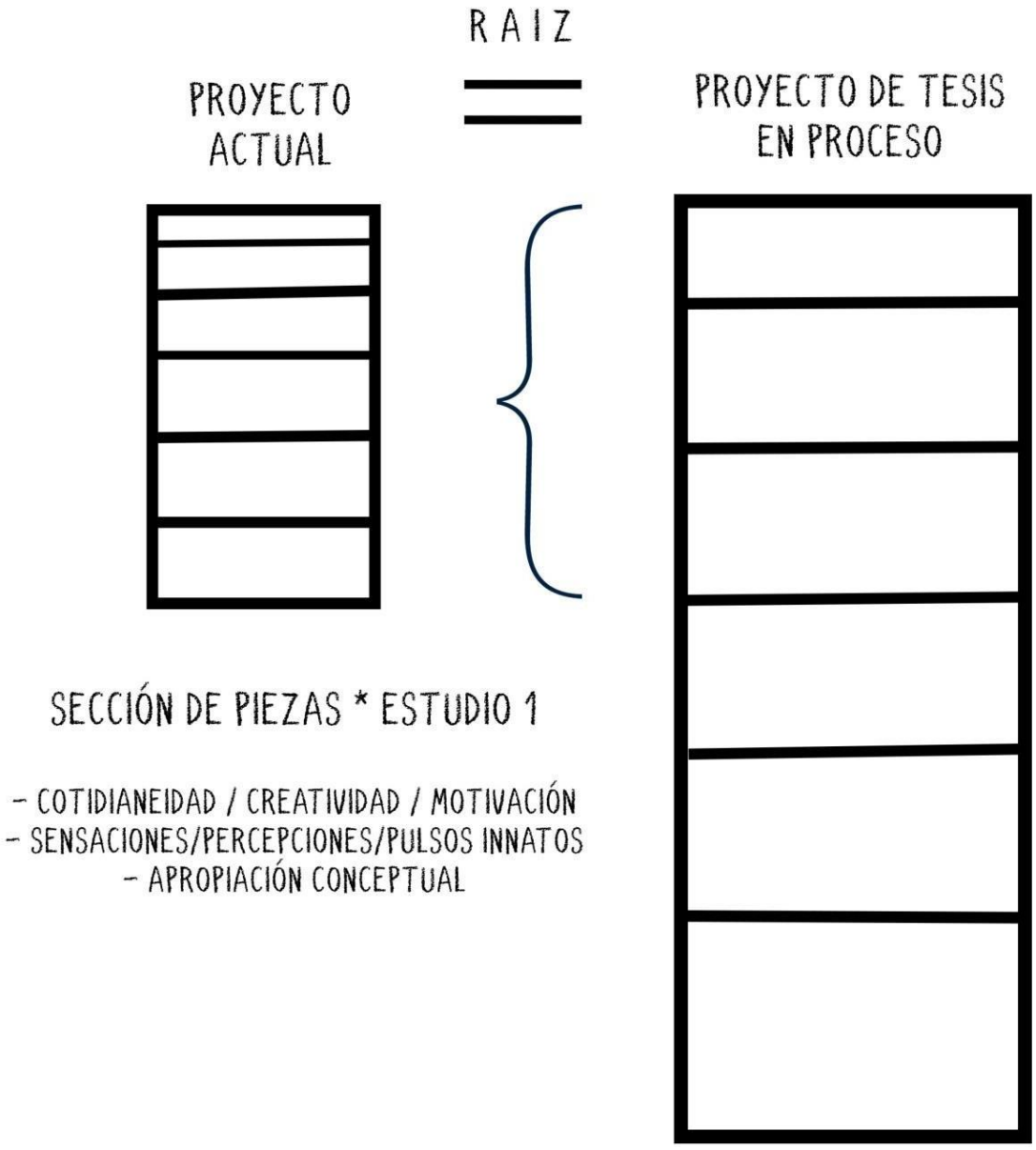
Esencia

5. < ARTE-FACTO >

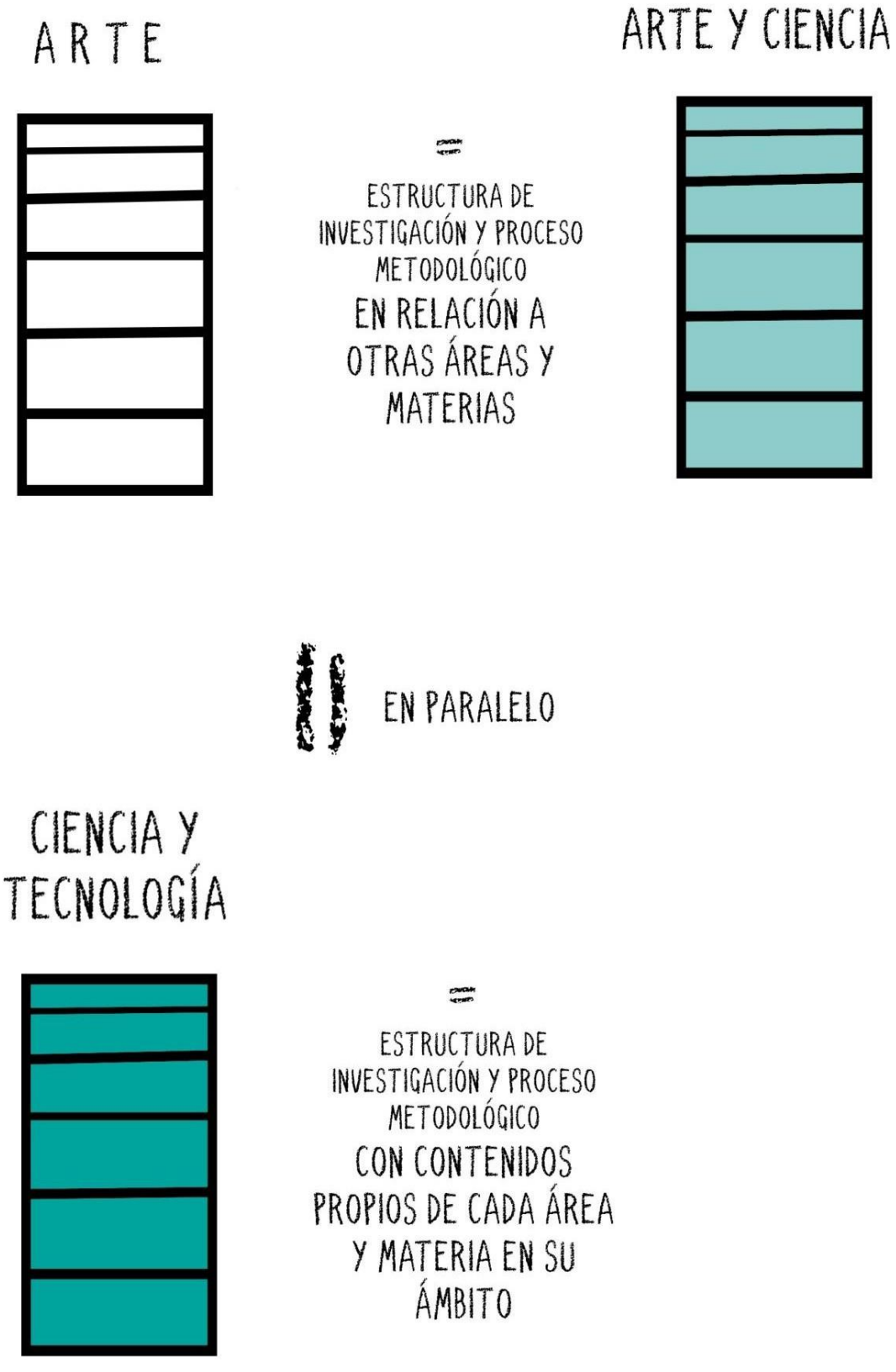
0.1. Introducción/funcionamiento metodologías

1

Un "cajón de sastre dentro de otro", la misma metodología (estructura de investigación) dentro de la misma, con contenidos diferentes, pero complementarios.



