



Arte

conectar igualdad

www.conectarigualdad.gob.ar

Serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1





Serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1



conectar igualdad
www.conectarigualdad.gob.ar

Arte

Mercedes Elgarte y Ana del Valle Palermo



Presidencia de la Nación





Autoras: **Mercedes Elgarte y Ana del Valle Palermo.**
Edición y corrección: **Martín Vittón.**
Diseño de colección: **Silvana Caro.**
Fotografía: © **John Morgan** (tapa), **Articutores** (pág. 19 y 44) y **Graciela Harsich** (pág. 18).
Gestión y edición fotográfica: **María Angélica Lamborghini** (tapa)

Coordinación de Proyectos Educ.ar S. E.: **Mayra Botta.**
Coordinación de Contenidos Educ.ar S. E.: **Cecilia Sagol.**
Líder de proyecto: **Magdalena Garzón.**

Agradecimientos:

Al Museo Nacional de Bellas Artes, al Museo Castagnino + macro de Rosario, a la familia Berni y a todos los artistas que generosamente colaboraron con este proyecto.

A Florencia González de Langarica, Eva Llamazares y Guillermina Fressoli por sus sugerencias, y a Fernando Elgarte.

Elgarte, Mercedes

Arte / Mercedes Elgarte y Marta Zulma del Valle Palermo. - 1a ed. - Buenos Aires : Ministerio de Educación de la Nación, 2011. 56 p. ; 20x28 cm.

ISBN 978-950-00-0864-8

1. Material Auxiliar para la Enseñanza. 2. Arte. I. Palermo, Marta Zulma del Valle II. Título
CDD 371.33

ISBN: 978-950-00-0864-8
Queda hecho el depósito que dispone la ley 11.723.
Impreso en Argentina. Printed in Argentina.
Primera edición: septiembre 2011.



Autoridades

Presidenta de la Nación

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

Ministro de Educación

Prof. Alberto E. Sileoni

Secretaria de Educación

Prof. María Inés Abrile de Vollmer

Jefe de Gabinete

Lic. Jaime Perczyk

Subsecretaria de Equidad y Calidad Educativa

Lic. Mara Brawer

Subsecretario de Planeamiento Educativo

Lic. Eduardo Aragundi

Directora Ejecutiva del INET

Prof. María Rosa Almandoz

Directora Ejecutiva del INFOD

Lic. Graciela Lombardi

Directora Nacional de Gestión Educativa

Prof. Marisa Díaz

Directora Nacional de Formación e Investigación

Lic. Andrea Molinari

Gerente General Educ.ar S. E.

Rubén D'Audía

Coordinadora Programa Conectar Igualdad

Lic. Cynthia Zapata

Gerente TIC y Convergencia Educ.ar S. E.

Patricia Pomiés

Hemos emprendido un camino ambicioso: el de sentar las bases para una escuela secundaria pública inclusiva y de calidad, una escuela que desafíe las diferencias, que profundice los vínculos y que nos permita alcanzar mayor igualdad social y educativa para nuestros jóvenes.

En este contexto, el Programa Conectar Igualdad, creado por decreto del gobierno nacional N.º 459/10, surge como una política destinada a favorecer la inclusión social y educativa a partir de acciones que aseguren el acceso y promuevan el uso de las TIC en las escuelas secundarias, escuelas de educación especial y entre estudiantes y profesores de los últimos años de los Institutos Superiores de Formación Docente.

Tres millones de alumnos de los cuales somos responsables hoy integran el programa de inclusión digital. Un programa en el que el Estado asume el compromiso de poner al alcance de todos y todas la posibilidad de acceder a un uso efectivo de las nuevas tecnologías.

Un programa que le otorga a la escuela el desafío de ofrecer herramientas cognitivas y el desarrollo de competencias para actuar de modo crítico, creativo, reflexivo y responsable frente a la información y sus usos para la construcción de conocimientos socialmente válidos.

En nuestro país esta responsabilidad cobró vida dentro de la Ley de Educación Nacional N.º 26.206. En efecto, las veinticuatro jurisdicciones vienen desarrollando de manera conjunta la implementación del programa en el marco de las políticas del Ministerio de Educación de la Nación, superando las diferencias políticas con miras a lograr este objetivo estratégico.

Para que esta decisión tenga un impacto efectivo, resulta fundamental recuperar la centralidad de las prácticas de enseñanza, dotarlas de nuevos sentidos y ponerlas a favor de otros modos de trabajo con el conocimiento escolar. Para ello la autoridad pedagógica de la escuela y sus docentes necesita ser fortalecida y repensada en el marco de la renovación del formato escolar de nuestras escuelas secundarias.

Sabemos que solo con equipamiento e infraestructura no alcanza para incorporar las TIC en el aula ni para generar aprendizajes más relevantes en los estudiantes. Por ello los docentes son figuras clave en los procesos de incorporación del recurso tecnológico al trabajo pedagógico de la escuela. En consecuencia, la incorporación de las nuevas tecnologías, como parte de un proceso de innovación pedagógica, requiere entre otras cuestiones instancias de formación continua, acompañamiento y materiales de apoyo que permitan asistir y sostener el desafío que esta tarea representa.

Somos conscientes de que el universo de docentes es heterogéneo y lo celebramos, pues ello indica la diversidad cultural de nuestro país. Por lo tanto, de los materiales que en esta oportunidad ponemos a disposición, cada uno podrá tomar lo que le resulte de utilidad de acuerdo con el punto de partida en el que se encuentra.

En tal sentido, las acciones de desarrollo profesional y acompañamiento se estructuran en distintas etapas y niveles de complejidad, a fin de cubrir todo el abanico de posibilidades: desde saberes básicos e instancias de aproximación y práctica para el manejo de las TIC, pasando por la reflexión sobre sus usos, su aplicación e integración en el ámbito educativo, la exploración y profundización en el manejo de aplicaciones afines a las distintas disciplinas y su integración en el marco del modelo 1 a 1, hasta herramientas aplicadas a distintas áreas y proyectos, entre otros.

El módulo que aquí se presenta complementa las alternativas de desarrollo profesional y forma parte de una serie de materiales destinados a brindar apoyo a los docentes en el uso de las computadoras portátiles en las aulas, en el marco del Programa Conectar Igualdad. En particular, este texto pretende acercar a los integrantes de las instituciones que reciben equipamiento 1 a 1 reflexiones, conceptos e ideas para el aula. De esta manera, el Estado Nacional acompaña la progresiva apropiación de las TIC para mejorar prácticas habituales y explorar otras nuevas, con el fin de optimizar la calidad educativa y formar a los estudiantes para el desafío del mundo que los espera como adultos.

Deseamos que sea una celebración compartida este importante avance en la historia de la educación argentina, como parte de una política nacional y federal que tiene como uno de sus ejes fundamentales a la educación con inclusión y justicia social.

Introducción	8
Sobre el sitio Recursos de arte y cultura	9
Núcleos temáticos	10
La mirada y la imagen: una relación dinámica	10
Anclaje en lo local	10
Contenidos de este material	11
1 Las cuestiones metodológicas	12
La lectura ramificada y relacional	12
Los núcleos temáticos	16
Inclusión de proyectos culturales	18
2 Problemáticas del arte contemporáneo	20
Desmaterialización	20
Poéticas individuales y subjetivas, y diversidad de soportes	22
El nuevo rol del espectador	24
Citas, parodias, ironías	26
3 Actividades	28
Núcleo temático: arte y derechos humanos	28
Actividad 1. El trabajo como proceso transformador	28
Actividad 2. El arte en su rol social	31
Actividad 3. Derechos del niño y el derecho al juego	34
Actividad 4. Juegos de PC, online y de consolas	34
Núcleo temático: arte, identidad y memoria	35
Actividad 5. La memoria y el tiempo	35
Actividad 6. La memoria es selectiva	36
Actividad 7. Intervención artística como memoria de los ferrocarriles	36
Actividad 8. La historia de los ferrocarriles argentinos	37
Actividad 9. Tu propio ferrocarril	39
Actividad 10. <i>Un vagón hermoso</i> en acción	39
Actividad 11. La ausencia como evidencia	40

Núcleo temático: arte y naturaleza	41
Actividad 12. Observación detallada de un proceso natural	41
Actividad 13. La conciencia y el activismo ecológicos	42
Actividad 14. Cultura libre	42
Actividad 15. Festival de cultura libre en la escuela	43
Actividad 16. Bomba de semillas y huertas	44
Núcleo temático: arte y espacio	44
Actividad 17. La poesía en el espacio	44
Actividad 18. El espacio metafísico en la pintura	46
Actividad 19. El espacio en el arte concreto	47
Actividad 20. Un “corte” a la representación	48
Núcleo temático: arte y ciudad	49
Actividad 21. El arte en el espacio público. El cuidado de lo público	49
Actividad 22. Reconocimiento del espacio cotidiano	49
Actividad 23. Captar y representar el movimiento a través de la fotografía	50
Núcleo temático: arte y tecnologías	51
Actividad 24. Arte interactivo	52
Actividad 25. La obra y los sentidos	52
Actividad 26. Realizar una experiencia multimedial en el aula	53

Introducción

El presente material tiene como objetivos acompañar a los docentes de Educación artística / Artes visuales de las escuelas del programa Conectar Igualdad en el uso de las computadoras en el aula, dentro del modelo 1 a 1 (una computadora por alumno), y sugerir actividades y secuencias didácticas a partir de los contenidos del sitio Recursos de arte y cultura.

Para ello, en este material presentamos más información sobre las obras, algunas orientaciones para abordar las imágenes y el arte contemporáneo, consignas para trabajar en el aula con los equipos, sugerencias didácticas para integrar el material con actividades en pantalla y otras propuestas educativas.

Este es sólo un posible abordaje de la enseñanza de las artes visuales, un primer acercamiento, y pretende dejar abierta la posibilidad de próximas entregas que afronten la enseñanza de los demás lenguajes.

La propuesta pedagógica 1 a 1 apunta a incorporar en forma cotidiana el uso de las computadoras personales de los estudiantes y de los docentes. La introducción del modelo 1 a 1 consiste en la distribución de equipos de computación portátiles a estudiantes y a docentes en forma individual, de modo que cada uno adquiera un acceso **personalizado, directo, ilimitado y ubicuo** a la tecnología de la información, de manera simultánea, para dar lugar a una vinculación entre sí y con otras redes en un tiempo que excede el de la concurrencia escolar.

Los modelos 1 a 1 facilitan:

- el trabajo colaborativo;
- la formación de una red con la participación de todos los nodos;
- el uso de materiales multimedia: audios e imágenes;
- el uso de materiales de Internet;
- la interacción entre los alumnos entre sí, y entre los alumnos y los contenidos;
- el trabajo en distintos espacios;
- la producción de materiales por parte de los alumnos en diferentes formatos comunicativos.

En un modelo 1 a 1:

- cada estudiante puede acceder a información en línea, en cualquier momento y desde cualquier lugar;
- se puede descargar software y contenidos digitales, recibir y enviar trabajos a través del correo electrónico, trabajar en forma colaborativa y participar de redes;
- el aprendizaje se puede extender por fuera de los límites del aula, y posiblemente siga trayectos nuevos e inesperados, producto de cierto trabajo autónomo de los

estudiantes que el docente deberá recuperar, reorganizar y vincular con los contenidos áulicos;

- los padres pueden participar de los trabajos de los estudiantes, visitarlos diariamente y ser parte de sus progresos académicos.

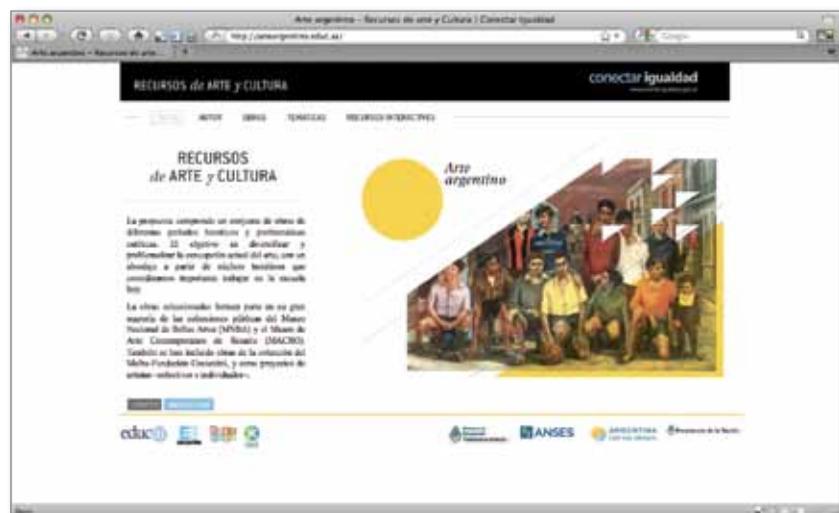
La presente propuesta pedagógica permitirá:

- aportar a la construcción del conocimiento;
- la interacción con obras e información sobre ellas;
- el manejo de entornos comunicativos y expresivos.

Sobre el sitio Recursos de arte y cultura

El sitio **Recursos de arte y cultura** incluye una selección de cien obras que en su mayoría pertenecen a las colecciones del Museo Nacional de Bellas Artes (MNBA) y del Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (macro).

