

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Tesis Doctoral

Caminos dibujados y bifurcados

Desarrollo de la inteligencia artística y su aplicación en contextos reales

Silvia Capelo Álvarez

Departamento de Didáctica y Organización Escolar
Programa de Doctorado Diseño e Innovación en la Formación

Santiago de Compostela
2016

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

Autora: Silvia Capelo Álvarez

Directora: María Jesús Agra Pardiñas

Tutores: Carmen Pomar Tojo y Antonio Rial Sánchez

Facultad Ciencias de la Educación

Tesis de Doctorado en Diseño e Innovación en la Formación

Universidad Santiago de Compostela

Santiago de Compostela – 2016

ÍNDICE

0. A modo de presentación [13]

0.1. Empiezo...observando...mis caminos dibujados **[17]**

0.2. Me-paro a pensar-me: Caminos enraizados (introducción) **[22]**

1. Diseño del Proyecto. La trayectoria del camino [29]

1.1. El recorrido construido **[34]**

1.2. Objetivos. Interrogantes de los que surgen **[44]**

1.3. Metodología: Cruce de caminos en mi trayectoria investigadora **[47]**

1.4. Estructura como cartografía personal **[68]**

2. Guiando los caminos construidos y recordados [70]

2.1. Voces encontradas en mis caminos **[73]**

2.2. Prejuicios y miedos encontrados en el camino **[84]**

2.3. Frustraciones y alteraciones artísticas en la etapa adulta **[94]**

2.4. ¿Qué podríamos hacer para recuperar los procesos naturales perdidos? **[98]**

3. El dibujo como forma de expresión y conocimiento [105]

3.1. El dibujo contemporáneo **[107]**

3.2. Líneas reflexivas y distraídas **[114]**

3.2.1. El término Doodle **[121]**

3.2.2. El concepto Zendala **[125]**

3.3. El dibujo como juego para la liberación de identidad **[129]**

3.4. Proyectos que se hacen visibles **[133]**

3.4.1. La campaña de dibujo de Eileen Adams **[135]**

3.4.1.1 The Big Draw **[138]**

3.4.1.2. Programa TEA (drawing as thinking, expression and action) **[142]**

3.4.2.Segni Mossi. Laboratorio de danza-dibujo **[147]**

3.4.3. The drawn word (la palabra dibujada) **[155]**

3.4.4. Estas cosas que hacemos para poner nuestras ideas y observaciones en el mundo. Los 43 usos del dibujo **[159]**

3.4.5. Arkki. Escuela de Arquitectura Infantil y ARKKI Juventud **[163]**

3.4.6.Metología Reggio Emilia. Proyecto Remida **[168]**

4. ¿Qué opinan los artistas sobre el dibujo como medio de expresión? [174]

4.1.Yo como artista- Silvia Capelo **[176]**

4.2. Helena Losada Molina **[178]**

4.3.David Oliveira **[180]**

4.4. Alessandro Lumare y Simona Lobefaro **[182]**

4.5. Oscar Llorens **[184]**

5. Desarrollo del camino creativo [200]

5.1. Aprender a observar, ver y mirar **[206]**

5.2. A la manera de ... **[213]**

6.Caminos vividos y entramados. Proyectos reales [217]

6.1.Maraña de Cores (lío de colores) [219]

6.1.1. Introducción. Romper con el miedo a dibujar **[221]**

6.1.2. Normas del Juego **[223]**

6.1.3. Proceso evolutivo de la obra **[227]**

6.1.4. Conclusión [231]

6.2. Pincho pincho! Una reflexión reivindicativa [233]

6.2.1. Introducción [235]

6.2.2. Fusionar pensamientos [236]

6.2.3. El proceso colaborativo [238]

6.2.4. Conclusión [244]

6.3. Liberación de sueños personales: experiencia artística a través del Stop Motion y la literatura [247]

6.3.1. Introducción [249]

6.3.2. Creación de un stop motion con recursos limitados [250]

6.3.3. Construcción de identidades [256]

6.3.4. Motivar para construir sueños [257]

6.3.5. Conclusión [259]

6.4. Emociones Inocentes [261]

6.4.1. Introducción. Conociendo las emociones inocentes [263]

6.4.2. La tarea del diseñador ambiental **[266]**

6.4.3. Construcción de ideas a partir de materiales encontrados **[270]**

6.4.4. Actitud de Artista **[273]**

6.4.5. Crear a tres sentidos **[275]**

6.4.6. Conclusión **[278]**

6.5. Maratón do Debuxante [281]

6.5.1. Cuando se encendió mi bombilla **[282]**

6.5.2. Ideas ahumadas a ideas sólidas **[283]**

6.5.3. El momento llegado **[284]**

6.5.4. Evaluación de la maratón **[322]**

6.5.5. Maratón do Debuxante inscrito en el festival internacional The Big Draw **[324]**

6.5.6. Conclusión **[325]**

7. Conclusión final del trayecto [327]

8. Bibliografía. Recogida del historial del camino [336]

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA



por acompañarme...
has conseguido que
dibujara mi camino.



Por entenderme y aguantarme...



Por ser mi familia...



Por compartir mis momentos...



aventuras y viajes...



mi hermana...

GRACIAS...



Por motivarme, descubrir y sorprender...



Por hacerme soñar...



Por estar detrás de la cámara...



Por la amistad, la diversión y por seguir juntas...

USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA

0.
A modo de presentación

Esta tesis no sólo es investigación…es un cuento, una experiencia vivida y un recuerdo.

Sería todo mucho más sencillo si no te hubieran inculcado esa historia de llegar a algún sitio (…) Todas esas historias sobre tu camino. Encontrar tu camino. Ir por tu camino. (…) Los otros son los caminos, yo soy una plaza, no llevo a ningún sitio, soy un sitio.

A. Baricco (2000)



La división del trabajo entre Caín y Abel dio lugar a dos civilizaciones distintas, aunque no completamente autosuficientes. En realidad, el nomadismo se desarrolla en contraposición, pero también es ósmosis, con el sedentarismo. Los agricultores y los pastores tenían necesidad de un intercambio constante de sus productos, así como de un espacio híbrido, o mejor dicho neutro, donde fuese posible dicho intercambio. El Sahel cumple exactamente esta función: es el borde de un desierto donde se integran el pastoreo nómada y la agricultura sedentaria, formando un margen inestable entre

la ciudad sedentaria y la ciudad nómada, entre el lleno y el vacío. Gilles Deleuze y Félix Guattari han descrito estas dos espacialidades distintas por medio de una imagen muy clara: "El espacio sedentario está estriado por muros, recintos y recorridos entre estos recintos, mientras que el espacio nómada es liso, marcado tan sólo por unos 'trazos' que se borran y reaparecen con las idas y venidas".

En otras palabras, el espacio sedentario es más denso, más sólido y, por tanto, es un espacio lleno, mientras que el espacio nómada es menos denso, más líquido y, por tanto, es un espacio vacío. El espacio nómada es un vacío infinito deshabitado y a menudo impracticable: un desierto donde resulta difícil orientarse, al igual que un inmenso océano donde la única huella reconocible es la estela dejada por el andar, una huella móvil y evanescente. La ciudad nómada es el propio recorrido, el signo más estable en el interior del vacío, y la forma de dicha ciudad es la línea sinuosa dibujada por la serie de puntos en movimiento. Los puntos de partida y de llegada tienen un interés relativo, mientras que el espacio intermedio es el espacio del andar, la esencia misma del nomadismo, el lugar donde se celebra cotidianamente el rito del eterno errar. Del mismo modo que el recorrido sedentario estructura y da vida a la ciudad, el nomadismo asume el recorrido como lugar simbólico donde se desarrolla la vida de la comunidad.

La ciudad nómada no es la estela de un pasado marcado como una huella sobre el terreno, sino un presente que, de vez en cuando, ocupa aquellos segmentos del territorio en los que se produce el desplazamiento; aquella parte del paisaje andada, percibida y vivida en el hic et nuncde la trashumancia. A partir de ahí, el territorio es leído, memorizado y mapeado en su devenir. Gracias a la ausencia de puntos de referencia estables, el nómada ha desarrollado una capacidad para construir a cada instante su propio mapa. Su geografía sufre una mutación continua, se deforma en el tiempo en función del desplazamiento del observador y de la perpetua transformación del territorio. El mapa nómada es un vacío en el cual los recorridos conectan

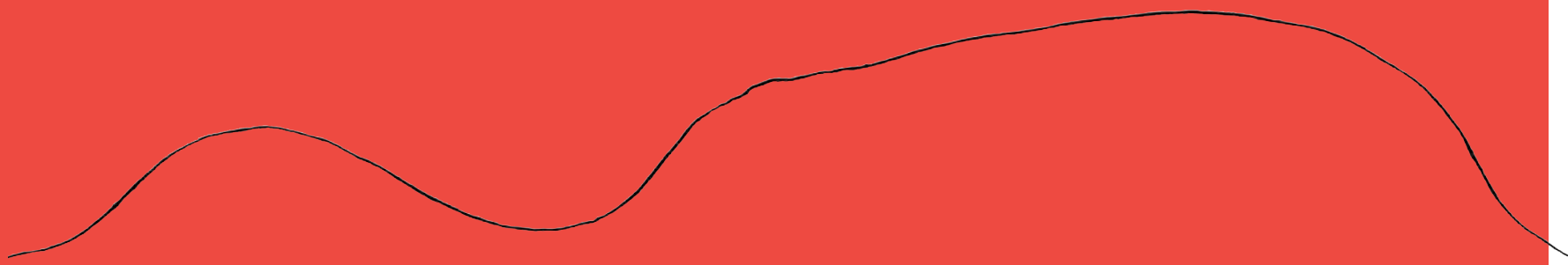
pozos, oasis, , lugares sagrados, terrenos aptos para el pasto y espacios que se transforman a gran velocidad. Es un mapa que parece reflejar un espacio líquido-donde los fragmentos llenos del espacio del estar flotan en el vacío del andar y donde unos recorridos siempre distintos quedan señalados hasta que el viento los borre.