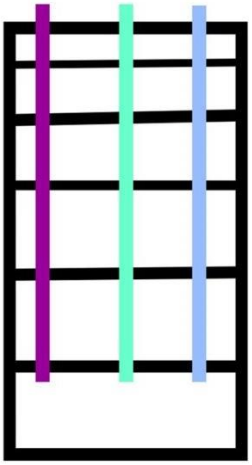
2

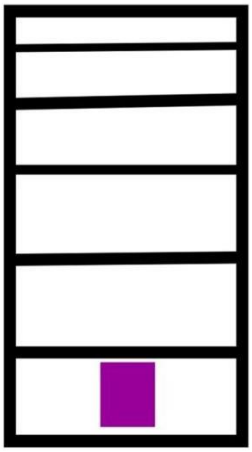

ARTE
ARTE Y CIENCIA
=
ESTRUCTURA DE INVESTIGACIÓN Y PROCESO METODOLÓGICO EN RELACIÓN A OTRAS ÁREAS Y MATERIAS
EN PARALELO
CIENCIA Y TECNOLOGÍA
=
ESTRUCTURA DE INVESTIGACIÓN Y PROCESO METODOLÓGICO CON CONTENIDOS PROPIOS DE CADA ÁREA Y MATERIA EN SU ÁMBITO

METODOLOGÍA 1.
ARTE, CIENCIA T TECNOLOGÍA
MISMO OBJETIVO Y ESTRUCTURA,
DIFERENTES CONTENIDOS

METODOLOGÍA 2
RECURSO VISUAL, EN EL CASO
PRÁCTICO Y CONCRETO,
DESARROLLADO EN ARTE,
MISMOS CONTENIDOS,
VARIACIÓN DE FORMATO