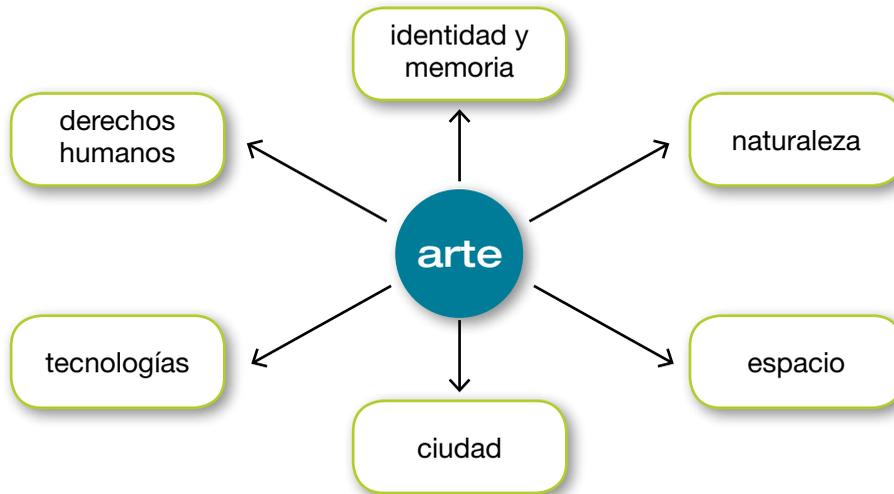
La selección de las obras del MNBA nos aproxima de algún modo al relato de la historia del arte argentino moderno y contemporáneo, desde la generación de 1880 hasta artistas de la década de 1960. La inclusión de obras del macro corresponde a producciones recientes de los años 90 hasta nuestros días, y permite acercarse a la observación y el análisis de los nuevos soportes y modos de operar del arte contemporáneo. Finalmente, consideramos pertinente incluir otros trabajos, individuales y colectivos independientes, algunos vinculados con las nuevas tecnologías (video, arte multimedia y *net-art*), como así también proyectos culturales que acentúan la gestión colectiva.



<http://arteargentino.educ.ar>

Núcleos temáticos

Las obras elegidas están organizadas según núcleos o ejes temáticos relacionados con problemáticas actuales que consideramos pertinente trabajar en la escuela:



Estos temas otorgan un marco interpretativo posible a las obras que intenta promover la discusión y el debate centrado, sobre todo, en las condiciones locales y reales de quienes analizan las obras y sus problemáticas.

La mirada y la imagen: una relación dinámica

Entendemos a la obra de arte desde una concepción plural, esto es, como obra abierta y factible de ser analizada desde diversas perspectivas. En este sentido, es importante ampliar y diversificar la mirada sobre la imagen y sus posibles usos reflexionando en el ámbito del aula sobre el lenguaje visual, a efectos de generar nuevos discursos del mundo y su representación.

Anclaje en lo local

La intención es que, en el aula, la imagen funcione como una herramienta capaz de desencadenar un sinfín de relaciones que continúen formando este mapa relacional. Consideramos clave la tarea del docente, que, haciendo uso de sus saberes específicos, actúa como guía en el anclaje de la imagen en su contexto real y concreto, para convertirla en un objeto de análisis vivo y dinámico.



Contenidos de este material

Los contenidos están organizados en tres capítulos: en los dos primeros se presentan algunos lineamientos metodológicos que consideramos significativos para el abordaje de las imágenes. También se señalan algunas problemáticas específicas del arte contemporáneo que permiten profundizar y desentrañar la interpretación de las obras de producción más reciente. En cada caso, se ofrecen ejemplos que podrán ser útiles para establecer cruces y relaciones posibles.

El tercer capítulo se focaliza en el planteo de actividades específicas para trabajar con los alumnos en el aula. Estas actividades están pensadas en función de articular las obras con los núcleos temáticos, incorporando como herramientas centrales los dispositivos digitales e Internet.

Capítulo 1. Las cuestiones metodológicas

- La lectura ramificada y relacional
- Los núcleos temáticos
- Inclusión de proyectos culturales

Capítulo 2. Problemáticas específicas del arte contemporáneo

- Desmaterialización
- Poéticas individuales y diversidad de soportes
- El rol del espectador
- Citas, parodias, ironías

Capítulo 3. Actividades

1

Las cuestiones metodológicas

En este capítulo proponemos enumerar y analizar, mediante ejemplos, algunas cuestiones metodológicas que hemos tenido en cuenta en el criterio de selección de las obras y en sus respectivos análisis. A su vez, procuramos que resulte de utilidad para que los docentes trabajen y realicen actividades con esas obras.

La lectura ramificada y relacional

Para profundizar este tema pueden consultar:
DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI: *Capitalismo y esquizofrenia*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1998.
HUBERMAN-DIDI, Georges: *Ante el tiempo*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2006.

El conjunto de obras analizadas en este manual no responde a un orden cronológico ni secuencial. Esta intención de salir de un relato lineal sobre la obra tiene como finalidad estimular otros posibles discursos y análisis que pueden surgir en modo imprevisto y diverso. Cabe destacar que esta propuesta de lectura relacional de las obras se vincula con la estructura en que circula la información en la web que muchos autores han definido como hipertextual, y más recientemente como hipermedia.

Consideramos clave la idea de interconexión entre conceptos, imágenes y recursos. Creemos que ello permite tanto a docentes como a alumnos moverse en direcciones variadas. La intención es que los análisis puedan operar por asociación, trascendiendo la linealidad y expandiendo los límites de algunas categorías, siendo capaces de estimular una apertura hacia nuevas interpretaciones y nuevos saberes, factibles de generar a su vez nuevas lecturas.

Para profundizar estos conceptos sugerimos consultar el texto de María Alejandra Batista “Tercera clave: otras formas de organizar la información, de representar y de narrar. Lo audiovisual, lo multimedia y lo hipermedia”, en *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*.

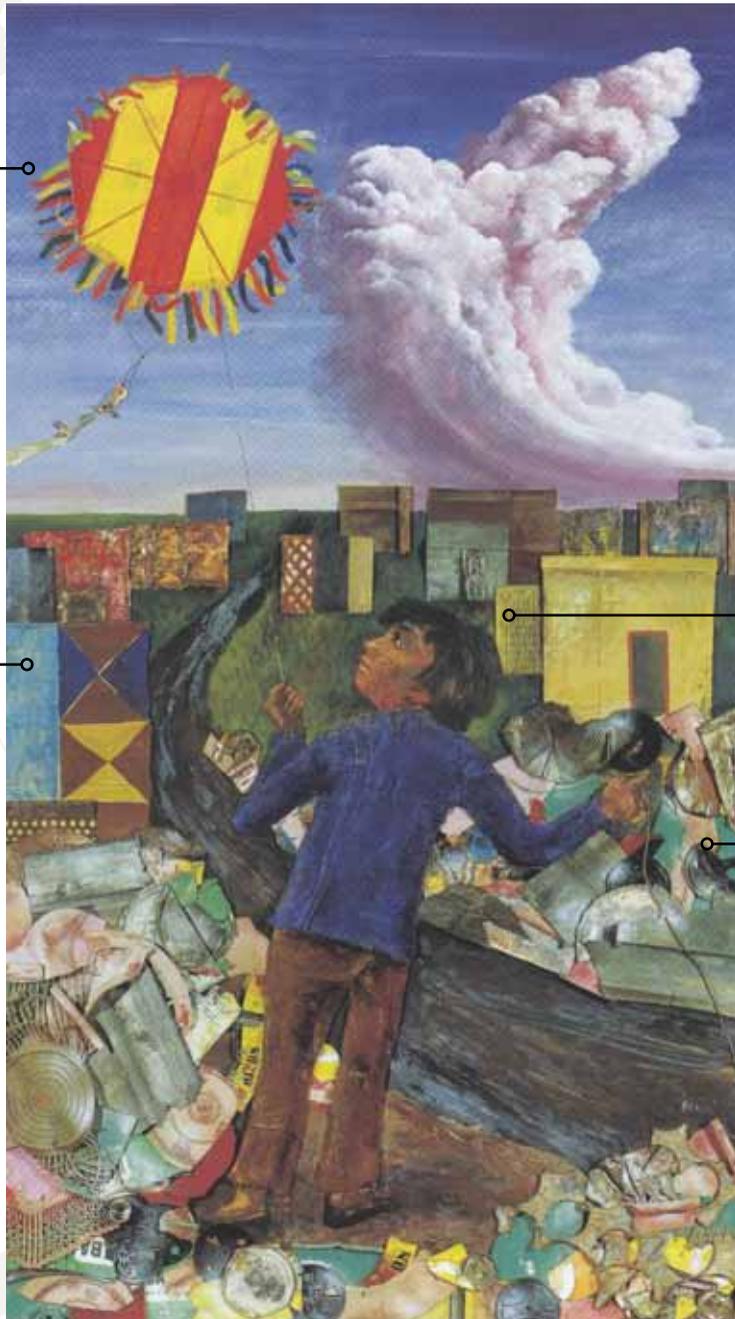
Disponible en <http://www.me.gov.ar/curriform> > Publicaciones > TIC [consultado el 26/1/2011].

El ejemplo 2 intenta poner en diálogo a obras diferentes para dar cuenta de las referencias que cada una de ellas establece con las otras. Las citas, las apropiaciones y las reelaboraciones, tanto de temáticas como de recursos formales, están presentes en estos ejemplos de cómo las obras pueden ser interpretadas como imágenes vivas y en permanente actualización.

Ejemplo 1

El juego

- ▶ La niñez
- ▶ Los derechos



Juanito, el personaje

- ▶ Su historia

El entorno

- ▶ La ciudad
- ▼ El barrio
Villa de emergencia

Los materiales

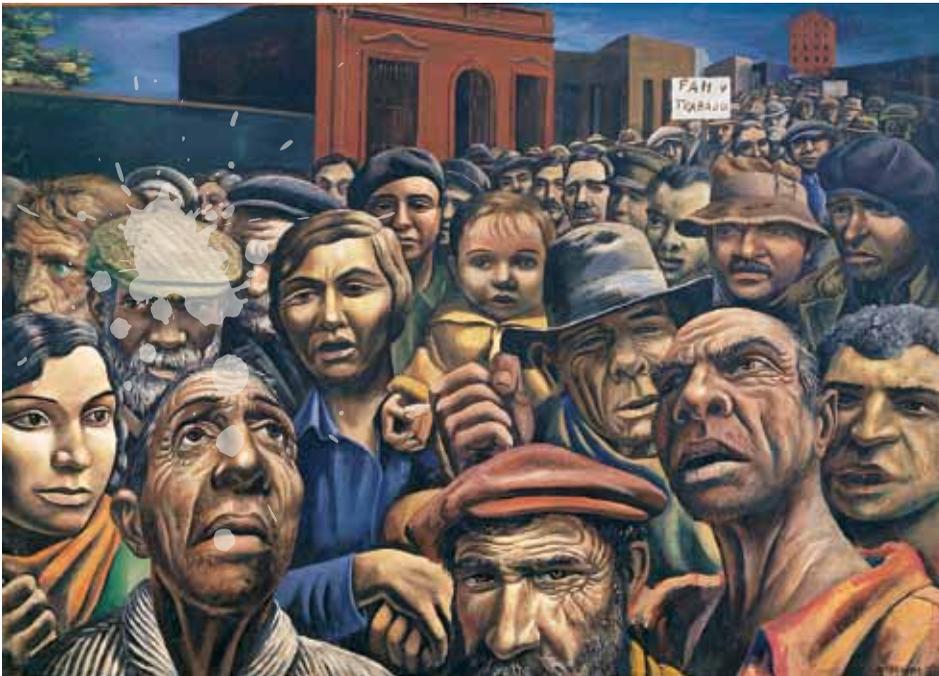
- ▶ El collage
- ▼ Representación/
presentación
Los desechos
La ecología



BERNI, Antonio: *Juanito Laguna remontando su barrilete*, óleo y collage sobre madera, 192 x 109 cm, 1973.

◀ Ejemplo 2

Referencia



Colectivo



BERNI, Antonio: *Manifestación*, óleo sobre arpillera, 180 x 249,5 cm, 1934, Colección Malba - Fundación Costantini.

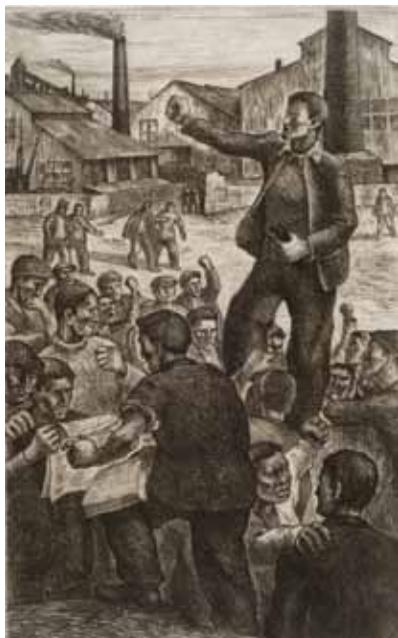
Apropiación /
actualización



- ◀ En *Sin pan y sin trabajo*, De la Cárcova introduce en el título la problemática de la obra. En Berni, el pan y el trabajo se convierten en un reclamo concreto y activo en el formato de la pancarta. Ambas obras trabajan el tema de la desocupación. De la Cárcova elige dar cuenta de esta problemática a través del relato de una situación más íntima y subjetiva. El interior del hogar y el núcleo familiar del obrero constituyen el escenario del relato, acentuando la dimensión emotiva.



DE LA CÁRCOVA, Ernesto: *Sin pan y sin trabajo*, óleo sobre tela, 125,5 x 216 cm, 1894, Colección Museo Nacional de Bellas Artes.



- ◀ Tanto los medios de comunicación y difusión de ideas revolucionarias como las formas de manifestación y protesta se representan en ambas obras como modos de la organización colectiva de la clase obrera. Ambos artistas ponen en imágenes la problemática de la clase trabajadora argentina, constituyendo *Manifestación* de Berni y *Tribuna proletaria* de Vigo una declamación de principios con relación a cuál es la función del arte y del artista en la sociedad. Es interesante señalar que ambos artistas participan del contexto que conformó y dio origen a la organización política colectiva de la clase obrera. Estas obras constituyen, de alguna manera, una declaración de principios con relación a cuál es la función del arte y del artista en su tiempo.



VIGO, Abraham Regino: "Tribuna proletaria", serie *Los oradores*, grabado aguafuerte - aguatinta sobre papel, 48 x 32,5 cm, 1920, Colección Museo Nacional de Bellas Artes.