Francesco Careri (2007, pp. 38-44)

Al igual que cada persona, vamos esbozando, contorneando, incluso retrocediendo y borrando líneas para crear nuestra cartografía bibliográfica a lo largo del tiempo. Individuo/cultura/paisaje se fusionan como un mismo elemento, una familia, un entorno. El paisaje posee la fortaleza para destruir los otros dos elementos, la cultura y el individuo viven gracias a él, por lo que nuestro comportamiento se debe según el estado del paisaje.

Careri representa la variación de huellas que diseña cada cultura, el nomadismo y el sedentarismo. Se van configurando símbolos propios y diferentes tipos de líneas trazadas según sus rutinas y recorridos espaciales. Estas culturas crean un paralelismo junto al paisaje, que se va caracterizando según el clima, la situación y la intervención del ser humano. Su estructura está en continua variación, transformando su textura, relieve y color.

Toda investigación esconde una narrativa personal en la que uno cuenta como se ha generado su mapa individual, encajado en una sociedad dentro de una cultura en un paisaje concreto.



0.1.
Empiezo...observando...mis caminos dibujados



Necesito, en primer lugar, contar, expresar y decir las cosas buenas y malas que pudieron llevarme a este punto de reflexión en el que me sitúo, pues, me han ayudado a construir mi identidad y a reforzar pensamientos e ideas que aplico en el día a día de mi vida cotidiana y profesional. Os presento mi recorrido vivido y elegido para que podáis disfrutar observando, contemplando o interpretando, tanto con las imágenes como las palabras, del mundo que he formado a partir de mi experiencia con la educación artística.

Empecé a dibujar mi camino en el momento que mis ojos pudieron diferenciar los colores, las formas y las texturas. Con sólo tres años, recuerdo, vivir en un país como Suiza, donde la belleza de colores intensos como los jardines repletos de tulipanes, el olor de lo natural, la nieve del inverno y los paisajes maravillosos que me encontraba cuando paseaba en coche con mis padres, me ofrecía toda una serie de inquietudes que necesitaba representar mediante mis sentidos. El verano lo disfrutaba en Galicia, donde obtenía un contraste paisajístico, pero igual de bello. El trayecto de un país a otro era todo un sueño, sobre todo por la cantidad de horas que pasábamos en coche, y observaba como poco a poco el camino se transformaba en otro color, en otra forma y en otro olor. Creo que, después de tanto tiempo, descubro que todos los trayectos de mi infancia me han ayudado a decidir en la constitución de mi pensamiento y a querer transmitir el valor de los deseos para crear una humanidad más observadora en su propio camino dibujado.

Desde pequeña, el dibujo fue mi pasión, las líneas que me proporcionaban los lápices de grafito y de colores, o simplemente el bolígrafo, completaban mi manera de ver las cosas. Seguí dibujando, aunque la "mítica frase" que te decían tus padres, pertenecientes a una sociedad emigrante y luchadora te dijeran: "Los *artistas se mueren de hambre, no seas artista!*"

Con el paso del tiempo, mis padres comprendieron que el dibujo era la mejor forma

que tenía de expresarme, de apasionarme y de crecer como persona. "La mítica frase" desapareció, convirtiéndose en "haz lo que más te guste en esta vida".

Realicé mi bachillerato artístico donde me encontré con todas las necesidades que más añoraba de mi infancia y conseguí mi sueño, llegar a la facultad de Bellas Artes para ser, artista. Estudié cincos años de carrera en Pontevedra, y aunque, el aprendizaje se inclinaba por un Arte Conceptual poco flexible a las inclinaciones de cada uno, logré extraer las cosas buenas que me podrían beneficiar a lo largo de mi formación profesional.

Sin tenerlo planeado, seguí estudiando, ni más ni menos que dos másteres, uno, en Arte, Museología y Crítica Contemporánea, y otro, en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Lenguas, en la especialidad de Artes Plásticas y Música. Los dos me ayudaron a decantarme por lo que posiblemente, quiera conseguir y ser, el resto de toda mi vida. Aprender y enseñar Educación Artística. Cada día que me levanto aprendo-memorizo una cosa nueva, y enseño-muestro como quiero ver el mundo. Decidí ser artista-docente porque de igual manera puedo hacer dos cosas a la vez: crear y expresar arte.

La siguiente etapa, surgió de forma casual, donde me di cuenta que lo que estaba haciendo era empezar a investigar. Para poder finalizar el máster en Profesorado de Educación Secundaria, tenía que presentar un trabajo de fin de máster, el cual consistía en realizar una pequeña investigación sobre mi área de trabajo. En él planteé un proyecto transversal, enlazando toda la comunidad educativa para lograr la motivación, la creación y el trabajo en grupo. La idea surgió, simplemente, del paisaje que veía todos los días, todo el conjunto que observaba se convertía en fractal. Esta forma natural, a su vez tan simple y tan compleja, consiguió brotar en mí, ideas entrelazadas, armoniosas de color, de melodía y de equilibrio. Obtuve un trabajo limpio y bello donde sentí emociones que brotaron de lo que observaba. La

satisfacción que encontré al realizar esa investigación, haciéndolo mío, con carácter personal, me ayudó a confiar en mis posibilidades y a desarrollar mis propias ideas creativas para potenciar la educación artística. En ese momento me di cuenta que tanto el contexto como artista, como docente se entrelazaban uno con otro dentro de la investigación, es decir, que la triple visión confluye perfectamente dentro del mismo ámbito.

Hace menos de un año, trabajé como docente, en una empresa que se encargaba de organizar las actividades extraescolares de algunos ayuntamientos limítrofes a Santiago de Compostela, y que también tenía una academia, en la cual impartía clases de dibujo y pintura, técnicas de artes gráficas y francés (una de mis lenguas natales).

Trabajar en esta empresa, me ayudó a reflexionar en toda una serie de incisos y preocupaciones que están ocurriendo en nuestra sociedad. Siempre he buscado diferentes formas de pensamiento, de cómo construir y expresar el mundo que uno ve, de la misma manera que un niño no tiene miedo a decir lo que imagina u observa, es decir, pensar como un artista. Eisner (2004) comenta que uno de los principales objetivos de la educación artística es enseñar a nuestros alumnos la aptitud de pensar como un artista, una de las formas más complejas de pensamiento. Trato de generar nuevas formas de aprendizaje, variando y ofreciendo materiales, para que con los niños podamos descubrir nuevas sensaciones a través de sus sentidos. El sentir nuestro cuerpo físico y hacer que intervenga en la experiencia educativa y artística, genera la reflexión de lo que se ha vivido.

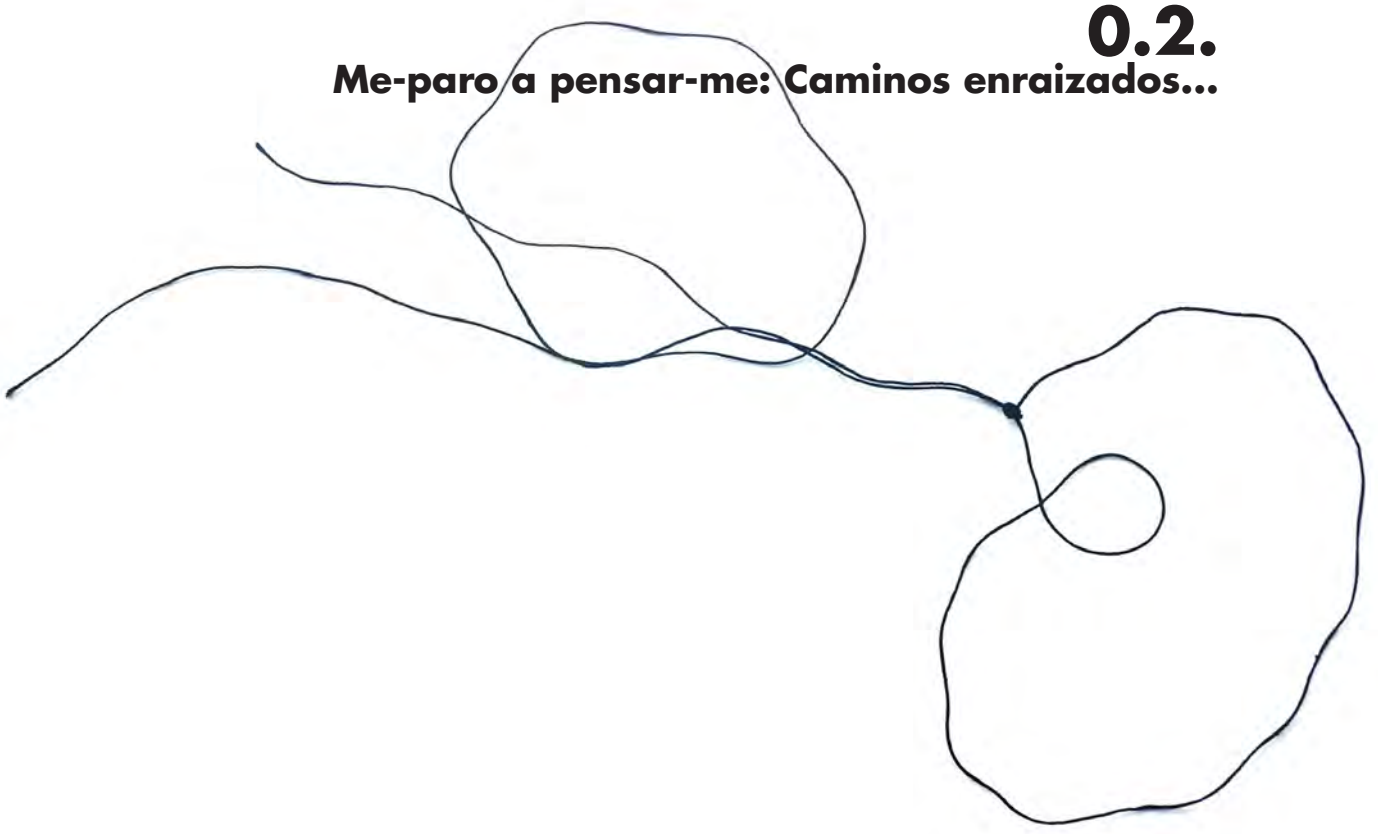
Pero la falta de conocimiento en el ámbito artístico por parte de los jefes concluyó a una incomprensión de la metodología que estaba empleando, la denominaban abstracta porque la veían compleja y sin sentido. A partir de esto, tenía una doble preocupación personal, la de conseguir que mis superiores aceptaran mi forma de