A C T

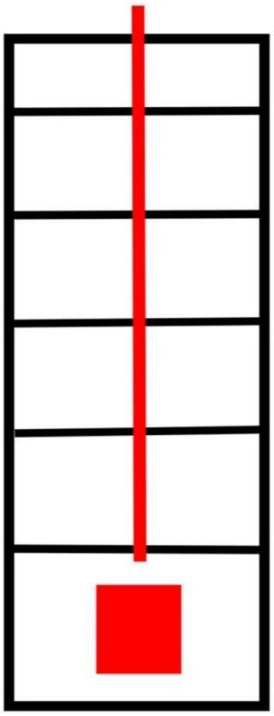




OBJETIVOS/CONTENIDOS
RECURSO VISUAL
POTENCIAR CARENCIAS
FUENTE DE RECURSOS E
INSPIRACIÓN

ARTE

MET. 1



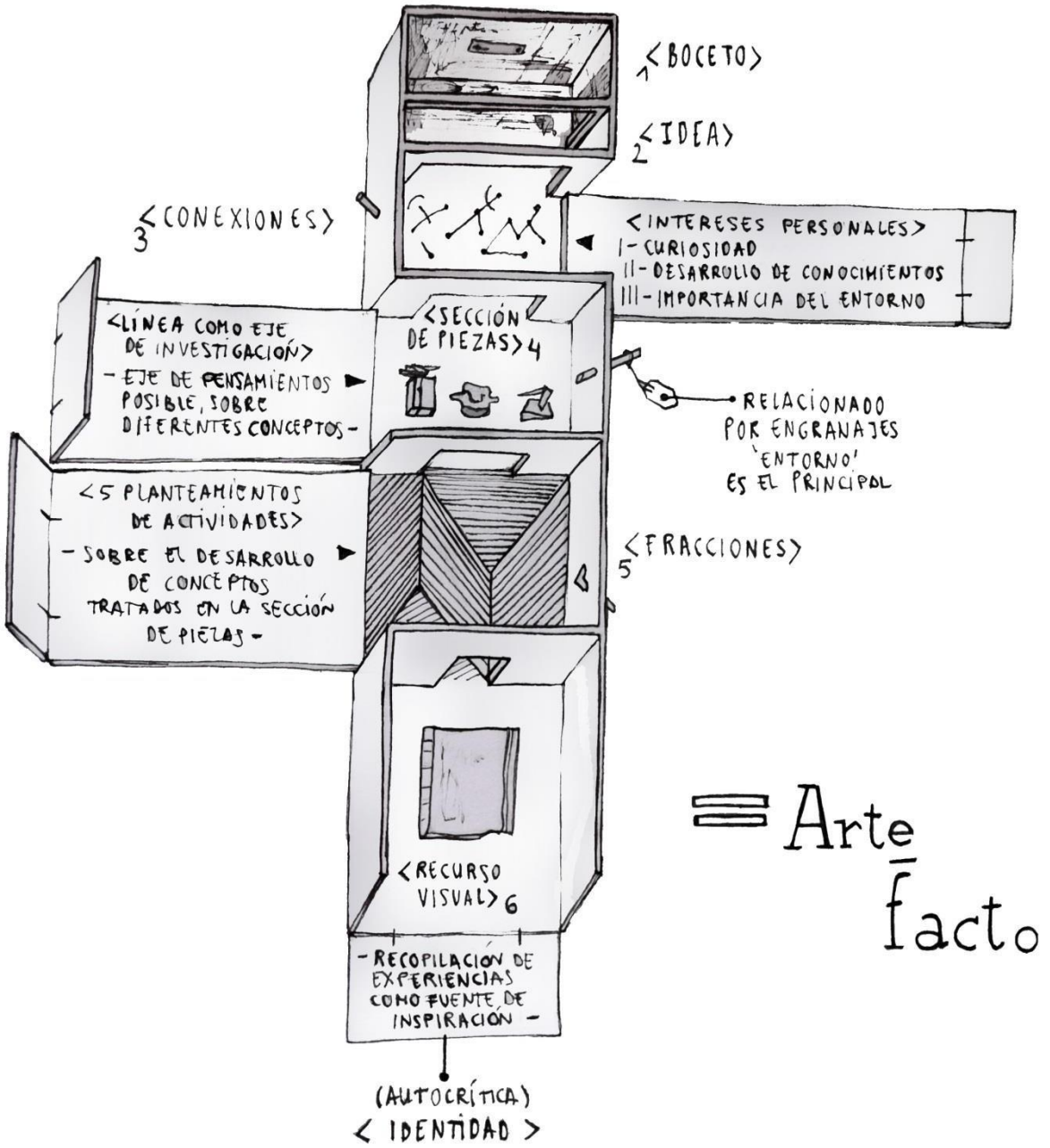
MET. 2

ARTE-FACTO

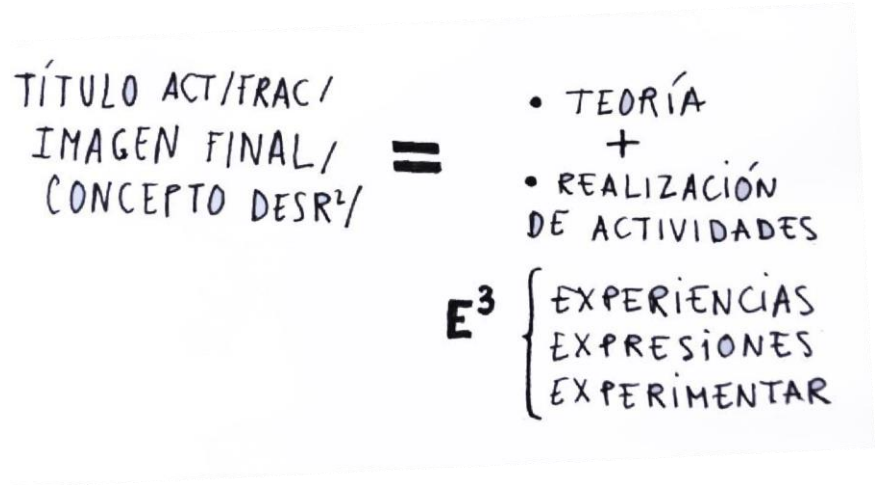
APLICABLE EN DIFERENTES