- ◀ Berni hace referencia a la obra de Ernesto De la Cárcova retomando el título (que aparece en los carteles que llevan los obreros) y cierta problemática. Luna se apropia explícitamente de la obra de Berni, tanto el título, *Manifestación*, como la iconografía. Luna recurre a la técnica del fotomontaje para actualizar la imagen de los desocupados y así potenciar el sentido de su obra. Asimismo, es un posicionamiento sobre cómo entender la historia.



LUNA, Leonel: *Manifestación*, impresión digital sobre vinilo, 147 x 200 x 2,3 cm de espesor, 2002, Colección Castagnino + macro.

Los núcleos temáticos

La propuesta de abordar las obras mediante los núcleos temáticos pone de manifiesto su pluralidad, ya que responden a períodos históricos, soportes y planteos estéticos diversos. Al mismo tiempo, los núcleos temáticos plantean un modo de organización a partir de un denominador común.

◀ Ejemplo 3

En el núcleo de Arte y ciudad podemos encontrar algunas de las siguientes obras:



GARCÍA, Albano: *Avenida Córdoba*, 2006.



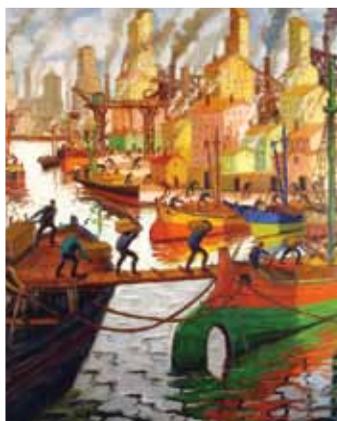
MINUJÍN, Marta: *El Partenón de Libros*, 1983.



Las relaciones, las comparaciones y las diferencias que se dan entre las obras, como así también las variadas interpretaciones que se puedan hacer sobre ellas, son tareas que aún están por realizarse. Es en esta instancia donde el rol del docente deviene central para poder guiar y vincular esos cruces.



QUINQUELA MARTÍN, Benito: *Elevadores a pleno sol*, 1945.



KOSICE, Gyula: *Maqueta de la Ciudad Hidroespacial*, 1979.

La ciudad y lo cotidiano

- Mirar con curiosidad el entorno urbano.
- Caminar y observar.
- Buscar lo antiguo en diálogo con lo nuevo.

La ciudad y la utopía

- Imaginar un nuevo hábitat para el futuro.
- Diseñar espacios en armonía entre el hombre y su entorno.
- Repensar críticamente el presente para construir el futuro.

La ciudad y el trabajo

- Mostrar la vitalidad de la actividad industrial.
- Retratar al trabajador en su labor.
- El puerto como límite de la ciudad.

La ciudad y la democracia

- Ocupar y hacer uso del espacio público.
- Conmemorar y reivindicar la democracia.
- Participación colectiva.

Técnicas y soportes

- Pintura al óleo.
- Intervención urbana efímera.
- Fotografía digital.
- Maqueta sobre un proyecto de ciudad.

Décadas

- 1940
- 1960
- 1980
- 2000

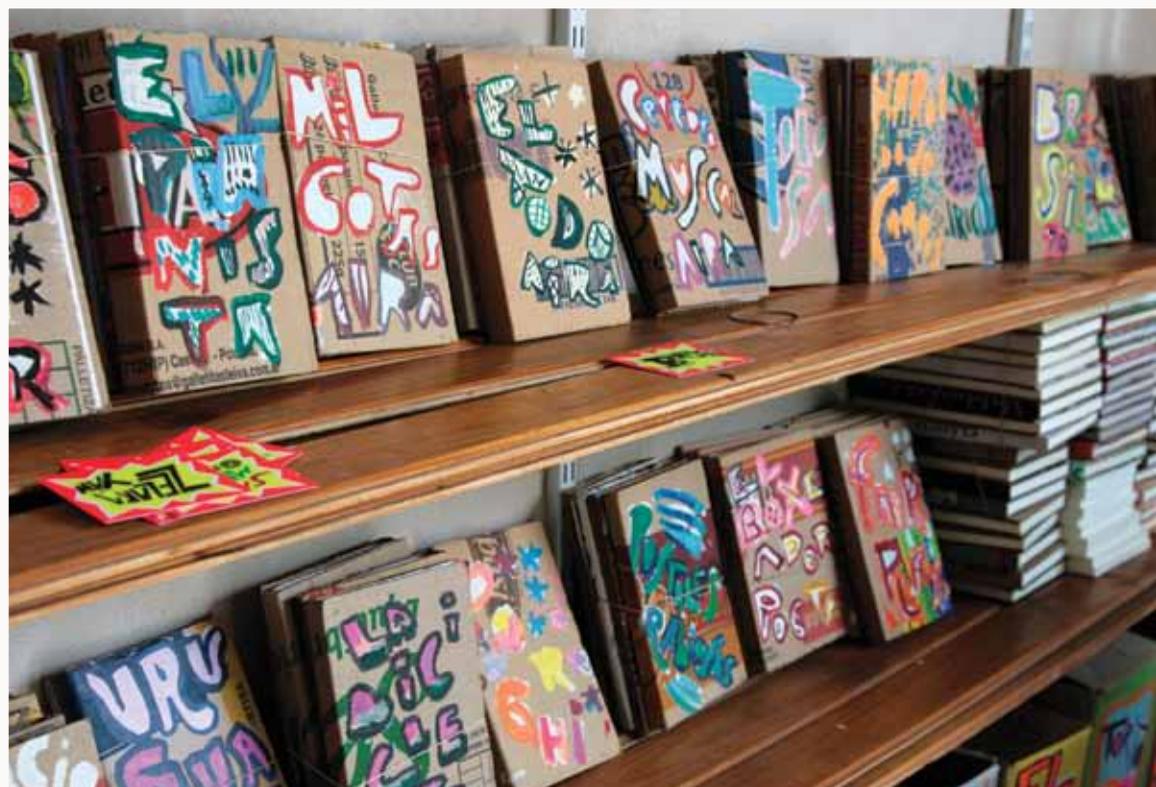
Inclusión de proyectos culturales

Algunos de los trabajos incluidos en la selección de Recursos de arte y cultura conforman proyectos culturales y sociales que acentúan la importancia de la gestión colectiva por sobre lo individual.

Fueron gestados por artistas y otras personas interesadas en dicho proyecto que priorizaron el trabajo colaborativo e inclusivo.

Lo ético y lo estético –categorías cercanas a algunas búsquedas vanguardistas– se hacen lugar en estas propuestas, que no sólo tienen como

◀ Ejemplo 4



- ▲ Eloísa Cartonera es una cooperativa editorial que nació después de la crisis de la Argentina de 2001, con la intención de utilizar los cartones de un modo creativo. La idea también fue difundir a bajo costo obras literarias como ensayos, cuentos, novelas y poesías. Eloísa Cartonera compraba el cartón a un precio mayor que aquel que se pagaba en el mercado “cartonero”, lo que le permitía transformar un material de descarte en una fuente de trabajo, incluso mejor paga. Las tapas de esos libros se convierten así en objetos originales y preciosos. Asimismo, ofrece talleres de pintura y otras actividades.

finalidad la modificación de algunas situaciones de la realidad contemporánea, sino también la de intervenir artísticamente sobre esos espacios de lo real. La acción y la permanente redefinición de sus actividades vuelven a estas propuestas verdaderamente dinámicas, móviles y en constante transformación, tanto de sí mismas como del medio sobre el cual operan.

Consideramos importante incluir estos proyectos en el ámbito del aula, ya que estimulan el trabajo grupal y activo, operando sobre la realidad concreta transformándola y recreándola.

- ▼ Articultores es una agrupación abierta, conformada por artistas y otros interesados, que acciona sobre tres principios: libre cultura, desarrollo sostenible y libre tránsito. Una de las acciones más destacadas de este colectivo es el desarrollo de una huerta urbana. Crean “bombas de semillas” de diferentes hortalizas, las que luego distribuyen por canteros, terrenos baldíos y todo espacio público apto para que crezca una planta, que puede ser consumida como alimento por cualquier persona. Erróneamente, a veces se piensa al espacio público como un espacio que no es de nadie, pero en verdad se trata de un espacio que nos pertenece a todos. Consideramos valiosa la estrategia de utilizar los espacios abandonados con fines constructivos, creativos y solidarios.



2

Problemáticas del arte contemporáneo

Repensar algunas cuestiones y discursos en torno al arte contemporáneo permite reflexionar también sobre la realidad y la mirada que los artistas tienen sobre ella. A medida que avancemos en nuestro camino a través de las imágenes, veremos que la problemática acerca de la representación ha sido y es muchas veces puesta en entredicho, sobre todo con el advenimiento de aquello que denominamos “arte contemporáneo”, ya que es sabido que con él las condiciones de la representación se ven afectadas, o al menos discutidas.

Podemos fijar el inicio del arte contemporáneo en la década de 1970. La idea de un cambio del arte moderno al arte contemporáneo surge posiblemente a partir de un quiebre respecto del objeto artístico y su crisis de representación, de los problemas con relación a los espacios de exposición y de la implementación de nuevos soportes.

Vamos a ejemplificar estas problemáticas a través de algunos conceptos clave que pretenden ser un posible acercamiento para pensar los funcionamientos del arte actual.

Para profundizar este tema, pueden consultar:

GUASCH, Ana María: *El arte último del siglo xx. Del posminimalismo a lo multicultural*, Alianza, Madrid, 2000.

DANTO, Arthur: *La transfiguración del lugar común*, Paidós, 1981.

DANTO, Arthur: *Después del fin del arte*, Paidós, Buenos Aires, 2010.

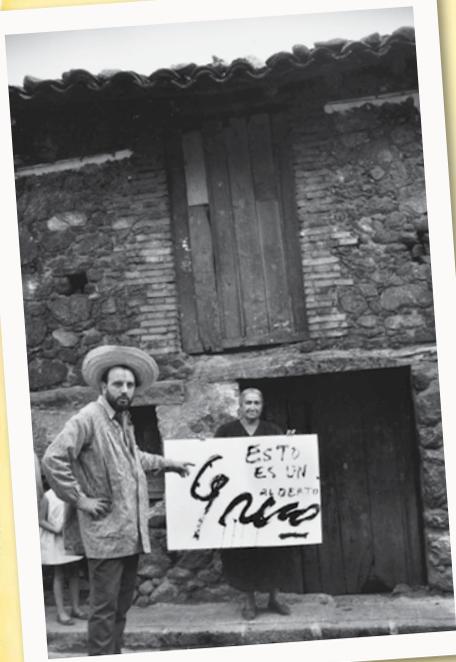
Desmaterialización

En el arte, el concepto de desmaterialización supone un progresivo abandono de la obra como objeto, en favor de los procesos de producción e ideación de esa obra. Desde los inicios del arte conceptual en la década de 1960, los registros privilegiados para ilustrar dicho proceso de trabajo han sido los videos y las fotografías.

A grandes rasgos, podemos señalar que la idea de desmaterialización supone un cambio importante en el arte: ya no se hablará de obras de arte como objetos estables y permanentes en los que se valoran la ejecución y la fabricación, sino de procesos y acciones efímeras que se documentarán a través de fotografías o videos. En este sentido, la documentación de esas acciones transitorias funciona como registro residual de la obra.

Muchas de las propuestas más ortodoxas relacionadas con la desmaterialización han sufrido a lo largo de estas décadas algunas modificaciones. Si bien en muchos casos el objeto no ha desaparecido literalmente, sí ha dejado de tener importancia como sentido último de una obra. Propuestas efímeras como el Earth Art o Body Art son quizá los ejemplos que mejor ilustran el concepto de desmaterialización del arte.

◀ Ejemplo 5



◀ *Vivo-dito* es el nombre que Alberto Greco da a la acción de señalar a una persona, lugar o situación, declarando a cualesquiera de estas una obra de arte. El acto de señalamiento pone el acento no el objeto en sí sino en la acción y en el gesto que el artista lleva a cabo sobre cualquier cosa o sujeto.

[...] El arte vivo es contemplación y comunicación directa. Quiere terminar con la premeditación que significa la galería y la muestra. Debemos meternos en contacto directo con los elementos vivos de nuestra realidad. Movimiento, tiempo, gente, conversaciones, olores, rumores, lugares y situaciones.

📄 *Manifiesto Vivo-dito*, 24 de julio de 1962, hora 11.30.



GRECO, Alberto: *Vivo-dito*, 1963. Serie de acciones de señalamiento registradas por la artista Montserrat Santamaría, realizadas en julio de 1963 en Piedralaves, provincia de Ávila, España. Colección Castagnino + macro.

▶ La instalación y performance *Proceso de aprendizaje* de Gabriel Baggio consiste en la explicación y realización de una receta de cocina por parte de una persona mayor. El público asiste a ese hecho y luego degusta los platos elaborados. Los restos de comida, las cacerolas y el espacio cuidadosamente dispuesto, junto con el video de la acción, quedan registrados en un video y también en formato instalación. Ambos funcionan como “restos” del proceso.



Concretamente, desarrollo una serie de performances donde me entrego a recibir una “lección” de algún señor o señora más grande que yo, que posea un oficio o la especificidad de un oficio que yo no tenga. Entonces la performance consiste en aprender algo: un plato de cocina, una clase de tejido al crochet, unas clases de batido de chapa de cobre para hacer una olla, etcétera.

📄 Gabriel Baggio.



BAGGIO, Gabriel: *Picante de pollo. Proceso de aprendizaje*, performance, 2008. Junto con Nicolasa Choque.

Ejemplo 5



◀ *¿Por qué son tan geniales?* fue un afiche publicitario que estuvo ubicado en la vía pública, en un panel de grandes dimensiones en la esquina de Viamonte y Florida, de la ciudad de Buenos Aires, en 1965. La imagen es el retrato de los tres artistas: Puzzovio, Giménez y Squirru. A través de esta intervención urbana, los artistas sacaron el arte a la calle, rompieron con la idea de obra como objeto (el cartel estuvo colocado unos días y luego fue retirado) y buscaron llegar a un público masivo.