trabajar y la de ofrecer a los niños nuevas experiencias para guiar el aprendizaje.

Busqué nuevas alternativas, materiales que encontraba en nuestra vida cotidiana y que podía obtener fácilmente en cualquier rincón, para lograr vivencias creativas y sorprender a los niños con la variedad de materiales con los que podían trabajar. Pero poco a poco, las insatisfacciones que surgieron en mí se fueron aumentando. Los jefes seguían sin visualizar mi manera de trabajar y decidí que si no podía aplicar la variedad y libertad a mis recursos, debido a la incompatibilidad de objetivos marcados entre yo y los que mandaban, era mejor buscar nuevos espacios con mis propios grupos de alumnos y llevar a cabo mis proyectos artísticos para demostrar que la variedad y las alternativas, crean el enriquecimiento y la calidad de las experiencias.

En este momento de reflexión, quiero compartir mis propuestas, mis experiencias creativas y emocionales, de alguna manera, para presentar con los niños y los adultos, la diversidad y multidisciplinariedad que hay en la construcción de las formas o de los objetos que nos rodean, las cosas que puedo mostrar gracias a lo diferente o lo que nunca se ha vivido, a lo individual y a la búsqueda de opciones para ser característicamente observadores, innovadores e imaginativos. No sólo se trata de desarrollar un cambio en los procesos de la educación artística sino cambiar la forma de sensibilizar las personas para crear una sociedad más compleja e interactiva. Christopher Clouder (2011) lo presenta de una manera muy simple: "Con el fin de hallar nuevas conexiones relevantes para nuestras vidas contemporáneas, tenemos que ser constantemente creativos e inquisitivos, tanto en el arte de la educación como en el arte de ser personas".

0.2.
Me-paro a pensar-me: Caminos enraizados...



La tesis *Caminos dibujados y bifurcados* quiere mostrar, construir y expresar momentos que he compartido con la gente que me ha ayudado a crecer, a confiar en mí y en mi manera de ser; y a obtener confianza y seguridad en mis procesos artísticos. Gracias a ello, siempre que puedo juego, me divierto con mis compañeros que me siguen a lo largo de mis líneas dibujadas por el suelo y construyo mi mundo basado en el Arte, en la expresión, en el movimiento y en la acción para obtener recuerdos y, desarrollar ideas compartidas, asombrosas, con la finalidad de descubrir una vida plena de emociones jugando con la libertad de la mente.

La idea de rizoma está muy presente a lo largo de la tesis. Sigo un camino abierto a múltiples conexiones y relaciones, tengo la capacidad de reubicar, desplazar, repetir y poder emerger de nuevo. Puedo romperme, enlazar con una línea nueva o, que surjan nuevas oportunidades, nuevos crecimientos personales. Cada uno de nosotros, tiene una forma característica, individual que no se asemeja a ningún otro ser de la misma especie, porque no hay ninguna historia igual, todos tenemos que contar algo diferente.

Los rizomas se producen por la multiplicación de líneas de cruces y de fuga, son siempre colectivos (construimos múltiples yoes y en todos conviven otros muchos, externos). También, son elementos de fluidez constante entre individuos, reglas, territorios, espacios. Fluye por estar en el medio, en ser medio, siempre conectan, nunca permanecen estáticos, siempre afloran en otro lugar. Sus metas son inesperadas, su crecimiento y extensión también. El rizoma no sólo es una metáfora literaria, es una manera de situar y comprender el crecimiento de forma alternativa.

La necesidad que tengo por transmitir, por identificar y ejemplificar mediante los proyectos que se llevan a cabo, junto con los míos, me da la posibilidad para compartir una nueva perspectiva del mundo enriqueciendo el pensamiento y la expresión de las personas, y adquiero un nuevo conocimiento para la plena felicidad.

A lo largo de este proyecto, las palabras que más aparecerán serán descubrimiento, emoción y expresión.

Luchamos día tras día por alcanzar ritmos de vida inhumanos, justificando todo lo que nos sucede. Por culpa del dichoso sonsonete del ‹‹no se puede perder el tiempo›› nos convertimos en víctimas de un sacrificio de la tiranía mental que nos lleva a considerar cada minuto perdido casi como un crimen, con lo que despierta en nosotros sentimientos de culpabilidad y todo tipo de remordimientos. (...) se ofrecen una serie de platos apetitosos y útiles y de ideas posibles para vivir mejor, para reconciliarnos con nosotros mismos y con los demás, para dar valor a los altos en el camino, para vivir el ocio creativo y para realizar las necesarias pausas. Resulta bien saludable una cierta precaución ante las tentaciones del eficientismo activista y dispersivo. Todos sabemos que, desde hace unos años, se ha desarrollado una vasta literatura y corrientes del pensamiento a favor de la lentitud y de todo aquello que lo slow (lo lento) comporta. Pero también ha llegado el momento de liberarnos de las prisiones mentales de quien predica sin dar ejemplo.

(...) Y todo ello para experimentar el placer del encuentro, la belleza del alba y de la puesta, redescubrir la ternura de la luna, observar con asombro los gestos, los ojos, los dibujos, los juegos de niños y niñas; disfrutar de las tonalidades del cielo, admirar el vuelo de las cometas, de los pájaros, sentir las olas del mar y las caricias del viento... (Zavalloni, 2011, pp. 22-23).

Necesitamos enlentecer los procesos de nuestro entorno, pararnos a pensar y a reflexionar en lo bueno que nos ha dado el pasado, el presente y lo que nos dará el futuro. La educación tiene que dirigirse hacia una pedagogía del caracol, donde el camino o la huella del niño se cristaliza y permanece a lo largo del tiempo. Asombrar al niño tendría que ser objetivo de su educación y entorno, para reforzar y destacar sus experiencias y emociones a lo largo de su crecimiento.

El descubrimiento, no significa que vayáis aprender cosas nuevas o encontraros con algo que nunca se ha inventado, sino que se refiere a la sorpresa, a las emociones que les surgieron a las diferentes personas, adultos y niños, que participaron en alguna actividad de la investigación y transmitieron un afecto, una señal de lo que significó para ellos realizar ese proceso artístico.

Esta tesis, al igual que los demás, representa idas y venidas de información, de momentos recordados y no olvidados que influyen en mi comportamiento y en mi identidad. Lo que modifico es porque ya se repite mucho en toda nuestra historia y lo que permanece y se enraíza es porque interesa seguir evolucionando con ello, y es importante mostrarlo en nuestro entorno para que todos lo conozcan.

Han sido varias las motivaciones durante todo este recorrido, la relación sería larga y algunas de ellas han cambiado o mejor dicho, se han transformado a medida que el trabajo de esta tesis doctoral avanzaba. No siempre estuve muy de acuerdo con la metodología empleada para impartir la Educación Artística y siendo sincera, sentí en algunos momentos una gran frustración y pesimismo por el valor que las materias de Expresión Plástica recibían.

Consciente de que esta situación es difícil de cambiar (al menos en un breve o mediano plazo), realicé colaboraciones en momentos puntuales y ofrecí una desinteresada colaboración a los profesores de Expresión Plástica, Corporal y Música. Quisiera realizar con este trabajo de investigación, una pequeña aportación para promover este cambio. Ojalá también pudiera servir como motivación a los futuros docentes de estas áreas de conocimiento, mediante la formación impartida durante estos últimos años en distintos ámbitos, así como la presentación de las imágenes de la investigación, sus procesos y conclusiones en diferentes congresos, jornadas y seminarios a los que he podido asistir en el transcurso del tiempo de realización de esta tesis.

Hago esta tesis, para compartirlo y no guardarlo, para transmitir las cosas que me han hecho feliz a mí y a las personas que estuvieron conmigo a lo largo de este camino. Las imágenes, los dibujos, las obras de arte que aparecen son como códigos que forman parte de mi existencia, de mi ser, de mi personalidad. Cualquiera que vea esta tesis, con una mente abierta al mundo, descubrirá mi carácter, mis sentimientos, mis emociones y lo que me conmueve.