MATERIAS, ÁREAS Y EDADES DE
DESARROLLO

1. Planteamiento del mecanismo.

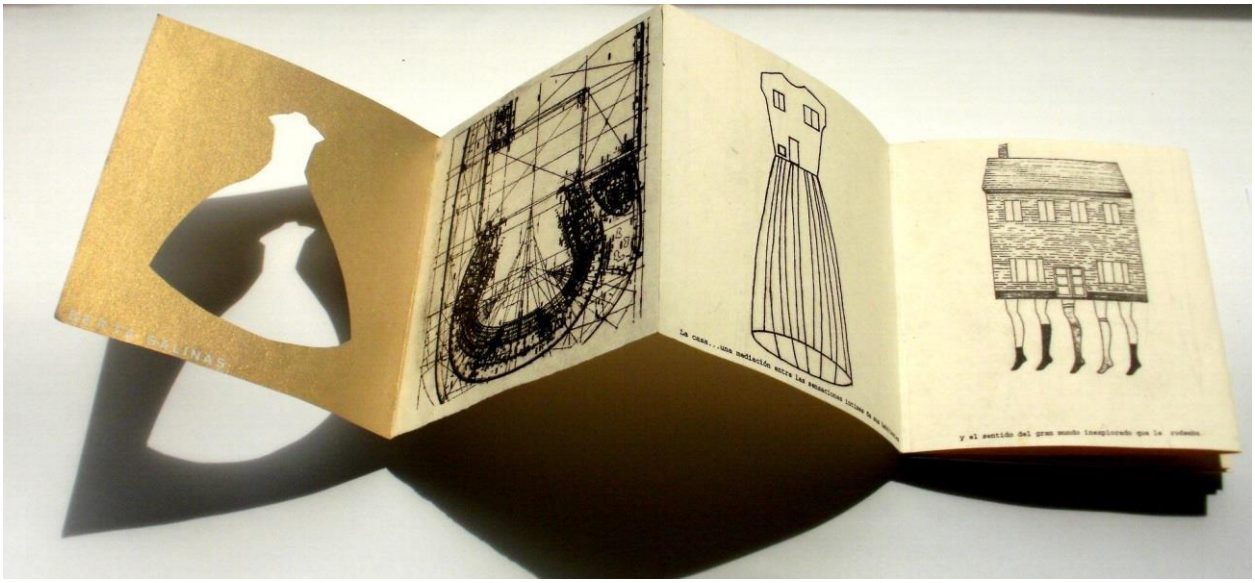
"Cajón de sastre"



1.1 Prueba, referencia y resultado definitivo del libreto como recurso visual.



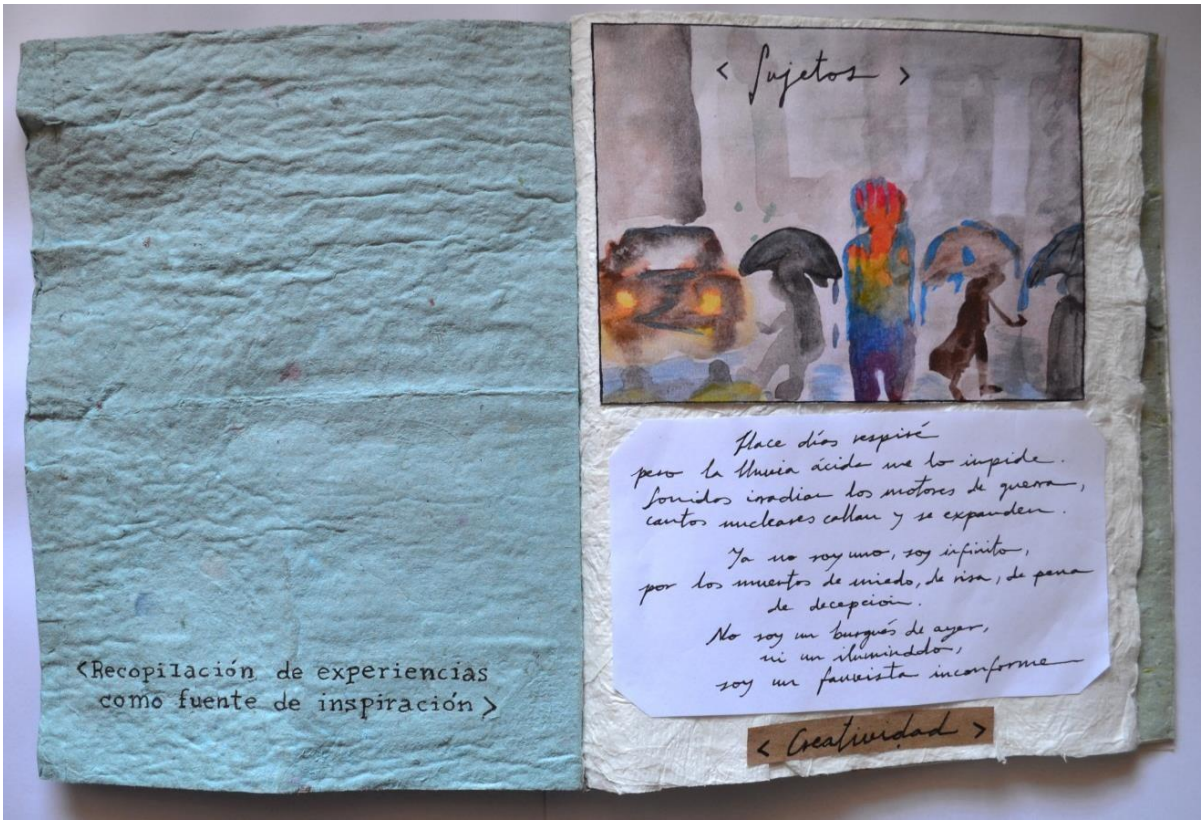
Matuz.