PUZZOVIO, Dalila, Edgardo GIMÉNEZ y Carlos SQUIRRU: *¿Por qué son tan geniales?*, 1965-2010, cartel en espacio publicitario en Viamonte y Florida, Buenos Aires. Colección Castagnino + macro.

Poéticas individuales y subjetivas, y diversidad de soportes

Algunas de las propuestas artísticas contemporáneas refieren a poéticas personales y subjetivas más que a grandes temas o relatos. Muchos artistas trabajan en sus obras modos expresivos que están en relación con sus experiencias de vida, o al menos de acuerdo con experiencias subjetivas.

Estas poéticas individuales en general no pueden encasillarse bajo ningún movimiento o estilo, ya que la práctica artística deviene asunto individual y no colectivo. Desde esta perspectiva, el artista crea sus propios conceptos y sus propios objetos, fuera de toda normativa sociocultural.

La diversidad de soportes y técnicas que encontramos en el arte contemporáneo con relación a los materiales tradicionales del arte, está estrechamente ligada a este modo de pensar y de entender la práctica. Así, se hace imposible enumerar cuáles son los nuevos soportes en tanto todo es factible de ser apropiado e integrado al campo del arte.

Para profundizar este tema, pueden consultar:

Marchán Fiz, Simón: *Del arte objetual al arte del concepto*, Akal, Madrid, 1990.

Ejemplo 6

La obra de Nicola Costantino es un elegante abrigo de piel, pero no es animal sino imitación de piel humana. La tela está realizada en silicona y las partes íntimas son calcadas sobre un cuerpo real, lo que da un efecto mimético. A veces los nuevos soportes son útiles para generar en el espectador nuevas percepciones, no sólo en el plano conceptual sino también en el sensitivo.



COSTANTINO, Nicola: serie *Peletería con piel humana*, objeto (abrigo con tetillas masculinas en silicona y cabello natural), 140 x 50 x 30 cm, 2003, Colección Castagnino + macro.



La frazada que utiliza Feliciano Centurión para su obra abre un universo de sentido. Esta pieza puede ser entendida en su funcionalidad: una frazada sirve para abrigar e incluso proteger al cuerpo de las inclemencias del exterior. Pero puede entenderse también como metáfora: es un objeto que habla del mundo personal de su creador. Centurión es uno de los primeros artistas que en nuestro país refiere a las temáticas de la homosexualidad y el VIH/sida. La frazada tiene un delicado trabajo artesanal, está bordada al crochet, técnica típica y tradicional de la tejedoras de Paraguay –su país natal– pero que también es una técnica asociada comúnmente a las actividades femeninas.

CENTURIÓN, Feliciano: *Otiuras*, acrílico sobre frazada con inclusión crochet, 227,5 x 198,5 cm, Colección Castagnino + macro, 1994.

Ajuar para un conquistador, de Mónica Girón, es una instalación en la cual se disponen prendas tejidas por ella misma. Dichas prendas son confeccionadas como abrigos para los pájaros que habitan en la Patagonia, región de origen de la artista. Los tejidos funcionan como el soporte de una ausencia o como referencia a aquello que ya no está.



GIRÓN, Mónica: *Ajuar para un conquistador*, lana merino y botones, medidas variables, 1993.

El nuevo rol del espectador

Muchas obras de arte contemporáneo no conciben al espectador como contemplador pasivo, que sólo observa en actitud distante. Planteos vinculados con el arte cinético, con lo performático y lo multimedial, entre otros, ofrecen al “espectador” un lugar de interacción, comunicación, participación y hasta a veces de co-creador de la obra. Todo el aparato de percepción del sujeto se pone en funcionamiento, y ya no se le demanda al público solamente apelar al sentido de la vista, con lo

◀ Ejemplo 7



◀ *Libros de arena* es una obra interactiva, ya que necesita de la participación activa del público, a tal punto que el cuerpo del espectador se vuelve parte de la obra. Consiste en dos cubos de vidrio llenos de arena y sobre ellos, dos proyectores. Cuando alguien del público se acerca y toca la arena, aparecen palabras y textos proyectados sobre sus manos, los cuales luego se desvanecen y se desplazan siguiendo el movimiento de las manos.



SARDÓN, Mariano: *Libros de arena*, instalación interactiva, 2004.



cual hasta puede ponerse en entredicho la denominación tradicional de “espectador”.

Para acercarse a la obra, el público actual necesita imperiosamente recurrir a otras herramientas de su bagaje cultural, de su capacidad de percepción e incluso a su subjetividad, como también intentar reconstruir la información específica sobre el contexto para poder interpretar el universo simbólico de la obra y del artista.



PROVISORIO / PERMANENTE: *Visitas a la casa del coleccionista*, 2004-2007.

◀ En Provisorio / Permanente los curiosos espectadores ingresaban, como si fueran espías, en una experiencia desorbitada en la que se encontraban con extraños personajes y atmósferas. El público deambulaba en esa casa “abandonada” entre *performers*, muñecos vivos, sombras y chirridos. Era un curioso mundo paralelo construido con objetos desechados del mundo exterior y bizarros mecanismos de tecnología casera. En *Visitas a la casa del coleccionista*, los comportamientos determinados y los saberes previos habituales que un espectador debe tener para apreciar una obra de arte ya no son válidos porque el lugar del espectador fue desarmado y reconstruido fuera de los espacios de exhibición tradicionales.

◀ En esta obra, Edgardo Vigo propone crear un poema que no sea escritura sino dibujo o diseño visual. En vez de letras, esta caja tiene múltiples cartoncitos de colores plegados artesanalmente y se ofrece abierta para que cualquiera pueda crear un poema. Vigo pretende quebrar la idea de que la plástica y la poesía son “artes cultas”, sólo para entendidos. Por el contrario, cuando producimos nuestra propia poesía dejamos de ser meros observadores para convertirnos en creadores. Vigo busca un arte que “facilite la participación-activa del espectador”. Por esto proclamó: “Un arte tocable que se aleja de la posibilidad de abastecer a una ‘elite’ [...] un arte tocable que pueda ser ubicado en cualquier ‘hábitat’ y no encerrado en museos y galerías”.



VIGO, Edgardo Antonio: *Manual y práctica. Caja tipográfica para armar poemas visuales*, objeto, 1993, Colección Castagnino + macro.

Citas, parodias, ironías

A lo largo de la historia del arte, las citas a otras obras o a otros artistas han sido un procedimiento frecuente. Las referencias pueden operar como una forma de legitimarse (aludiendo a la autoridad del pasado) o como un modo de crítica, reflexión o ironía sobre el referente de la obra, sobre el artista o sobre la autoridad del arte como institución.

En las últimas décadas, la cita se transformó en una suerte de recurso que se encuentra a la mano del artista contemporáneo. El pasado y

◀ Ejemplo 8



- ▲ En *Malona*, Alberto Passolini cita dos obras muy importantes del arte argentino del siglo XIX: *La cautiva*, de Esteban Echeverría, escrita en 1837, y una pintura de Ángel Della Valle, *La vuelta del malón*, de 1892. Es interesante destacar que el artista recurre a una obra paradigmática del arte argentino y la trabaja con ironía, dándoles algunos visos de humor a ciertos relatos de la conformación del “ser argentino”. De alguna manera, Passolini entiende a la historia no como un relato cerrado, acartonado, sino como un espectro de posibilidades de resignificación del presente, señalando que las reflexiones sobre algunas problemáticas no necesariamente deben abordarse desde un discurso serio y erudito.



PASSOLINI, Alberto: *Malona*, acrílico sobre tela, 2,60 x 4,60 m, 2010.

todo su acervo artístico se erigen como un espacio capaz de promover la creatividad en el presente; pasado y tradición son muchas veces leídos de manera positiva, y no ya como modos pretéritos del arte de los cuales haya que renegar. Es en esa instancia de apropiación del pasado en donde conceptos como los de original, copia y crítica a la autoría serán trabajados, discutidos, analizados y puestos en entredicho en el gran abanico que convoca al arte contemporáneo.

Material sobre arte argentino contemporáneo:

Museo Castagnino + macro:

👉 www.macromuseo.org.ar

Proyecto Bola de Nieve:

👉 <http://boladenieve.org.ar/>

Las páginas de los artistas trabajados también pueden consultarse.

►
Esta escultura fue realizada por Sandro Pereira, un artista tucumano que parte de la imagen de su cuerpo para producir sus obras. Con mucho humor, crea autorretratos en tamaños y materiales muy diversos. En todos ellos muestra su voluminosa silueta burlándose de la moda y de los mandatos sociales. En una entrevista, el artista dijo: “El gordo soy yo, en diferentes circunstancias [...] Hago esculturas partiendo de mi imagen, para sacar de allí el lugar del mensaje. Siempre estoy hablando a través de mí [...] me gusta trabajar con la parodia, ironizar sobre el ideal físico, mostrarme tal cual como soy con el cuerpo que tengo y partir de esa idea”.



PEREIRA, Sandro: *Conversación sobre la hierba*, resina poliéster, fibra de vidrio, esmalte sintético, 55 x 30 x 28 cm, Colección Castagnino + macro, 2002.

3

Actividades

Las actividades para el trabajo con los alumnos en el aula, incluidas en este capítulo, están pensadas con el objeto de articular las actividades con el objeto de articular los comentarios de las obras incluidos en el sitio <http://arteargentino.educ.ar> con los núcleos temáticos, incorporando como herramienta central los dispositivos digitales e Internet.

Las actividades están planeadas como posibles abordajes de las obras y han sido diseñadas para trabajar desde las netbooks, entendiendo estas herramientas como instrumentos clave en el acceso a la información que circula en el nuevo universo digital.

Si bien estas actividades introducen una posible dirección en el análisis de las obras, cabe aclarar que no es la única: son sugerencias que tienen como objetivo ampliar los modos de interpretación y de análisis de las obras. Los núcleos temáticos fueron pensados como disparadores del trabajo con las obras, con la intención de establecer un posible criterio y un posible orden en su abordaje y sus problemáticas.

Si bien las obras se agrupan bajo grandes temáticas, también transitan y atraviesan otros núcleos: como hemos señalado en el capítulo 1, las vías de análisis de las obras son múltiples, y algunas de ellas se pueden trabajar desde un núcleo u otro, o combinando dos o más núcleos. Establecer relaciones entre los núcleos es, también, un modo de ampliar los significados abordados de cada una de las obras de arte tratadas.

Las temáticas fueron pensadas de un modo amplio con la idea de trabajar sobre temas actuales y afines a los intereses de los adolescentes. Es necesario señalar que los núcleos pueden modificarse y repensarse: tienen la característica de ser dinámicos y flexibles.

Tanto las actividades como las lecturas, los análisis y las interpretaciones de las obras están pensados en función de desarrollar competencias cognitivas que permitan fomentar el pensamiento crítico y reflexivo.

Núcleo temático: arte y derechos humanos

Actividad 1. El trabajo como proceso transformador



Obras: Liliana Maresca: *Recolecta*; Eloísa Cartonera;
Víctor Grippo: *Construcción de un horno popular para hacer pan.*

El objetivo de esta actividad es pensar y discutir en el aula la relación entre los conceptos de transformación y trabajo que se plantean en las obras. Entendemos como actividad laboral cualquier conjunto de técnicas y saberes puestos en acción, como una experiencia social y sobre todo como un derecho.

En esta actividad nos interesa hacer hincapié en cualquier proceso de transformación mediante el trabajo. Para ello, proponemos entender al trabajo en dos sentidos:

- como un proceso de transformación visible de la materia (madera en mueble, cuerpo enfermo en sano, harina en pan, etcétera);
- como un proceso de transformación a nivel simbólico en el que entran en juego capacidades no estrictamente materiales (por ejemplo, la dignidad).

Sugerimos proponerles a los alumnos que, en pequeños grupos, busquen en Internet definiciones, descripciones e imágenes de algún trabajo u oficio de interés. A continuación, les proponemos algunos sitios para buscar imágenes.

- Galería de imágenes del programa Conectar Igualdad:
<http://galerias.educ.ar>
- Banco de imágenes del Ministerio de Educación, Política Social y Deporte de España:
<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>
- Picto, banco de imágenes gratuitas, en colaboración con el Ministerio de Educación de Quebec (buscar categoría “Professions”):
<http://www.picto.qc.ca/>
- FlickrCC, una recopilación de las imágenes en Flickr con licencia Creative Commons (buscar por palabra clave “work”):
<http://flickrcc.bluemountains.net/>
- Presentación sobre oficios y profesiones:
<http://www.slideboom.com/presentations/183592/Profesiones-y-oficios>



Con la información recolectada, los alumnos podrán armar un informe en el cual se dé cuenta de ese proceso transformador. El informe puede ser

realizado en formato de presentación multimedia, video, lienzo dinámico o póster digital. A continuación, algunas herramientas con las cuales es posible abordar este trabajo.

- Programas para crear presentaciones disponibles en las netbooks: PowerPoint, de Microsoft Office, e Impress, de OpenOffice.
- Programa para crear videos disponible en las netbooks: Windows Live Movie Maker.
- Slideshare, servicio web para publicar presentaciones:
www.slideshare.net
- Servicios web para crear presentaciones en línea:
Google Docs: <http://docs.google.com>
280 slides: <http://280slides.com>
Prezentit: <http://prezentit.com>
Zoho Show: <http://show.zoho.com>
- Prezi, servicio web para realizar lienzos dinámicos:
www.prezi.com
- Glogster, servicio web para realizar pósteres digitales:
<http://edu.glogster.com>



Los informes pueden incluir una conclusión donde se evidencien las etapas de ese cambio y se reflexione sobre la experiencia. Luego, las producciones pueden ser publicadas en Internet o quedar disponibles en la red escolar para compartir las diferentes temáticas con las familias y otros cursos de la escuela. Otra posibilidad es que, a partir del informe realizado sobre un proceso transformador, los alumnos realicen un comentario en formato de audio en el cual se ponga en relación lo que investigaron con las obras de Liliana Maresca, Eloísa Cartonera y Víctor Grippo. Para esto pueden grabar su mensaje utilizando algunos de los servicios web disponibles o empleando el programa de audio Audacity, instalado en las netbooks, grabar el texto y luego subirlo a la red.