Hasta aquí y como momento previo al marco teórico he hablado de algunas de mis mis vivencias personales, vivencias que me han llevado a situarme a reflexionar, como muestra de mi indagación personal aunando el desarrollo creativo junto al dibujo como medio de conocimiento. Además de situar los lugares de donde surgen mis inquietudes para entender y ubicar los diferentes puntos del recorrido que vamos a compartir.

La Tesis viene estructurada por ocho capítulos en los cuales se van desengranando apartados y subapartados.

En el primer capítulo presentamos el diseño del proyecto, en el que se justifica la elección del título y el por qué de la metáfora del camino. También exponemos el problema en cuestión, las reflexiones y preocupaciones que nos han llevado a realizar esta tesis, con sus diferentes hipótesis, soluciones y acciones que se podrían llevar a cabo para concienciar, educar y enseñar a nuestro entorno comunitario.

Por otro lado, detallamos los objetivos y explicamos la metodología múltiple que hemos empleado, puesto que se ha elegido la investigación cualitativa que integra la A/R/Tografía, la historia de vida, la narrativa, la Investigación Educativa basada en las Artes, la autobiografía y el fotoactivismo. A lo largo de la tesis van surgiendo estos múltiples diálogos en los cuales son protagonistas la imagen, la palabra, la expresión, la identidad, las metáforas, el ritmo, el movimiento, el cuerpo y el pensamiento. Todos estos factores representan la pluralidad del Yo desencadenando el recorrido,

las experiencias o vivencias que me han llevado a esta investigación.

Por último, este capítulo viene acompañado de una cartografía personal donde se expone de manera esquemática los diferentes puntos por los cuales vamos a pasar a lo largo de la tesis y dar una visión general del recorrido de la investigación.

El segundo capítulo muestra la historia de vida de mi familia, los miedos, las decadencias y el añoro por una educación libre en la cual poder observar, opinar y expresar. De aquí partimos para crear la base del problema, donde surgen los prejuicios hacia el Arte y hacia el estudio o formación en Educación Artística. Este capítulo se centra en la narrativa de lo personal, puesto que mi educación viene sujeta a un pasado lleno de obstáculos que ha vivido mi familia y ha estado presente en la construcción de mi identidad y en mi forma de ver el mundo. Las vivencias del pasado que han sufrido mis padres han marcado un cambio en mi educación, ya que se han esforzado para buscar un cambio de dirección y ofrecerme un conocimiento libre donde poder escoger. Además, incluyo cómo podríamos recuperar los momentos perdidos de aquellas personas que no han podido disfrutar de la expresión y el pensamiento libre dándoles vivencias para la búsqueda de sus identidades.

El tercer, cuarto y quinto capítulo engloban el marco teórico sobre el dibujo y el desarrollo de la inteligencia artística. Se presentan encadenados puesto que necesitamos valorar cada aspecto de manera individual para luego entender el todo y justificar los proyectos que se realizaron posteriormente.

El tercer capítulo ofrece el marco teórico sobre el dibujo contemporáneo. Todas las experiencias, artículos y documentos que se han escogido dentro del amplio abanico de este campo artístico se relacionan de una manera estrecha con mis estrategias y proyectos educativo-artísticos. Se da visibilidad a acciones que se están llevando a cabo en todo el mundo, dirigidas hacia un entorno comunitario en el cual se comparten vivencias, reflexiones y valores humanos.

En el cuarto capítulo se recogen las conversaciones y opiniones de artistas que tra-

bajan con el dibujo. Expresan la necesidad de exteriorizar su creatividad como un simple proceso natural y presentan sus identidades a través del trazo, el color, las formas, el movimiento y las texturas.

El quinto capítulo identifica los factores necesarios para desarrollar una actitud artística, en la cual el aprendizaje de la observación, la percepción del otro, la copia del trazo que aplica el artista son claves para generar el desarrollo educativo artístico. No sólo nos interesa el cómo aplicar el dibujo, sino que también, valorar el proceso de la acción del dibujar, que conlleva el impulso, el movimiento, el pensamiento y la interpretación.

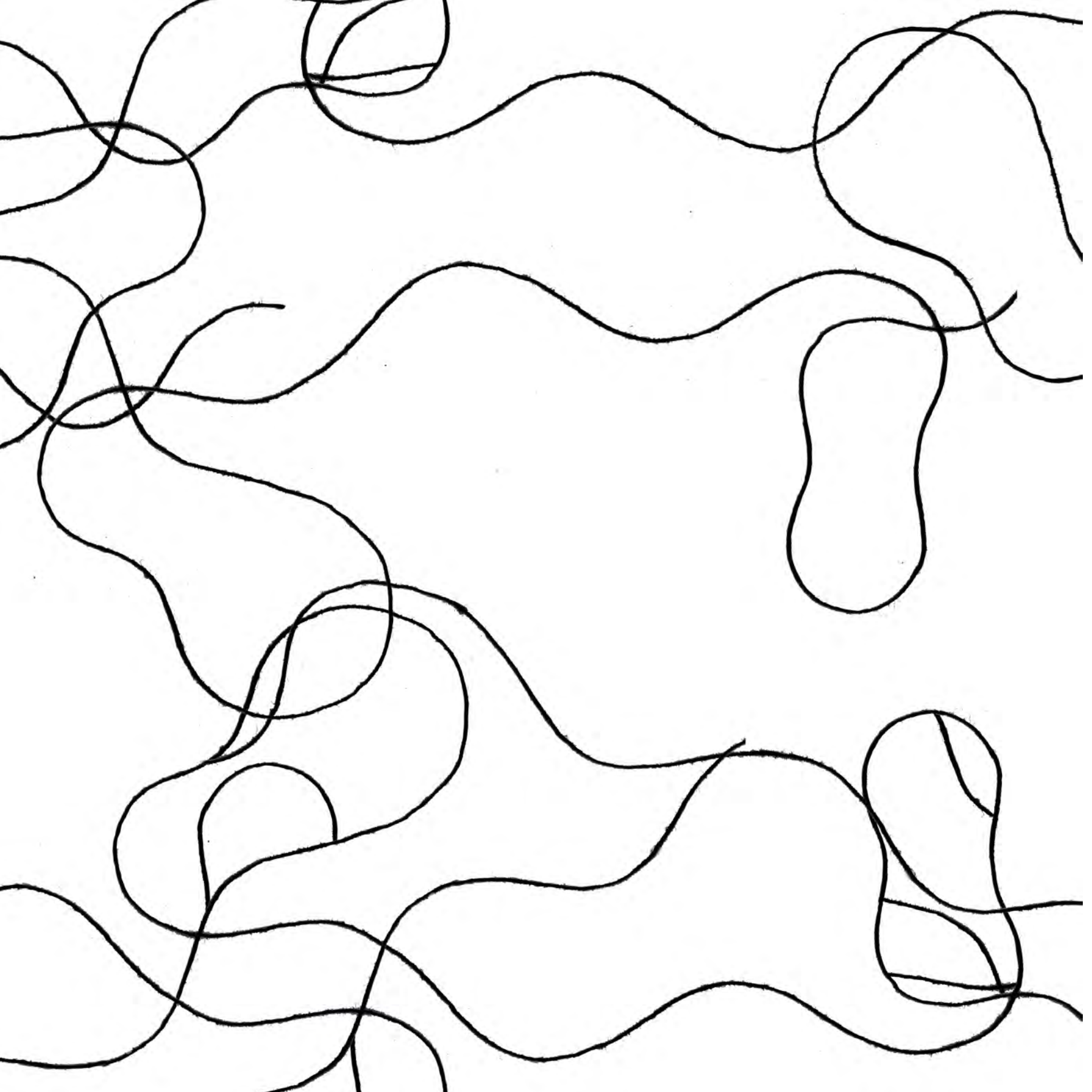
El sexto capítulo nos muestra todo lo aprendido, indagado y observado, aplicado a mis proyectos y experiencias reales. Se describen una serie de acciones llevadas a cabo tanto en instituciones o espacios educativos formales como informales, justificando así la extrapolaridad que existe en las aplicaciones o estrategias realizadas.

En el séptimo capítulo se realiza una conclusión final después de analizar todo lo aprendido a lo largo del recorrido indagado y las experiencias vividas. Se facilitan reflexiones sobre los resultados obtenidos y se hace un guiño a la continuidad en la búsqueda de generar nuevos planteamientos o paradigmas educativos acorde a la sociedad contemporánea.

Y por último, en el octavo capítulo se recoge tanto la bibliografía como la webgrafía de todas las citas, enlaces de imágenes empleadas o de webs remarcables que se han empleado a lo largo de la tesis.

1.
Diseño del Proyecto.
La trayectoria del camino

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



En el momento de tener que identificar la tesis a través de un nombre, haces una recapitulación de todo lo que has vivido hasta el punto en el que te encuentras: en qué basé mis obras artísticas en la carrera, qué me motiva del entorno, qué represento y qué significan mis dibujos, cómo puedo resumir todo lo vivido en una palabra o en una frase.

Estas palabras que presento, simplificándolas, se convierten en un dibujo, un dibujo de un camino, que se empezó en el instante que empezamos a dar el primer paso de nuestra vida. Cada paso genera el seguimiento continuo de la línea, donde se van cruzando otras que pueden ser paisajes rurales o urbanos, personas, encuentros, casualidades, emociones, sentimientos, amor, reflejos, sombras, estos momentos crean la curva, la armonía de la línea, el movimiento del cual conseguimos sentir y saber que estamos vivos. De ahí el camino, un camino que no se frena aquí, sino que continúa y continuará hasta que deje de existir.