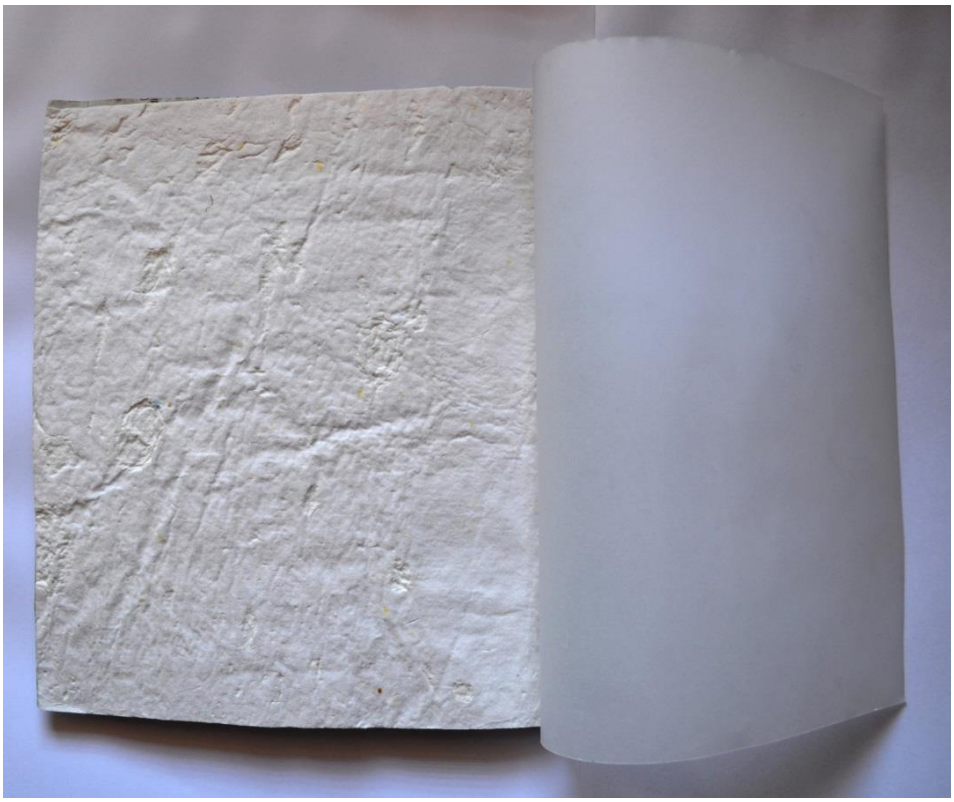

y el sentido del gran mundo inexplorado que le rodeaba.

* Referencias *

*Resultado final como ejemplo real del “Recurso Visual”.

*Libreto.



< Lo propio y lo ajeno >
< Pequeña gran revolución - IZAL >
"Objeto de formas redondeadas fino y suave al tacto, sonoro, brillante y de colores alegres, femenino y lleno de vida en su interior"
< Motivación >
< Pieza artística >
< Percepción / sensación >

< Identidades >
< Cotidianeidad >
< Autocrítica >