- Servicios web para grabar mensajes orales y compartirlos en Internet:
Vocaroo (de uso muy sencillo y sin necesidad de registro previo):
👉 <http://vocaroo.com/>
Voicethread: 👉 <http://voicethread.com/>
Woices, para crear mensajes orales georeferenciados:
👉 <http://woices.com/>
- Servicios web para compartir archivos de audio:
Poderato: 👉 <http://poderato.com/>
Podbean: 👉 www.podbean.com
Goear: 👉 www.goear.com



Actividad 2. El arte en su rol social

Obras: Eloísa Cartonera.



El objetivo de esta actividad es presentar el trabajo de entidades, instituciones o fundaciones que por medio del arte intentan integrar socialmente a personas en situaciones de vulnerabilidad. Y, a partir de ese planteo, analizar cómo y en qué sentido el arte puede ser un factor de estímulo y cambio de una situación crítica. Sugerimos priorizar proyectos locales para anclar el análisis en la propia comunidad y estimular una posible participación.

Sugerimos que los alumnos investiguen en Internet, consulten a sus familias y a otras personas sobre iniciativas culturales con fines sociales e inclusivos que se estén realizando en su localidad.

A partir del análisis del trabajo de Eloísa Cartonera, de los proyectos encontrados o presentados por los docentes, proponemos que los alumnos piensen y desarrollen un taller o actividad de estas características, teniendo en cuenta qué es posible hacer desde la escuela de manera creativa y colaborativa.

Otra actividad puede consistir en realizar un trabajo de difusión de proyectos culturales y entidades sociales desde la escuela. Para esto, se puede realizar un programa de radio con Audacity y luego publicarlo en un servicio de alojamiento de podcasts. También, poner voz a un personaje virtual; elaborar un blog con alguno de los servicios gratuitos; crear un folleto, póster o collage digital, que pueden diseñarse directamente en línea con alguno de los servicios web disponibles o crearse con el programa de edición de imágenes Gimp que se encuentra instalado en las netbooks.

- Gimp, programa para editar y crear imágenes: en el siguiente link se encuentra disponible un tutorial para aprender a utilizar este programa. Se sugiere consultarlo frente a una necesidad específica e ir aprendiendo su manejo en función del trabajo. Esta herramienta se puede utilizar para múltiples actividades, por lo cual vale la pena el esfuerzo inicial para aprender a usarla.
<http://docs.gimp.org/2.2/es/>
- Servicios web para crear collages digitales:
Photovisi: www.photovisi.com
Mosaickr: www.mosaickr.com
- Servicios web para crear blogs:
Blogger: www.blogger.com
Wordpress: es.wordpress.com
- Voki, aplicación web para poner voz a un personaje:
www.voki.com

Una vez terminado el video, collage, folleto o blog, se sugiere utilizar los canales de comunicación para que los alumnos difundan su trabajo entre familiares y amigos a través de las redes sociales a las que pertenezcan (por ejemplo, Facebook o Twitter), servicios de mensajería instantánea (como Live Messenger, instalado en el sistema operativo Windows, o Pidgin, instalado en el sistema operativo Linux), o a través de su correo electrónico habitual.

Aquí presentamos algunos proyectos viables y casos para trabajar este núcleo:

- César González es un poeta de 21 años que, gracias a la potencialidad transformadora del arte y de su imaginación, logró experimentar, como él dice, “una sobredosis de esperanza”. César era un chico en situación de calle que hoy en día estudia en la Facultad de Filosofía y Letras y que ha publicado su primer libro de poemas, titulado *La venganza del cordero atado*.

FRIERA, Silvina: “Es más peligroso un pibe que piensa que un pibe que roba”, entrevista con César González, *Página/12*, 18 de octubre de 2010. Disponible en:

👉 <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/4-19641-2010-10-18.html>

JUVENAL, Gabriela: “César González: ‘La literatura me rescató del infierno’”, *Miradas al Sur*. Disponible en:

👉 <http://sur.elargentino.com/notas/cesar-gonzalez-la-literatura-me-rescato-del-infierno>

- “Yo no fui” es una asociación civil y cultural sin fines de lucro que trabaja en proyectos artísticos y productivos en los penales de mujeres de Ezeiza y con las mujeres que salen en libertad.

👉 <http://proyectoyonofui.blogspot.com/>



- El Galpón de Tolosa es un centro cultural y social que funciona desde hace más de dos años, en el predio de los galpones de la estación de ferrocarril de Tolosa.

👉 <http://galpondetolosa.blogspot.com/>



- La Araña Galponera es un colectivo de artistas mendocinos que se proponen revalidar el trabajo artístico y el rol social del arte.

👉 <http://colectivogalponera.blogspot.com/>



Actividad 3. Derechos del niño y el derecho al juego



Obras: Antonio Berni: *Juanito laguna remontando su barrilete* y *Team de fútbol o Campeones de barrio.*

Proponemos que los alumnos primero busquen y analicen la Declaración de los Derechos del Niño, así como su consideración en la Constitución Nacional. Aquí hay dos sugerencias para iniciar la búsqueda:

👉 <http://es.wikipedia.org> > Buscar: “Declaración de los Derechos del Niño”

👉 <http://www.argentina.gov.ar/argentina/portal/paginas.dhtml?pagina=396>

Luego, sugerimos proponerles a los alumnos debatir los textos consultados y focalizarse en el tema del juego a partir de estas preguntas: ¿por qué creen que jugar es un derecho?; ¿en qué aspectos jugar es importante para el desarrollo y la maduración del individuo?

Sería interesante tener en cuenta cómo se concibe la niñez a partir de la Revolución Industrial y realizar una búsqueda histórica sobre los juegos antes y después de la Modernidad. Para esto se pueden tener en cuenta otras obras de arte a partir de las cuales se pueda ver el proceso de cambio en la concepción de la niñez.

Actividad 4. Juegos de PC, online y de consolas

La mayoría de los juegos actuales están mediados por la tecnología digital, por eso sugerimos trabajar con ellos en clase. Se les puede proponer

a los alumnos que cada uno elija su juego preferido, teniendo en cuenta los disponibles en Facebook y los de consola. Luego, pueden analizar similitudes, diferencias y complejidad de los juegos, y realizar en conjunto un catálogo comparativo, otorgándoles un puntaje en cada categoría que evalúen. Sugerimos algunas posibilidades: cantidad de personas necesarias, dinamismo, creatividad, rapidez, astucia, compañerismo, diseño y nivel de dificultad, etcétera...

Para recopilar la información de todos los alumnos se puede crear un sencillo formulario en Google Docs que permitirá un rápido análisis de los resultados, o compartir una hoja de cálculo utilizando este mismo servicio web. Si no se dispone de conexión, se puede compartir una hoja de cálculo de Excel o Calc disponible para todos en una carpeta compartida en la red escolar. De esta forma, cada alumno podrá ir rellenando una fila de la planilla con sus preferencias.

Posteriormente, se puede hacer una presentación en clase de los juegos más populares y realizar una competencia grupal. Por último, y después de terminada la actividad, sería oportuno pensar entre todos cuáles son las particularidades y las innovaciones en los juegos a partir de la incorporación de la tecnología digital.

Núcleo temático: arte, identidad y memoria

Actividad 5. La memoria y el tiempo

Según Elizabeth Jelin, la memoria se construye como una actividad “subjetiva y no lineal”. Siempre se realiza en un momento presente, o mejor dicho, “en el presente”. La memoria se erige también como un cúmulo de acontecimientos e incluso experiencias del pasado individual o grupal que muchas veces adquiere sentido a través de las tradiciones de referencias compartidas.

Al actuar de manera activa en el presente, la memoria resignifica acontecimientos del pasado, un pasado siempre activo de referencias compartidas socialmente que configuran la acción en un presente que piensa al futuro con relación a sí, de modo tal que el presente se “construirá también con relación al futuro y a las expectativas que tengamos acerca de él”.

Con relación a la identidad, Jelin señala: “La identidad está siempre ligada a la memoria e implica reconocerse individual o colectivamente en una continuidad con el pasado y en un proyecto con el futuro”.

Para profundizar los conceptos de identidad y memoria, proponemos consultar la obra de Elizabeth Jelin *¿De qué hablamos cuando hablamos*

de memorias?, cuyo segundo capítulo está disponible en el siguiente link: <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/JelinCap2.pdf> [consultado el 4/6/2011].

Sugerimos que, a partir de este texto, se les proponga a los alumnos reflexionar sobre cómo se configura la idea de memoria a través de la idea de presente y pasado activo, y por qué el futuro se configura con relación al presente.

En el siguiente link hay material de video, música, literatura y más propuestas para trabajar el tema de la memoria, la desaparición y la dictadura: <http://www.memoriaenelmercosur.educ.ar/?cat=1>

Asimismo, se pueden consultar allí más fotografías del artista Gustavo Germano junto con una propuesta de estrategias didácticas.

Actividad 6. La memoria es selectiva

La memoria es también una operación selectiva. Para recordar, la memoria selecciona qué se debe recordar y qué no; es necesario olvidar para poder tener memoria. A partir de estas nociones, sugerimos proponerles a los alumnos que respondan esta pregunta: ¿cómo entienden esta idea de “olvidar para recordar”?

Luego, se les puede sugerir que rastreen los conceptos de rememoración y evocación y, de acuerdo con las definiciones que obtengan, observar cómo funcionan en cada una de las propuestas artísticas.

Para iniciar la búsqueda de definiciones, sugerimos partir de alguno de estos diccionarios:

- Diccionario de la Real Academia Española: www.rae.es
- Diccionario etimológico: <http://www.elcastellano.org/palabra.php>

Actividad 7. Intervención artística como memoria de los ferrocarriles



Obras: Patricio Larrambebere y Ezequiel Semo: *Coghlan 117 años*; proyecto *Un vagón hermoso*.

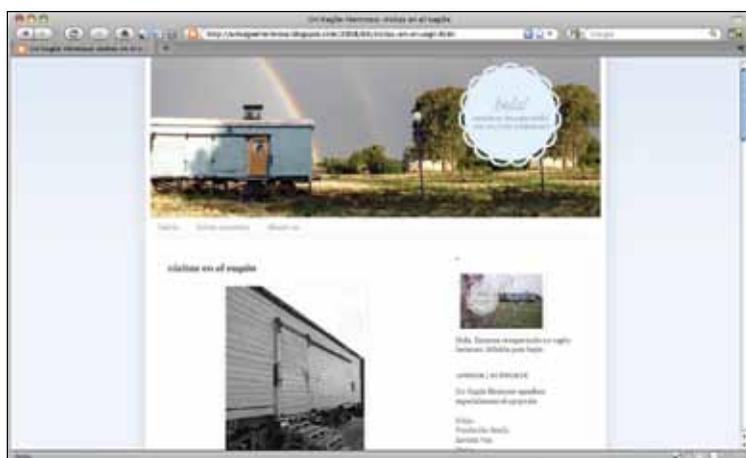
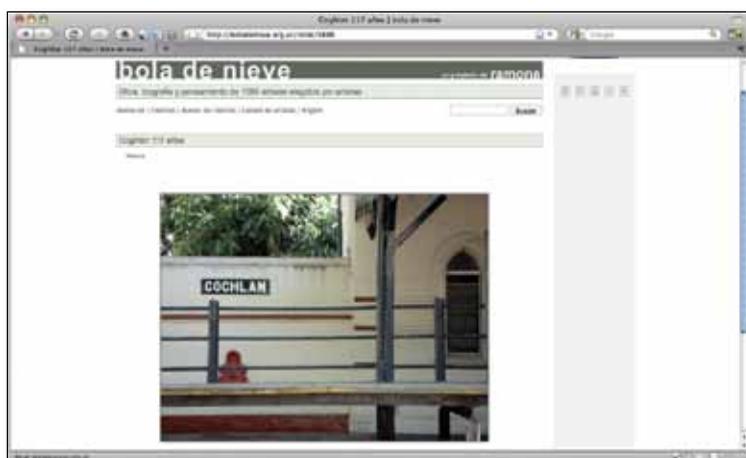
La obra de Larrambebere y Semo es una intervención que implica un llamado de atención sobre el estado de descuido y la falta de mantenimiento de algunos trenes en la actualidad. Por su parte, *Un vagón hermoso* recupera dos vagones abandonados para crear un espacio destinado a actividades culturales.

Luego de que los alumnos conozcan los proyectos a través de sus páginas de Internet, sugerimos proponerles que respondan con qué elementos (materiales y simbólicos) trabajan los artistas la memoria acerca de los ferrocarriles. Posteriormente, se puede plantear la cuestión de cuál es la dimensión crítica del pasado y cómo se ilustran los posibles efectos a futuro. Si bien ambas propuestas no están trabajadas conjuntamente, sería interesante que se las pudiera poner en relación.

Pueden consultar más información sobre estos proyectos en:

🖱 <http://boladenieve.org.ar/node/5896>

🖱 <http://unvagonhermoso.blogspot.com/p/sobre-nosotros.html>



Actividad 8. La historia de los ferrocarriles argentinos

Para iniciar este trabajo, pueden proponer a los alumnos que se acerquen a la historia de los ferrocarriles en la Argentina: 🖱 <http://www.argentina.gov.ar/argentina/portal/paginas.dhtml?pagina=257>.

Luego, pueden continuar con un análisis partiendo de preguntas como las siguientes:

En YouTube hay varios videos relacionados con este tema.

- ¿Cuándo sucedió la privatización de los ferrocarriles?
- ¿Por qué se redujeron los recorridos de los trenes?
- ¿A cuántos kilómetros se redujo el recorrido de la red ferroviaria en la Argentina?
- ¿Qué consecuencias tuvo?