Es bifurcado, de manera constante dentro de lo rizomático, debido a las decisiones, ninguna vida es lineal, siempre te vas a encontrar con alguien o con algo que quieras que te acompañe a lo largo del trayecto, porque quieres aprender con él, o emocionarte, o reírte, hasta que, vuelvas a descubrir algo nuevo, y a lo mejor, dejas atrás momentos, que recuperas o ves que no necesitas volver a vivirlo, sino que, recordarlo solamente. Al releerlo fui consciente que mi propia metodología de investigación encajaba perfectamente en lo Artográfico, generando multiplicidad de vías y conceptos, abriéndome caminos hacia el enriquecimiento del conocimiento y mi carácter creativo para construir los procesos de enseñanza-aprendizaje. También lo es, por la triple perspectiva del yo.

El subtítulo *Desarrollo de la inteligencia artística y su aplicación en contextos reales*, quiere ofrecer una visión principal de la realidad lograda gracias al estudio del desarrollo de la educación artística mediante la práctica, haciéndolo fungible, mediante

la imagen, y no dejándolo en palabras.

La tesis engloba proyectos reales que se llevaron y que se están llevando a cabo, dirigidos a la comunidad, a la educación informal, pero que a su vez, sea aplicable a diversos ámbitos, como en la educación formal.

Hoy en día se está hablando dentro de la sociedad de la necesidad de mentes creativas para cualquier ámbito profesional pero el sistema educativo no oferta una educación basada en habilidades inteligentes como pueden ser la comunicación, la expresión, el pensamiento reflexivo y crítico, etc. Estos son puntos que se irán viendo a lo largo de toda la tesis a partir de la fundamentación teórica recogida y, su aplicación y visión en proyectos comunitarios realizados.

En este capítulo me centraré en el por qué elijo esta propuesta de investigación, esbozaré trazos de cómo voy a realizarla, y ahondaré en cuáles son los focos del problema y la selección del entorno que me interesa analizar y con la que trabajar. La importancia de este capítulo previo a la introducción de la investigación en profundidad es para situarnos en el contexto del trabajo, para conocer el tipo de personas que van a participar en él y así, entender la clasificación que se ha realizado de los diferentes capítulos, apartados y subapartados.

Esta tesis consta de tres partes: escrita, visual y audiovisual. La parte escrita narra el contexto más teórico de la investigación, describe las referencias por las cuales me he dirigido y mis justificaciones. Pero esta parte necesita, para ser completa y enriquecedora, para transmitir de manera emocional la investigación, de una destacada parte visual que muestre esos instantes de comunicación en las experiencias, instantes de fluidez de energías sensoriales y de la captura del movimiento expresivo artístico. Y como última parte complementaria, la audiovisual que estará incluida a partir de enlaces web como opción a observar las diferentes acciones in situ.

Fany Carré (2005) afirma que vale más escoger el silencio que hablar para no decir nada. En este caso, la imagen refuerza la expresividad y la realidad que la palabra no puede decir. La captura audiovisual para la investigación engendra del silencio el ritmo y el materialismo de las palabras.

Los objetivos que marco, tienen que estar en este proceso previo, puesto que pertenecen a las reflexiones que he construido para el diseño del proyecto en global y presenta la guía de decisiones que he tomado en cada paso que di.

Y como último apartado, incluyo la estructura que forma la tesis, como una cartografía nos guía por cada punto, la ¡ustificación y el engranaje que genero en cada uno de ellos.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

1.1.
El recorrido construido

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Cuando me dispuse a plantear qué necesitaba o de qué carecía actualmente la sociedad en el campo de la Educación Artística, no tuve la menor duda de centrar mi tesis en el mundo del dibujo como estrategia para el desarrollo expresivo, comunicativo y sensorial. He escogido mi entorno comunitario, el espacio en el cual me encuentro y me enfrento, puesto que es mi espacio de trabajo, mis aulas y mis grupos de alumnos. Quiero indagar en las vidas cotidianas de mi contexto para ofrecer el acercamiento, la comprensión y el reconocimiento del arte contemporáneo para nuestra manera de ser y hacer.

El diseño de esta propuesta parte de ofrecer una alternativa educativa mediante la herramienta del dibujo como juego, ocio o vivencia física para la comprensión del mundo.

Actualmente se observa, tanto en las aulas como en los hogares, que los niños se están alejando del dibujo, cada vez se dibuja menos, ya que se les ofrece una herramienta tecnológica que agiliza y facilita la acción. Nuestros cuerpos permanecen inmóviles, pasivos, negando cualquier interpretación y expresión. Así surge en la sociedad una serie de problemas educativos, como el fracaso escolar, debido a la desmotivación del alumnado por la desconexión que existe entre lo que viven en su entorno con la descontextualización de la educación; como la dificultad en relacionarnos con los otros, el respecto, el compartir, provocando el maltrato escolar o el bullying; al igual que los problemas saludables, como la obesidad infantil.

Las nuevas tecnologías han brindado una variedad de herramientas con las que facilitan el acceso a la información, medios para la interconexión cultural, modos de aprender mediante videos tutoriales que se comparten y que cualquiera puede aprender de lo que sea, etc. Pero también ha provocado consecuencias graves, como por ejemplo, el niño que ya no quiere hacer el esfuerzo de coger un lápiz para dibujar o colorear porque desde la tablet puede hacerlo simplemente con un “click”,

escogiendo el color de relleno deseado y aplicarlo donde quiera. Actualmente un ser humano gasta más energía mental que física, no contrae conocimiento mediante la acción, lo real que se puede tocar, la expresión, a no ser, realizando algún deporte. Las vivencias físicas se están perdiendo. El pensamiento, también, se desvanece, existe un grave problema de coordinación entre lo que se aprende con lo que se vive. El sistema educativo ofrece a los alumnos tareas ya dirigidas sin la oportunidad de presentar opiniones ni formas de pensar:

> En los últimos veinte años, nuestro mundo ha cambiado enormemente y nuestra percepción de él ha seguido, pero nuestra educación no ha hecho nada para seguir ese progreso. (...) Pero, ¿qué consumen los niños? Consumen imágenes, que es lo que prevalece en su entorno, y que consumen tecnología. Y también aprenden a ser pasivos al respecto. Creo que necesitamos una educación que permita a nuestros hijos hacer videojuegos en lugar de simplemente observarlos. Hay una gran cantidad de esfuerzos realmente sorprendentes con este fin. En lugar de ver dibujos animados, hacer dibujos animados! En vez de mirar dibujos, hacerlos! Para convertirse en actores de este mundo en el que tanto tiempo tienen para participar (Muniz, 2014, p.64).

Actualmente, estos problemas sociales se visualizan en todo el mundo, hacemos más referencia a una educación en valores en la cual no se observan cambios sino que cada vez más existe desigualdad sexista, más terrorismo, más racismo y se sigue separando la sociedad por clases o grupos.

Sostengo las palabras de Catherine L'Ecuyer (2013) hacia una educación centrada en el asombro del niño, que genera los múltiples estímulos que necesita para aprender. Cuanto más se asombre, más cantidad de estímulos, más motivación para aprender. El ritmo de vida al cual nos estamos exponiendo influye también en el niño, debido a

lo que ve en su entorno, aprende de su entorno. Cuando el niño se aburre es porque ve pasar todo demasiado lento, ya que, está acostumbrado a la facilidad y rapidez que les ofrecen las cosas.