Para cerrar la actividad, pueden proponer a los alumnos que marquen en un mapa de la Argentina los recorridos de las líneas ferroviarias que funcionan en la actualidad. Para ello, pueden utilizar un servicio web de mapas personalizados, el programa Google Earth instalado en las netbooks o, si disponen de un mapa de la Argentina en formato digital, se lo puede editar con los programas Paint o Gimp.



Servicios web para crear mapas personalizados

- YourGmap utiliza la tecnología de Google Maps y permite que cada usuario genere sus mapas identificando los lugares que desee. Una vez creado el mapa, se obtiene una dirección web única que permite difundirlo a través de distintos medios digitales.

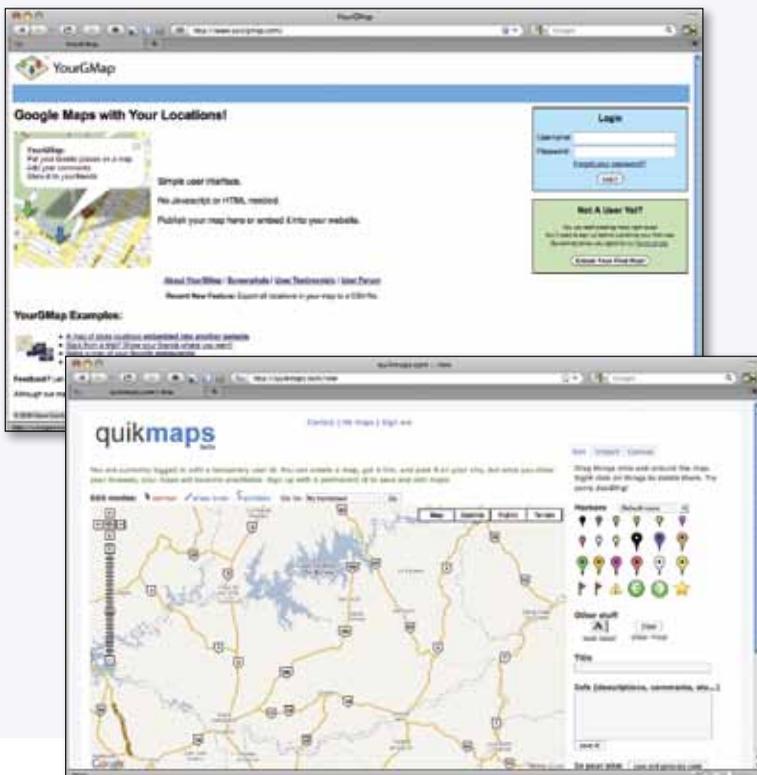
www.yourgmap.com

- QuickMaps es un servicio que también se basa en los mapas de Google y ofrece la posibilidad de trazar rutas en ellos, agregarles íconos o textos, y cualquier otro tipo de información.

<http://quikmaps.com/>



Cómo generar un mapa personalizado:



1. Elegir la opción **Draw a quik map** (no es necesario registrarse).
2. Determinar una ubicación en el casillero **Go to**.
3. Arrastrar los distintos marcadores disponibles en el recuadro derecho hacia el mapa que se visualiza a la izquierda.
4. También se pueden dibujar líneas para trazar una ruta con las herramientas situadas en la parte superior del mapa.
5. Agregar un título y descripción y pulsar en **Save it**.
6. Para obtener el código que permite insertar el mapa en un blog o página web, pulsar **Save and generate code**.

Actividad 9. Tu propio ferrocarril

Quizá en la localidad donde viven los alumnos existió o existe una estación de trenes, un museo del ferrocarril, casas linderas a una vía y muchas anécdotas relacionadas con los ferrocarriles.

Pueden proponerles realizar un relevamiento de esos elementos con imágenes, videos y textos.

Por ejemplo, pueden entrevistar a familiares y vecinos, filmarlos con la webcam de las netbooks y convertir esos relatos en un video utilizando el programa MovieMaker. Para compartir el video con la comunidad escolar, se lo puede publicar en YouTube. Asimismo, pueden utilizar la webcam para sacar fotos.

También se puede optar por grabar las entrevistas en formato de audio utilizando la grabadora de sonidos de Windows y editando el archivo con el programa Audacity.

A partir de lo investigado, con la información recabada pueden diseñar un blog y subir allí el material para que esté disponible como memoria de la comunidad.

Actividad 10. *Un vagón hermoso en acción*

Para esta actividad pueden invitar a los alumnos a que visiten el blog y el Facebook de *Un vagón hermoso* para que observen las actividades y los diferentes talleres que se llevan a cabo en el vagón recuperado:

👉 <http://unvagonhermoso.blogspot.com/p/sobre-nosotros.html>

👉 <http://www.facebook.com/unvagon.hermoso>.

A partir de lo visto, en grupos de tres o cuatro alumnos, pueden pensar y elaborar una actividad para un posible taller de carácter cultural y artístico. Una vez elaborada esa actividad, pueden compartirla con los otros grupos y comentar críticamente cada una de las propuestas, para realizar los ajustes sugeridos por los compañeros.

Finalmente, pueden elegir entre todos algunas de las propuestas desarrolladas para enviarlas por mail al proyecto *Un vagón hermoso* como sugerencia para futuros talleres.

Para compartir los proyectos entre los grupos e intercambiar información y opiniones, se pueden utilizar algunos de los servicios web para compartir archivos, que permiten generar una carpeta compartida en cada netbook o bien compartir un archivo en Internet. De esta forma todos podrán acceder a los documentos y volcar allí sus impresiones y sugerencias de mejora.

Dropbox:

👉 www.dropbox.com

Google Docs:

👉 <http://docs.google.com>

Los boletos de tren y un montón de historias

La acción de *Coghlan 117 años* se llevó a cabo en el marco de las acciones generales de ABTE. Para consultar más sobre este tema: <http://ferrosur.tripod.com/abte.html>.

Actividad 11. La ausencia como evidencia



Obras: Mónica Girón: *Ajuar para un conquistador*; Gustavo Germano: *Serie ausencias*; Fernando Traverso: *00350... puede no haber banderas*.

Con esta actividad se propone analizar los modos de presentación y de representación de la ausencia del cuerpo, para luego vincular esos análisis con la desaparición sistemática de personas llevada a cabo por la última dictadura militar en la Argentina.

Para ello, pueden proponer a sus alumnos que piensen en grupo qué objetos o sensaciones nos hacen recordar a algún ser querido, a una mascota o una situación ya ocurrida que se hace presente por medio de la evocación. Algunos ejemplos: olores, sabores, canciones, imágenes, lugares, fotografías, películas...

Después de reflexionar sobre la manera de traer al presente situaciones pasadas o personas ausentes, se pueden escuchar y observar las obras de los artistas antes citados para analizar detalladamente los procedimientos técnicos y los recursos metafóricos mediante los cuales las obras representan lo que ya no está, ante la dificultad que implica evidenciar y representar una ausencia. Por ejemplo, pensar en la presentación de los abrigos en ausencia del cuerpo con relación a la extinción de una especie o a una pérdida; analizar el motivo de la bicicleta como objeto evocador de un ser querido y desaparecido; reflexionar sobre la capacidad de fácil reproducción de la técnica del estencil; analizar la sutileza y la diversidad de recursos que pueden utilizarse para dar cuenta del dolor o de una situación histórica violenta y trágica.

Para agregar información al análisis, pueden consultar los siguientes videos sobre derechos humanos y la última dictadura militar argentina:

<http://videos.educ.ar/> > Disciplinas > Historia > “La lucha por los derechos humanos durante la dictadura militar de 1976-1983”.

<http://videos.educ.ar/> > Disciplinas > Historia > “La educación en la última dictadura. Disciplinamiento y represión”.

Luego de haber visto estas obras, y tras haber analizado y reflexionado sobre estas problemáticas, sugerimos que los alumnos realicen una actividad en la cual tengan que poner en imágenes o hacer evidente el problema

de la representación de la ausencia. ¿Cómo representarían ellos la ausencia y la desaparición?

Para diseñar una imagen pueden, por ejemplo, utilizar programas de edición de imágenes en línea, o el editor de imágenes Gimp. También pueden crear un video con el programa Movie Maker.

Memoria abierta y activa

Sugerimos tener en cuenta el sitio de Memoria Abierta (www.memoriaabierta.org.ar) para debatir sobre lo que supone la idea de memoria activa, y para pensar estrategias posibles para hacer de la memoria un recurso dinámico de reflexión.

Núcleo temático: arte y naturaleza

Actividad 12. Observación detallada de un proceso natural

Obras: Lorraine Green: *Apuntes sobre Flora*.



La artista Lorraine Green realiza un relevamiento detallado y observador sobre la flora patagónica, a la que luego retrata mediante el dibujo, anotaciones y fotos. Observa que, a primera vista, la estepa patagónica parece monótona y es con el florecimiento de las plantas donde pueden empezar a distinguirse las diversas especies, sea por su color, forma o tipo.

Proponemos una actividad que se centre en la observación detallada de un proceso natural. Nos interesa focalizarnos en la observación minuciosa como una forma de acercamiento y profundización sobre el conocimiento del mundo, utilizando herramientas y dispositivos técnicos que posibiliten esos acercamientos: fotografía, zoom digital, lupa, microscopio.

A través de tomas fotográficas realizadas con la cámara web o con el teléfono celular, los alumnos pueden documentar algún proceso natural de su interés. Por ejemplo: procesos de metamorfosis de mariposas, salida o puesta del Sol, fases de la Luna, cambios en las mareas, germinación de semillas, construcción de un hormiguero, cambios fisicoquímicos reversibles o irreversibles, etcétera.

Para ello, pueden hacer anotaciones, dibujos o croquis sobre los cambios que se dan en el tiempo, para finalmente hacer una presentación audiovisual. Se pueden realizar videos y editarlos con una voz en off con Audacity o Movie Maker, o crear un fotomontaje con Gimp.

En YouTube se pueden consultar muchos videos con las palabras clave “tiempo acelerado” o “time lapse”, que utilizan esta técnica.

Actividad 13. La conciencia y el activismo ecológicos



Obras: Romina Orazi: *Espécimen*; Nicolás García Urriburu: *Coloración en Venecia*; Joaquín Fargas: *Bioesferas*; Andrea Juan: *Proyecto Antártida*.

Los artistas buscan despertar la conciencia ecológica y advertirnos que es mediante las acciones cotidianas donde reside la posibilidad de modificar el estado actual de las cosas. Es nuestra responsabilidad preservar y cuidar el medioambiente.

Con esta actividad se puede proponer a los alumnos que lleven a cabo una investigación sobre un tema de preocupación ambiental, el cual seguramente podrá ser complementado desde otras áreas. Empleando algún programa de diseño o la webcam incorporada en los equipos portátiles, pueden realizar un afiche o un corto publicitario que promueva la conciencia ecológica.

- Glogster, servicio web para crear pósteres digitales: <http://edu.glogster.com/>
- Aplicaciones web que permiten cargar documentos en distintos formatos (Word, PowerPoint, PDF, Excel) y convertirlos en publicaciones, revistas, folletos, catálogos, etcétera.
Calaméo: <http://es.calameo.com/>
Scribd: www.scribd.com
Issuu: <http://issuu.com/>
Youblisher: www.youblisher.com
- Rasterbator convierte un archivo de imagen en un póster impreso de grandes proporciones. Devuelve la imagen original en una serie de archivos PDF que se imprimen y se ensamblan para crear la imagen ampliada: <http://homokaasu.org/rasterbator/>.

Actividad 14. Cultura libre



Obras: Articultores.

Con esta actividad se busca indagar y debatir sobre los conceptos de cultura libre, trabajo colaborativo, proyectos autogestionados, derechos



de autor, propiedad intelectual, entre otros, con apoyo en las siguientes páginas:

- FM La Tribu: <http://culturalibre.fmlatribu.com/>
- Sin Cita: <http://sincita.wordpress.com/>
- Buenos Aires Libre: www.buenosaireslibre.org
- Proyecto Nómade: <http://nomade.org.ar/>

Antes de que los alumnos comiencen a investigar, pueden ofrecerles un cuestionario que les sirva de guía. A continuación proponemos un cuestionario que puede servir como modelo:

- ¿De qué se habla cuando se habla de cultura libre?
- ¿Qué ejemplos pueden dar?
- ¿Qué es una red digital comunitaria? ¿Cómo funciona? ¿Cuáles son sus beneficios?
- ¿Qué es el copyright? ¿Cómo funciona?
- ¿Qué posibilidades aporta el copyleft?
- ¿Por qué creen que algunos proyectos autogestivos permiten un mejor desarrollo de sus propuestas?

Finalmente, sugieran a sus alumnos que busquen en su localidad o en zonas vecinas si existen propuestas sociales y/o culturales que se relacionen con los conceptos trabajados en referencia a “cultura libre”.

Actividad 15. Festival de cultura libre en la escuela

Esta actividad puede funcionar como cierre de los trabajos sobre cultura libre. Consiste en realizar un festival que tenga como objetivo principal difundir en la comunidad educativa tanto la idea de cultura libre como la de sus modos de acción, incluso a través de proyectos convocados que pertenezcan a la misma localidad. Junto con el apoyo de los docentes y el trabajo interdisciplinario, los estudiantes serán los encargados de organizar todas las instancias del festival, desde la programación hasta la difusión. Pueden convocar propuestas musicales, de danza o plásticas que tengan como protagonistas a los estudiantes.

En dicho festival podrán compartir e intercambiar tanto elementos materiales y digitales como diversos saberes con relación a temas generales y particulares.

Para su difusión, pueden diseñar folletos con el programa Gimp, enviar cadenas de mails, crear un blog informativo y documental sobre el festival.

Actividad 16. Bomba de semillas y huertas

La siguiente propuesta puede integrarse en el festival como instancia de difusión para promover y compartir los saberes acerca de la construcción de bombas de semillas, la producción de abono orgánico y pensar junto con la comunidad la creación de espacios posibles para realizar una huerta colectiva. Para hacer una huerta no es estrictamente necesario contar con un patio, ya que cualquier recipiente con tierra sirve.



Para ampliar la información sobre este tema, los alumnos pueden contactarse con parques, jardines y facultades de agronomía donde se dicten talleres o cursos de jardinería y horticultura. Por ejemplo:

- Asociación Gaia: www.gaia.org.ar
- Proyecto Ciesa: www.proyectociesa.com.ar
- Parque Avellaneda: www.parqueavellaneda.org.ar
- Instituto Cordillerano de Estudios y Promoción Humana: www.iceph.org.ar

Núcleo temático: arte y espacio

Actividad 17. La poesía en el espacio

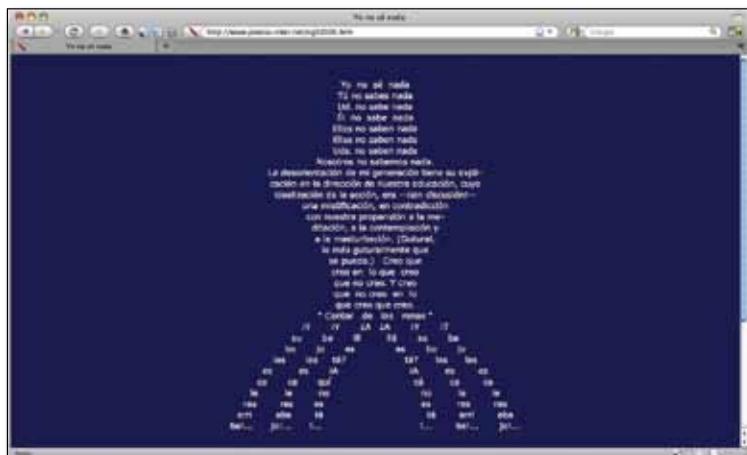


Obras: Edgardo Antonio Vigo: *Caja tipográfica para realizar poesía visual.*

A partir de la obra de Vigo, se les puede proponer a los alumnos que realicen una investigación sobre los orígenes de la poesía visual y los modos en los que se ha desarrollado hasta hoy. Puede resultar interesante trabajar sobre algunas corrientes latinoamericanas, como la poesía concreta brasileña y los poemas de Oliverio Girondo en la Argentina. En el siguiente link

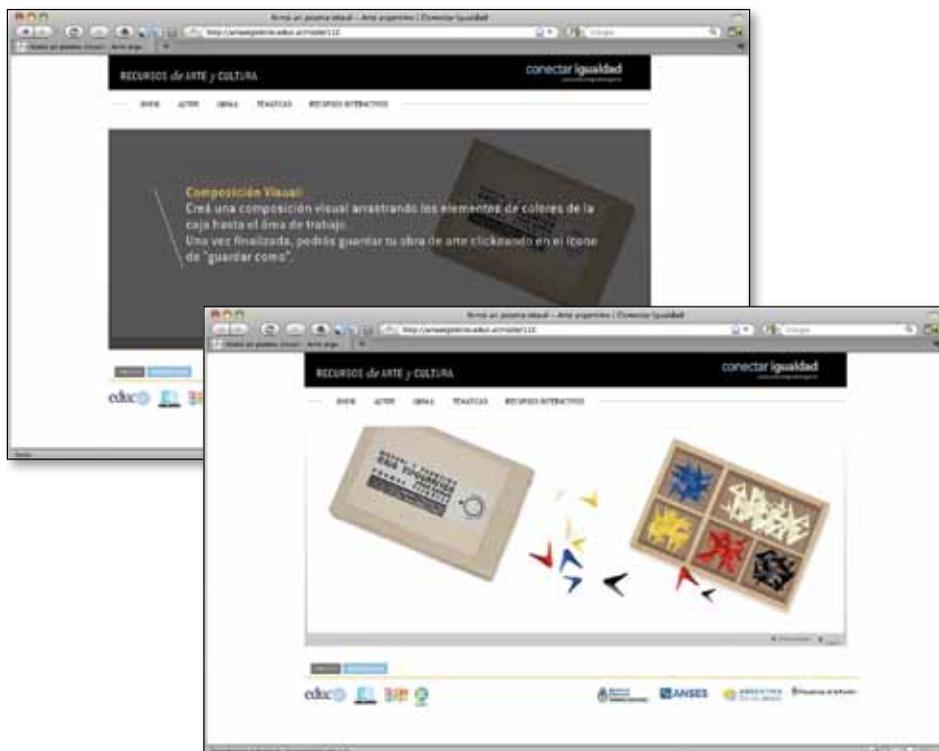
pueden acceder a un poema de este autor, del libro *Espantapájaros (al alcance de todos)*, de 1932, que puede servir como punto de partida:

👉 <http://www.poesia-inter.net/og32000.htm>.



Luego, los alumnos pueden realizar un poema con la caja tipográfica de Edgardo Antonio Vigo disponible en Recursos de arte y cultura:

👉 <http://arteargentino.educ.ar/node/112>.



Otra opción es utilizar el programa *Typedrawing* para realizar poesía visual, haciendo hincapié tanto en lo que se dice como en la manera en que se dice. Este programa permite trabajar la disposición en el espacio y la tipografía. Una vez terminado el poema, pueden dejarlo online, ya que la misma página lo permite: 👉 <http://www.storyabout.net/typedrawing/>.

Actividad 18. El espacio metafísico en la pintura



Obras: Roberto Aizenberg: *Torre*; Lino Eneas Spilimbergo: *Terracita*.

Cuando se habla de pintura metafísica, generalmente se suele hacer alusión a la representación de un espacio que resulta alejado de lo real, un espacio que se presenta misterioso y en el cual pareciera ocultarse algo. Además, las formas sólidas suelen relacionarse entre sí de manera enigmática, lo que da un sentido de tiempo detenido o la sensación de “otro tiempo”. Algo del universo de los sueños, de lo onírico, en donde las coordenadas espaciales de este mundo desaparecen, también se hace visible en la pintura metafísica.

A partir de la observación de las obras propuestas, los alumnos pueden pensar en otras posibles instancias –reales o imaginarias– que nos permitan ingresar en otros espacios, como por ejemplo el sueño, la realidad virtual, etcétera.

Para concretar sus ideas, pueden buscar imágenes en Internet que les permitan representar la sensación de un espacio detenido o enigmático. Las opciones para trabajar son varias. Por un lado, pueden imprimir esas imágenes, combinarlas con otras recortadas de periódicos o revistas o *packagings*, e incluso agregarles cualquier otro elemento deseado. Ese collage puede ser escaneado o fotografiado para su digitalización. Por otro lado, pueden realizar un collage digital con el programa Gimp instalado en las netbooks o con alguno de los servicios web disponibles.

Servicios web para crear collages digitales

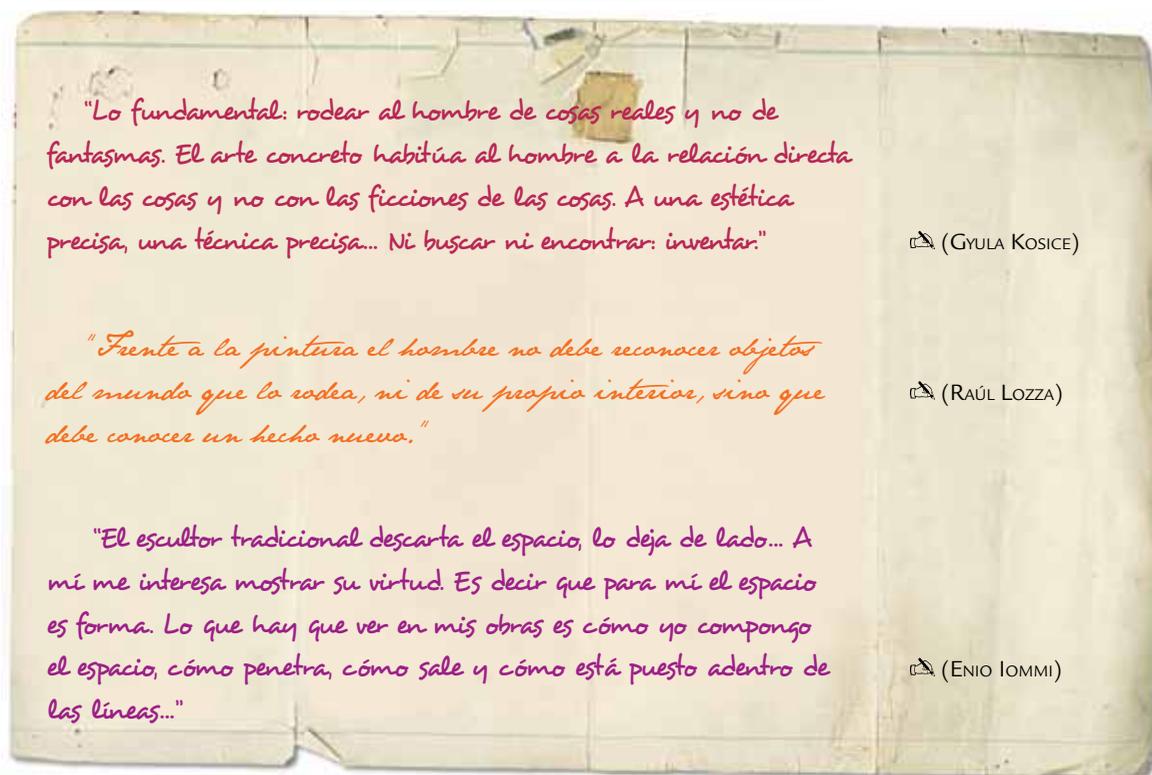
- Photovisi: permite armar un collage a partir de fotografías propias.
www.photovisi.com
- Mosaickr: permite armar una fotografía-mosaico a partir de imágenes de Flickr.
www.mosaickr.com
- Sketchcast: ofrece la posibilidad de hacer bosquejos a mano alzada con o sin voz.
<http://sketchcast.com>
- Thisissand: para crear dibujos con arena.
<http://thisissand.com/>
- Psykopaint: para convertir fotografías en pinturas.
www.psykopaint.com
- Bomomo: para crear dibujos abstractos y con movimiento.
<http://bomomo.com/>

Para concluir la actividad, pueden reflexionar sobre el tiempo a partir de fragmentos de películas y analizarlos no sólo en su dimensión física sino también filosófica. Pueden trabajar con fragmentos de películas como:

- *¿Y tú qué sabes?* (*What the #\$*! Do We (K)now!?*, William Arntz, Betsy Chasse y Mark Vicente, 2004).
- *Volver al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985).

Actividad 19. El espacio en el arte concreto

Obras: Gyula Kosice: *Pintura Madí A-3*; Raúl Lozza: *Pintura Nro. 153*; Enio Iommi: *Direcciones*.



Estas frases ponen de manifiesto cómo estos artistas entienden al espacio, de modo concreto y real, un espacio en relación con las cosas, las formas y los hombres, sin dejar de ser un espacio abierto.

A partir de esos textos y de las obras, se les puede proponer a los alumnos que piensen, analicen y debatan las problemáticas del espacio con relación a la pintura. Para ello, pueden tener en cuenta: la idea de espacio representado; la idea del espacio presentado; la idea de "componer" el espacio; la ruptura con la concepción renacentista del espacio; la nueva relación entre el espacio de la pintura y el espacio del espectador.

Actividad 20. Un “corte” a la representación



Obras: Lucio Fontana: *Concepto Espacial Espera*; Alberto Greco: *Vivo-dito*.

Por eso pedimos a todos los hombres de ciencia del mundo que saben que el arte es una necesidad vital de la especie, que orienten una parte de sus investigaciones hacia el descubrimiento de esa sustancia luminosa y maleable y de los instrumentos que producirán sonidos, que permiten el desarrollo del arte tetradimensional.

LUCIO FONTANA, *Manifiesto Blanco*.



Cuando Fontana decide introducir un tajo en la tela, realiza un corte a la ficción de la representación del espacio. El espacio es fisura, es profundidad y es proyección. Alberto Greco piensa al arte *Vivo-dito* como “el contacto directo y total con las cosas”. Asimismo, Greco saca el arte a la calle, fuera de los espacios de la galería y del museo. Ambos piensan al espacio como una instancia de lo real, en la cual la relación del hombre con su entorno espacial es clave. Sin embargo, en ambos artistas, y a pesar de sus diferencias, la noción de espacio deja de ser cerrada para hacerse infinita.

Pueden sugerir a sus alumnos mirar en YouTube un video de Carl Sagan para relacionarlo con las propuestas de estos artistas. Para ello, recomendamos emplear las siguientes palabras clave en la búsqueda: “multidimensional”; “carl sagan”; “cosmos”.

Para profundizar este debate, pueden ver películas –o fragmentos de ellas– como *Matrix* (Andy y Lana Wachowski, 1999) o *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001) para trabajar conceptos como los de realidad, multiespacialidad y universos paralelos.



Núcleo temático: arte y ciudad

Actividad 21. El arte en el espacio público. El cuidado de lo público

Obras: Marta Minujín: *El Partenón de libros*; Víctor Grippo: *Construcción de un horno popular para hacer pan*.



Estas obras están relacionadas entre sí por intervenir y operar en el espacio público de la ciudad. Suponen acciones efímeras, en tanto son transitorias y no perdurables en el tiempo. Asimismo, es clave la participación colectiva como sentido primordial de la obra.

Sugerimos analizar el espacio público no sólo como un espacio externo de tránsito sino como un espacio compartido, común y de congregación colectiva, sin ningún tipo de restricción.

Pueden orientar a los alumnos para que ideen algún tipo de intervención efímera, con fines constructivos, para estimular la conciencia del cuidado y la revalorización de lo público como aquello que pertenece a todos. Para ello recomendamos identificar los lugares o emplazamientos en los cuales se llevaría a cabo dicha intervención. Pueden tomar una fotografía del lugar, y trabajar con un programa de edición de imágenes (Gimp) la intervención sobre dicha fotografía o con algún servicio web disponible.