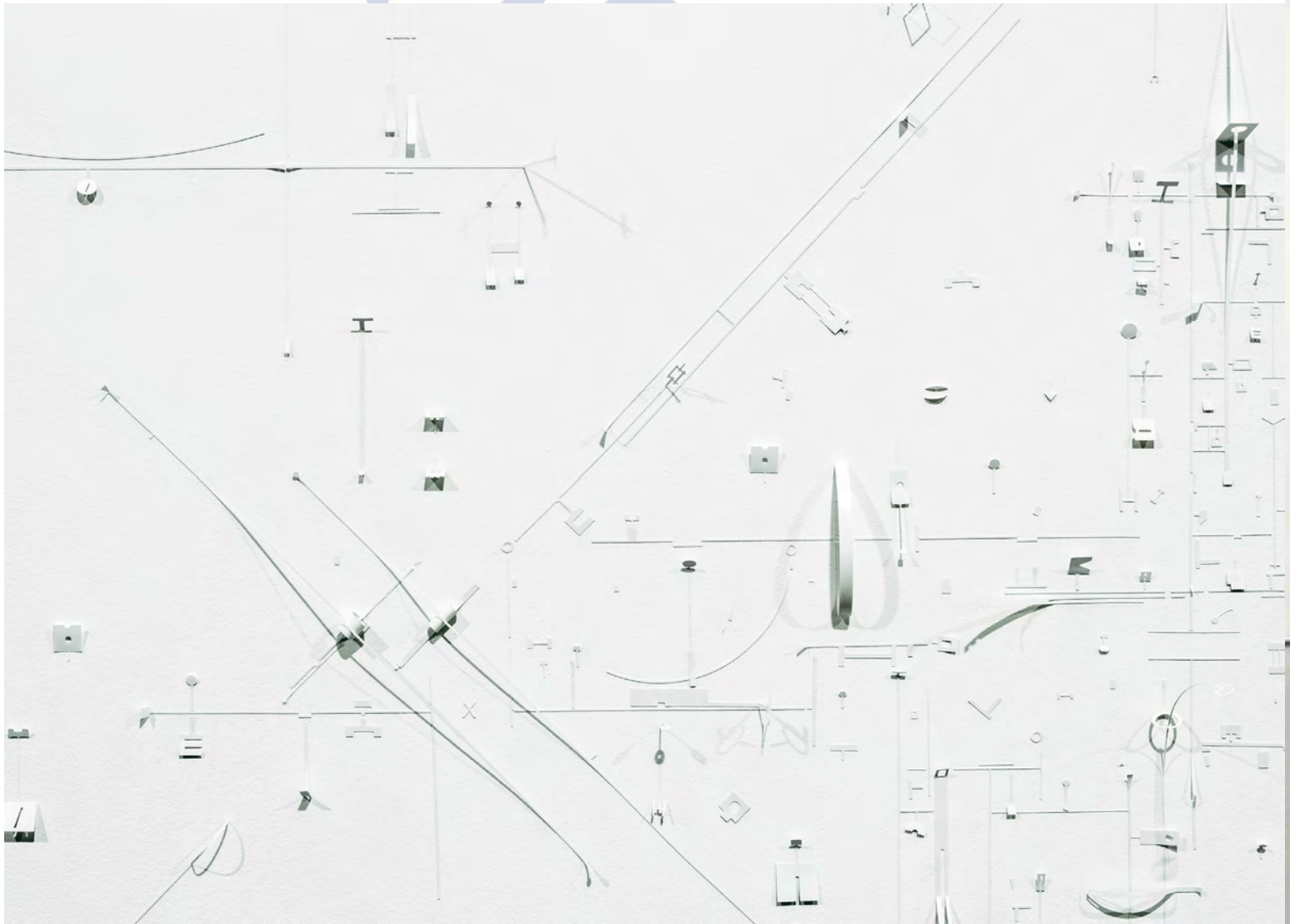
Malaguzzi expresa que si la naturaleza ha predispuesto que la longitud de la infancia humana sea la más larga (infinita decía Tolstoi) es porque sabe cuántos vados tiene que atravesar, cuántos senderos debe recorrer, cuántos errores pueden ser corregidos, tanto por niños como por adultos y cuántos prejuicios es necesario superar. Y cuántas infinitas veces los niños tienen que tomar aire para restaurar su imagen, la de los coetáneos, la de sus padres, la de los educadores y la del conocimiento de los mundos posibles. Si hoy, estamos en una época en la que el tiempo y los ritmos de las máquinas y del beneficio son modelos contrapuestos a los tiempos humanos, entonces se hace necesario saber de qué parte están la psicología, la pedagogía y la cultura (Hoyuelos, p.1. 2014).

Jullien (2006) observa a nuestra sociedad como la que ama y desafía la velocidad. Cada vez más amamos ordenadores más rápidos, nos hemos vuelto esclavos de teléfonos móviles y del correo electrónico que nos exigen respuestas inmediatas, casi vertiginosas. La fotografía digital (y su predecesora, la máquina polaroid) han revolucionado los tiempos de la percepción de la imagen y, sobre todo, la relación entre proceso y resultado. Hacemos un culto casi constante a la prisa y a la inmediatez. Este culto nos lleva, en muchas ocasiones, a una psico-somadependencia del stress. Parece que no hay escapatoria.

En la Bienal de Venecia del 2015 (http://www.rtve.es/television/20150611/bienal-venecia-2015-all-the-worlds-futures/1160055.shtml), el Pabellón de Uruguay fue representado por el artista Marco Maggi con la muestra Global Myopia. Este visualiza el siglo XX como el siglo de la velocidad, nuestro entorno se transforma y se simplifica a través del ritmo fugaz que llevamos.

Su obra emplea la estrategia de tomarse un tiempo, el tener que acercarse y recorrer las piezas con la mirada, obliga al espectador a pararse y a reducir la velocidad de observación de la obra, y también, experimentar la tranquilidad y percepción de sí mismo:

"Los miopes van despacio y prestan atención, acortan distancias hasta lograr focalizar mejor que Braille. Propuse entonces el contagio de la miopía para ganar modestia, visto lo poco que ve la vista." (Maggi, 2015, p.110)



Global Myopia
(Maggi, 2015)







Maggi observa que tanto la información como el ritmo de vida de las personas va a un ritmo desconcertante e impactante que provoca una gran alteración en nuestra percepción, identificándola como dormida, anestesiada, distraída y apurada, denominándola como una actividad subversiva. Describe que nuestros caminos van hacia una sociedad disfuncional, el saber más pero comprender menos.

Apoyo las ideas que aplica Maggi en su obra, y es cierto, que cada vez más existe la falta de paciencia, queremos las cosas al momento, sin esperas, porque no tenemos tiempo para pararnos en apreciar lo micro ni el detalle.

Con esta tesis propongo, distraer al espectador para capturar su percepción, recuperar los momentos dinámicos y reales para sentirnos vivos de alguna manera. Podemos seguir brindando de lo que nos ofrecen las tecnologías pero tenemos que ser conscientes de nuestro cuerpo físico, de la energía activa, de nuestras capacidades para aplicarlas dentro de la realidad y lo más importante, de compartir nuestras experiencias con los demás para el desarrollo pensativo y expresivo de la humanidad.

Existe una serie de factores (sistema educativo, nuevas tecnologías, nuevos tipos de costumbres y conductas, ...) que están provocando el alejamiento de la sociedad de la Educación Artística, tanto dentro como fuera de los colegios.

Hoyuelos (2014) aprecia que la cultura familiar y escolar imponen machaconamente, a través de acciones y palabras (“acaba, ya es tarde, date prisa, vamos a hacer otra cosa, ¿ya has acabado?…”), una forma a los acontecimientos que no corresponde a la forma de actuar infantiles cuando no están presionados por las formas temporales del mundo y de la organización rígida adultas. Ha comprobado, cuando a estos niños se les permite hacerlo, que o bien se eternizan en el placer de los instantes sin tiempo, o que vuelven a procesos que, aparentemente, abandonan y que

nosotros damos definitivamente por acabados; no ellos. Los niños los reestructuran en múltiples formas, espacios y situaciones.

Basbaum (2014) apoya la idea de volver a la educación de las vanguardias, donde la interpretación de la creación artística es mucho más comunicativa e interactiva entre espectador y obra:

> En este sentido, pienso que es importante retomar el tema de la pedagogía de las vanguardias, en que se valoriza el contacto directo con la obra o propuesta artística –es allí que se puede tener espacio para cualquier aprendizaje, ya sea en la movilización participativa del espectador que activa las propuestas de la obra, distribuyéndolas colectivamente, ya sea en el énfasis a las propiedades que la obra instituye, abriendo espacio para que se piensen varias posibilidades para la formación y transformación de las instituciones.

Con la Educación Artística conseguimos la involucración de las personas, la reflexión y el pensamiento en la búsqueda de alternativas hacia algo. A partir de este bagaje me gustaría aportar nuevas maneras de hacer, mediante lo que voy conociendo y elaborando mi propuesta de investigación. El recorrido construido se va diseñando a través de los encuentros de nuevos proyectos, doy a conocer a los demás nuevos símbolos, culturas y modos de pensar para compartir situaciones, mostrar maneras de vivir y de aprender mediante un grupo, una comunidad.

La mayor parte de los proyectos que he llevado a cabo han estado, sobre todo, enfocados hacia la comunidad, mediante una educación informal o extraescolar. Aunque, gracias a la colaboración de los docentes del Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Facultad de Ciencias de Educación de la Universidad de Santiago de Compostela, y la ponencia en diferentes congresos, he realizado

diversos talleres propuestos tanto para el alumnado de dicha Universidad como para los miembros de comunidad universitaria.

A través de mis vivencias dentro de lo formal y lo informal, observo que ambas son válidas para reflejar una propuesta real, es decir, las estrategias que aplico en el ámbito informal, con la comunidad, funcionan exactamente igual, de manera extrapolable con otros ámbitos.

Lo que propongo son estrategias creativas dirigidas para la comunidad, una enseñanza que ofrezca un conocimiento aplicable para que se repita y se propague, que la gente obtenga una conciencia de no esconder el conocimiento enriquecedor, sino que lo comparta con el resto de personas, para ampliar nuestra información y cultura.

Esta tesis, concentra un período de experiencias, aplicando ideas, recuerdos, dibujos y estrategias que logran vías alternativas de expresión y comportamiento.

Para el desarrollo de la investigación me centro en el contexto que conozco, el que me influye como persona crítica y social, que desea dar a conocer nuevas formas de expresarse y de identificarse a uno mismo a partir de la Educación Artística. Analizar el propio entorno en el que uno vive, lo veo necesario para comprender lo que necesitamos en la sociedad, tanto para la educación como para nuestra forma de vida. Nos implicamos y nos identificamos de manera más concentrada con la investigación que estamos a realizar, construyendo así, una narrativa de vida, una investigación basada en el sitio que ocupamos en un mapa, en un espacio y en un punto del mundo.