Editores de imágenes en línea

Se sube la fotografía deseada y se interviene sobre ella. El resultado se puede descargar en la computadora.

🖱️ www.online-image-editor.com

🖱️ www.aviary.com

🖱️ www.lunapic.com/editor

Actividad 22. Reconocimiento del espacio cotidiano

Obras: Albano García: *Proyecto Flaneur*.



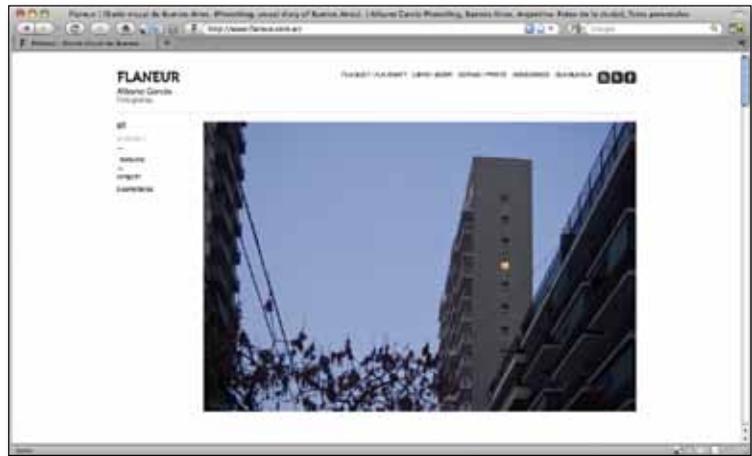
Proponemos trabajar el concepto de *flaneur* con relación a la fotografía. Para ello, primero deben visitar la web del proyecto (🖱️ www.flaneur.com.ar) y hacer clic en el botón “Bla Bla Bla”.

Sugerimos diseñar una publicación sobre el propio barrio, pueblo o ciudad en formato PDF o como presentación de video. Asimismo, pueden

salir a recorrer el barrio y, con la cámara de la netbook o del celular, fotografiar espacios, personajes o situaciones de interés.

Pueden buscar y recopilar la historia de lugares tradicionales de la zona: clubes, restaurantes o bares clásicos, iglesias, asociaciones barriales, etcétera.

Finalmente, pueden editar y diseñar la información visual y escrita recolectada en formato de una pequeña publicación con el programa Gimp.



Actividad 23. Captar y representar el movimiento a través de la fotografía



Obras: Esteban Pastorino: serie *Tránsitos*.

Esteban Pastorino realizó la serie *Tránsitos* interesado en captar el movimiento propio de la ciudad. Para obtener una imagen que logre dar cuenta del transcurso temporal que implica todo movimiento, inventó una cámara especial que va desplazándose mientras capta varios metros de calle en un único rollo de fotografía.

Sugerimos rastrear en Internet y analizar de qué forma lograban captar el movimiento fotógrafos pioneros en estas cuestiones, como Eadweard Muybridge o Étienne-Jules Marey. Proponemos focalizar en los procedimientos que llevaban a cabo para lograr esos efectos y relacionarlos con la imagen cinematográfica.

Luego, pueden proponerles a sus alumnos la realización de un folioscopio. ¿De qué manera? Con la cámara web se puede realizar una serie de tomas fotográficas, o también es posible crear una secuencia de dibujos que den cuenta de una acción o movimiento con el editor de imágenes Gimp. Las imágenes digitales se pueden imprimir, recortar y crear un libro que, al pasar sus hojas, dé el efecto del paso del tiempo. Otra

opción, mucho más sencilla, es tomar un anotador y dibujar a mano en las esquinas.

El folioscopio también puede realizarse a través de servicios web que secuencian imágenes dándoles movimiento. Se los conoce como “gif animados”, en referencia al formato de los archivos de extensión .gif.

También se puede apelar a experimentar con stop motion, una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías y organizándolas en secuencias de manera tal que la frecuencia con que se pasan (de sólo fracciones de segundo entre ellas) genera la sensación de movimiento.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop motion: la animación de plastilina (o cualquier material maleable) y las animaciones de objetos (más rígidos, como muñecos, juguetes, etcétera). La animación con plastilina puede hacerse con personajes que van moviéndose o también pueden ir transformándose hasta convertirse en otros, o en distintas formas y volúmenes. Por cada movimiento se toma una fotografía. Luego, con un programa de edición de video (como Windows Movie Maker, que viene instalado en las netbooks), se insertan todas las fotografías y al reproducirlas se aprecia el efecto de movimiento.

En YouTube, ingresando las palabras clave “stop motion” y “plastina” se pueden encontrar interesantes ejemplos para ver y estudiar.

Para crear gifs animados:

🖱️ <http://photofunia.com/lab>

🖱️ <http://www.picture2life.com>

🖱️ <http://www.lunapic.com/editor>

Núcleo temático: arte y tecnologías

Claudia Giannetti, en *Estética digital*, señala que todo cambio e innovación tecnológica supone nuevas visiones acerca del mundo y su funcionamiento. El transcurso de la Modernidad y el acelerado avance del desarrollo científico y tecnológico desde la Revolución Industrial redefinieron los espacios del saber de manera interdisciplinaria.

En el ámbito artístico específicamente, los cambios tecnológicos suponen cruces entre arte, ciencia y tecnología que redefinen nuevas relaciones entre el creador, la obra y el espectador, como así también nuevas experiencias perceptivas. Por ejemplo, podemos pensar en el siglo XIX y el advenimiento de la fotografía, pasando por el cine, el video a mediados de 1960 y en la computadora en la actualidad. Como señala Gianetti en *Estética digital*, “la práctica artística que desde entonces viene incorporando los nuevos medios –primero la fotografía y el cine, después el video y el ordenador– y los nuevos sistemas de telecomunicación –primero el correo y el teléfono, después la televisión e Internet– ejercen gran influencia [...] en la comunidad artística”.

Lo multi- e interdisciplinar parece ser el sello de estas nuevas instancias artísticas, estéticas, tecnológicas y científicas, conceptos aplicables incluso al universo digital, que deviene plural, abierto e ilimitado.

Actividad 24. Arte interactivo



Obras: Marina Zerbarini: *Tejido de memoria*; Dina Roisman: *Relaciones de incertidumbre*; Mariano Sardón: *Libros de arena*.

Para consultar y profundizar sobre este tema, ver el sitio de Claudia Giannetti, donde se encuentra el texto completo de *Estética digital*, entre otros trabajos:

www.artmetamedia.net.

Hablar de nuevas relaciones en la recepción de la obra de arte es, principalmente, hablar de la posibilidad de lo interactivo. Giannetti señala: “[...] cuando hablemos de arte o sistema interactivo, nos referiremos específicamente al arte/sistema que emplea interfaces técnicas para establecer relaciones entre el público y la obra. Somos conscientes de que algunas tendencias artísticas han establecido vínculos entre obra y espectador de las más diversas maneras, buscando así acentuar el carácter compartido de la creación. A estas manifestaciones que se valen de modos o medios no tecnológicos para lograr la aproximación entre observador y obra preferimos denominar *arte participativo*”.

Pueden proponer a los alumnos que indaguen y trabajen en el aula sobre el concepto de “interface” a través de la navegación y experimentación de esas obras en las respectivas webs:

www.dinaroisman.com.ar

www.marina-zerbarini.com.ar.

Actividad 25. La obra y los sentidos



Obras: Grupo Biopus: *Sensible*.

La percepción de esta obra se realiza no sólo a través de la vista, sino principalmente mediante el contacto a través de las manos y la superficie. Occidente moderno ha considerado a la vista como el sentido privilegiado para conocer y aprehender el mundo circundante. Las tecnologías interactivas y el *net art* proponen un acercamiento diferente con relación al conocimiento de la realidad.

Esta actividad propone realizar una experiencia auditivo/táctil en la cual los alumnos puedan conocer no sólo mediante la vista sino también mediante los otros sentidos. Para ello se dispondrán en el aula una serie de cajas que contengan en su interior diversos elementos: texturas suaves,

ásperas, húmedas, aromas, olores, etc. Los alumnos experimentarán el espacio del aula en colaboración del docente, ya que deben tener los ojos cubiertos. Pueden incorporarse al circuito ventiladores, música y diferentes sonidos. Sería interesante que aquellos alumnos que han pasado previamente por la experiencia registren la vivencia de sus compañeros con la cámara web o el programa Audacity.

Una vez culminada la actividad, pueden realizar una puesta en común con relación a las experiencias vividas.

En la página web del Grupo Biopus están disponibles más obras interactivas que los estudiantes pueden consultar y experimentar:

<http://www.biopus.com.ar/tuto/instalacion/index.html>.

Actividad 26. Realizar una experiencia multimedial en el aula

Los *vj* o videojockeys son creadores que realizan representaciones y proyecciones audiovisuales en tiempo real, donde se mezclan el video, la imagen digital proyectada con música y sonidos.

La particularidad del *vj*ing (de “hacer imágenes”) está en producir y proyectar en vivo y en directo contenidos visuales que integren diversas tecnologías y que a su vez esas imágenes interactúen con la banda sonora.

Muchas “sesiones” de proyecciones audiovisuales pueden realizarse en el espacio público, sea sobre una pantalla dispuesta en la calle o sobre la fachada de un edificio, como las realizadas sobre el Cabildo por los festejos del Bicentenario.



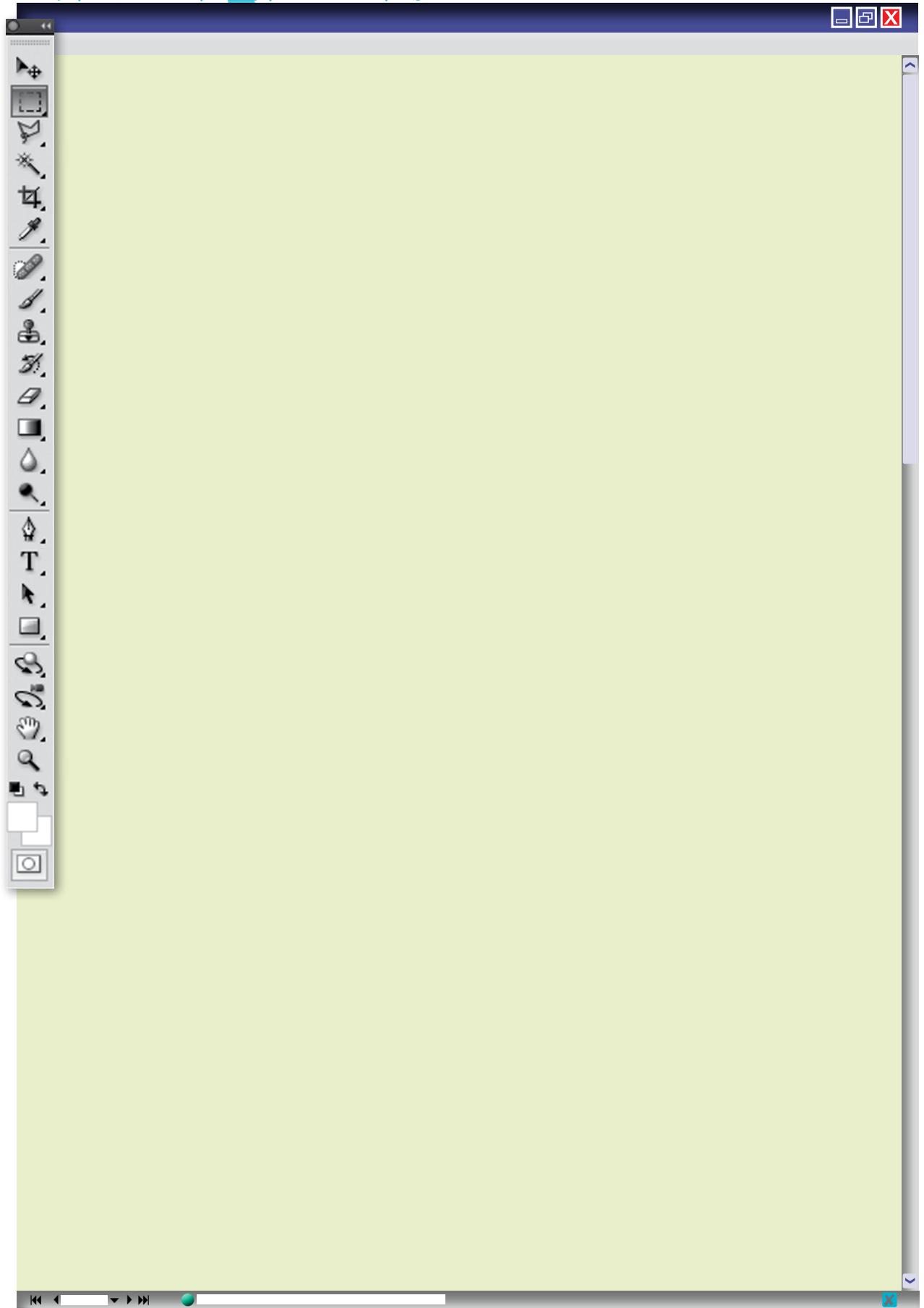
Proyección audiovisual realizada en el Cabildo de Buenos Aires, con motivo de los festejos del Bicentenario.

Se sugiere descargar el programa SurvivorVJ (gratuito) desde www.survivorvj.com. Este programa permite la ejecución en vivo de videos y música, y brinda la posibilidad de realizar mezclas y procesarlas a partir de efectos en tiempo real.

Para consultar definiciones específicas vinculadas con las nuevas tecnologías y el arte, sugerimos visitar: <http://netart.blogia.com/>.



MANOS A LA OBRA



Serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1



conectar igualdad

www.conectarigualdad.gob.ar



Este libro se terminó de imprimir
en el mes de octubre de 2011,
en Gráfica Pinter, Diógenes Taborda 48,
Ciudad de Buenos Aires.

conectar igualdad

www.conectarigualdad.gob.ar



Presidencia de la Nación



Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

ANSES



material de distribución gratuita