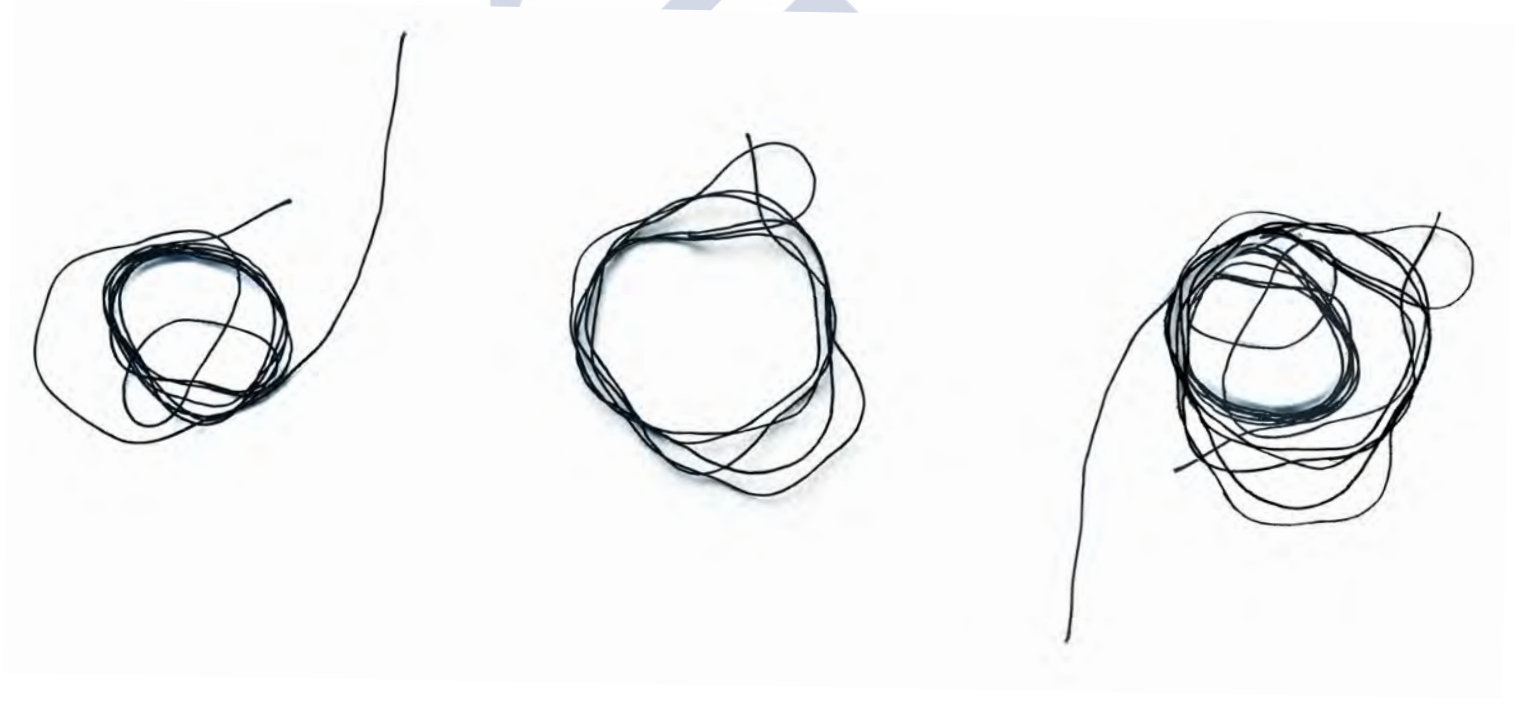
Toda la tesis se basa en una mirada hacia el otro y hacia uno mismo, hacia un trabajo compartido, en equipo, entrelazando conocimiento a partir de comunidades

que buscan nuevos fines educativos basados en la expresión, el movimiento, el pensamiento a partir del arte, para mejorar, evolucionar y equilibrar el pensamiento del ser humano con el momento real en el cual vivimos.

Todo se basa en los instantes vividos, en los que estoy viviendo y en los que me gustaría vivir.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

1.2.
Objetivos. Interrogantes de los que surgen



Esta investigación comienza al preguntarme:

¿Por qué algunas personas observamos las cosas de diferente manera, incluyendo los detalles más diminutos? ¿Cómo aprendemos a ver, a concentrar la mirada? ¿Cómo lograr un proyecto artístico, partiendo del dibujo, para generar conocimiento? ¿Cómo pueden las personas aprender a interpretar las cosas de una manera creativa?¿Por qué la Educación Artística ayuda a construir identidades, experiencias sensoriales y reflexivas? Actualmente, ¿Por qué necesitamos vivir experiencias físicas sin la necesidad de utilizar medios tecnológicos?, ¿Nuestro tiempo es importante?, ¿Tendríamos que valorarlo más para nuestros procesos de aprendizaje?

A lo largo de un tiempo trabajando me he dado cuenta que esos interrogantes que me hacía se convertían en metas o realidades a alcanzar, ya no sólo como mera investigación sino como propia experiencia personal para construir mi forma de hacer, de proyectar, de enseñar y de ofrecer una alternativa del dibujo al alcance de toda la sociedad.

Sabemos que los objetivos se deben de realizar previamente para lograr llegar a unos propósitos. ¿Podrían modificar o realizar alguna transformación en lo real? Los objetivos marcados en esta tesis los he organizado en cuatro grandes palabras que actúen como bloques y apunten hacia unos fines a alcanzar a lo largo de la investigación.

Estos cuatro objetivos visualizan una serie de problemas que vivimos en la actualidad con los que esta tesis intenta indagar en conceptos y experiencias para abrir alternativas reflexivas en las trayectorias de la sociedad. Buscar vías sensitivas en la conducta humana a través de la Educación Artística:

1. INTERPRETAR: ¿Por qué necesitamos interpretar? La sociedad necesita retomar los recuerdos perdidos u olvidados para que sean reinterpretados en sus formas de vida, en su comunicación con otras culturas o personas, y lo más importante, en la solución de problemas cotidianos.

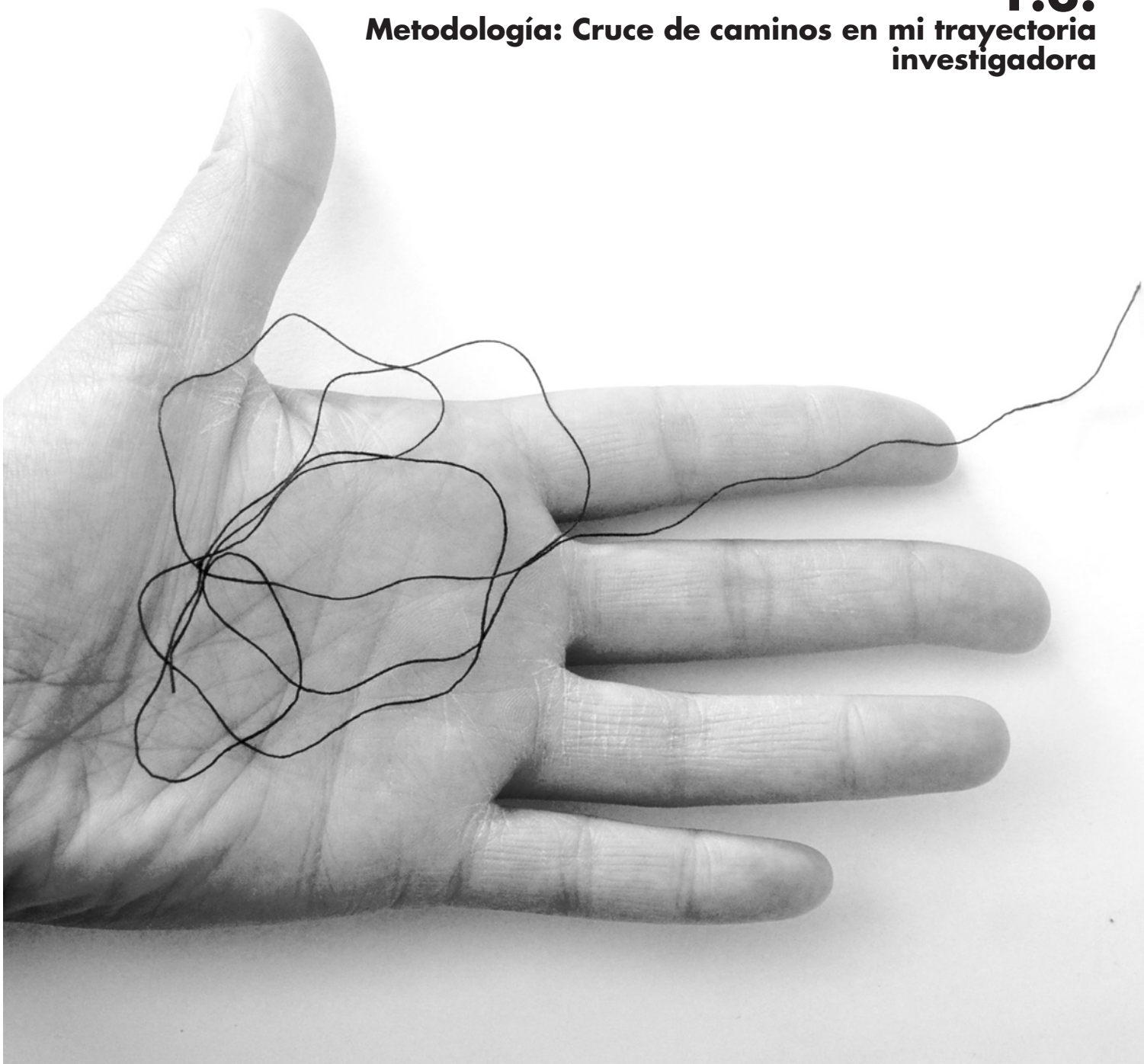
2. PENSAR -OPINAR-REFLEXIONAR: ¿Por qué pensamos? Esta tesis refleja una vía para el hacer, el dibujar para pensar, transmitir, seducir al otro, opinar y reflexionar para respetar y no destruir la variedad de pensamientos para el aprendizaje común.

3. MOVERNOS-INTERACTUAR: ¿La interacción ayuda a recordar experiencias? Activarnos física y realmente es la clave. El problema que existe actualmente en la sociedad es que recaemos en un ritmo mucho más pasivo debido a la facilidad del encuentro de información a través de las nuevas tecnologías. Somos mucho más cómodos, nos lo dan todo de una manera fugaz a partir de una pantalla, olvidando la realidad que se encuentra al otro lado de la ventana y el esfuerzo por realizar algún movimiento expresivo, nos cuesta, incluso nos cansa. Mantener la mente activa a través de la interacción y activación física y psíquica de manera real ayuda a nuestro cerebro a tener unas rutinas mucho más contrastadas, vividas y motivadas.

4. SOCIEDAD-EDUCACIÓN: ¿Deberíamos enlentecer ambos procesos? Este objetivo describe la coherencia entre sociedad y educación. Educar a nuestra sociedad a partir de ella para obtener el sentido, el encauce de lo que se vive con lo que se enseña. Educar debe ser la cotidianeidad del ser humano en la manera de ver su entorno, su funcionamiento y su intervención en él.

La preocupación sobre lo que se está perdiendo como seres vivos, como personas que sienten y saben expresar, engloba todas estas preguntas que me hago y la división en los cuatro bloques que recogen los aspectos importantes a abordar.

1.3.
Metodología: Cruce de caminos en mi trayectoria investigadora



Cuando uno empieza el camino por primera vez en la investigación a través de la elaboración de una tesis doctoral, he comprendido que mi mochila va cargada de cantidad de historias vividas, pensadas, reflexionadas, documentadas y temidas. Intervienen infinidad de factores: buscar ese tema que me apasione, recabar información sobre él, sintetizar y asimilar ideas, conceptos, teorías, argumentos, propuestas, vivencias, reflexiones,… pero siempre le he temido al apartado de selección y documentación de la metodología a escoger una y como diseñar el plan investigador, el contexto en donde se pondrá en práctica, etc. Estas fases y los múltiples inconvenientes presentes en cada una de ellas, aumentan aún más si cabe, cuando la investigación, por razones del proyecto huye de metodologías con trayectorias asentadas en el tiempo e intenta, tímidamente, aventurarse con metodologías más incipientes, innovadoras y atractivas, pero con sus múltiples trabas añadidas, por supuesto. Hemos pasado de una bipolaridad investigadora ciertamente encorsetada, cuantitativo y/o cualitativo, a la emergencia de modelos indagadores más cercanos a nuestra área de conocimiento: la investigación artístico-narrativa, las escrituras del yo, la investigación dialógica, multivocal, la metodología artística y, particularmente nuestro caso, a través de la *Investigación Educativa basada en las Artes (ABER)*.

> A través de mi experiencia vivida, aprendo cómo mi educación, mis hábitos de vida, el cambio de moradas y las diferentes trayectorias de mi carrera profesional se entrelazan con mi identidad y lugar. La A/R/Tografía es una forma de explorar estas interconexiones a través de la práctica reflexiva como artista visual, terapeuta artístico creativa, educadora en arte e investigadora. (Shelley Hannigan, p. 85)

Cuando me dispuse a empezar esta tesis, el primer consejo que me dieron fue:¡hazla tuya! ¡Que el trabajo refleje tu identidad!

Las diferentes metodologías me dan la posibilidad de integrar los múltiples espacios

en los cuales nos desenvolvemos. Crea una intersección entre espacios, metáforas, imágenes, música, movimiento, danza, emociones y sentidos, creando un diálogo entre todos los elementos.

> (...), cuando hoy se trae la imagen a la transmisión, se la considera un reflejo transparente de realidades simples, una ilustración casi redundante de argumentos reflexivos vinculados a otras formas de expresión (que también, equívocamente, se creen transparentes y simples). Por eso, proponer otros vínculos entre palabras y e imágenes, proponer otros modos de trabajo con las imágenes, analizando la carga que contienen, "abriéndolas" en su especificidad, y poniéndolas en relación con otras imágenes, relatos, discursos e nterpretaciones de esa realidad, es una tarea educativa de primer orden. (Dussel y Gutierrez, 2006, p.12)

Este estudio parte de una investigación cualitativa que integra metodologías basadas en las artes y en la A/R/Tografía. Es un trabajo centrado, sobre todo en la narrativa y en la A/R/Tografía debido a que entrelaza en un espacio común, el uso de las metáforas, las imágenes y dibujos, el ritmo y el movimiento del cuerpo, las experiencias y las identidades. Todos estos elementos son parte integral y esencial para la tesis como forma dialogante.

El proceso de elaboración del trabajo consiste en idas y venidas, en construcciones y deconstrucciones constantes, las cuales retomo mis memorias y experiencias para ser interpretadas como material de investigación:

> (...) La pregnancia de lo narrativo y de lo biográfico en las actuales prácticas investigativas nos permite trabajar con retazos de vidas ajenas, con nostalgias y olvidos, con emociones y retrospecciones que (análisis mediante) procuramos luego hilvanar con el objeto de inferir patrones que, en nues-

> tro caso, nutran la cuestión de los aprendizajes en escenarios de trabajo. (Borioli, 2006, p. 40)

Tanto la fundamentación teórica como la práctica artística que se desarrolla en mi tesis responde a las cuestiones de autoría, autobiografía, narrativa, del proceso creativo en un entorno comunitario, colaborativo y participativo. De ahí que construyo una tesis que englobe este conjunto de paradigmas y espacios en los cuales me encuentro para crear mi "objeto-obra-tesis", para no ser un mero libro relleno de palabras.

Volker Adolphs (2014) subraya que tanto el dibujo como la imagen nos ofrecen una mayor comunicación, puesto que es entendida por todas las culturas del universo:

"Cuando fracasa la palabra, el lenguaje universal del dibujo hace posible de una comunicación global superando las fronteras culturales de las distintas culturas."

Ya se están realizando muchas tesis defendidas internacionalmente con el propósito de que la imagen tenga el mismo valor que la palabra escrita, o también, bajo mi punto de vista, presenta de una manera más fiel, la interdisciplinaridad en la que vivimos hoy en día.

Este trabajo significa una madurez, un enriquecimiento en mi formación y en mi conocimiento como docente, como artista y mi comienzo como investigadora, a través de los proyectos artísticos construidos, vividos y reflexionados.

El arte nos da la oportunidad de expresar de muchas maneras más allá de la palabra, entonces, ¿por qué no emplear los diferentes lenguajes, para interactuar con los demás, de una manera más enriquecedora, y crear un concepto firme y sólido que despierte todos nuestros sentidos para un mismo objetivo-camino?

De esta forma, con el camino trazado, lleno de bifurcaciones y desvíos, busqué la manera de construir esta tesis para responder a la idea de "mi camino dibujado" en la cual recopilo momentos íntimos, familiares, amistosos, llenos de emoción, de sentimiento y de nuevas sensaciones y encuentros que fueron surgiendo a lo largo del tiempo experimentado. Confieso que realizar este almacenaje de recuerdos e historias, hizo darme cuenta de haber vivido una etapa llena, muy difícil de olvidar.

La investigación en arte se extiende hacia lo material, lo visible, e incluso, a lo invisible. Va más allá de los límites, de los sentidos, fusionando y modificando significados a través de las metáforas, del entorno y la pluralidad del Yo. Esto nos conduce hacia los nuevos lenguajes, que sobrepasa o se agrupa con la imagen, utilizando todos los sentidos (olores, sonidos, tactos, visiones) mediante la experiencia, nuevas formas y conceptos de vida.

El arte engloba todo conocimiento: las ciencias sociales, las ciencias "exactas", las ciencias experimentales, las políticas, las lingüísticas o la poesía. Podemos recorrer todos los espacios, reconstruyendo, mutando o seleccionando constantemente las vivencias del autor.

"Caminos dibujados y bifurcados" responde a un proceso artístico educativo a través de las narrativas personales y comunitarias, la memoria fotográfica y la expresión plástica mediante los dibujos que pertenecen a la selección durante la elaboración del trabajo y justifican la práctica en cuanto al yo como artista.

Me he decantado por las metodologías de la a/r/tografía, la historia de vida, la narrativa, la autobiografía, la fotografía documental, la foto voz, etc., no porque sean emergentes, sino que cuando empecé a releer todo lo que llevaba hecho, desde mi propia historia de vida, la de los otros que se entrecruzaron con la mía y todas las propuestas vividas, he comprobado que son mucho más coherentes con mi manera

de ver el mundo, y con mi forma de investigar. Por ello, casi es uno de los apartados que he ido dejando hacia el final, para poder comprobar por qué líneas se decantaba la indagación iniciada.

Resulta muy complicado concentrar una única forma de indagar para referirnos a muchas. Esto se debe a que, sin lugar a dudas, al trabajar con una metodología artística, esta hace referencia a las múltiples visiones inherentes al arte a la hora de afrontar un mismo problema (Mesías, 2012). Por eso nos referiremos a la encrucijada metodológica de la Investigación Educativa basada en las Artes (ABER) dentro de la cual nos posicionamos. Son muchas intersecciones las que dan lugar a la ABER. Analizaremos como la ABER emerge desde el amplio paradigma de la investigación cualitativa pero, por su campo de referencia: el arte, podremos hablar con propiedad de una investigación artística con carácter propio y, por tanto, bajo el paraguas del paradigma cualitativo. Todas estas interconexiones, a su vez, se nutren transversalmente por el giro narrativo que se produjo en la investigación artística y educativa, así como por las particularidades que presenta la investigación-acción participativa/ ParticipatoryActionResearch (James, E.A; Milenkiewick, M. &Bucknam, A., 2008).

Es importante resaltar una de las características más destacables de la investigación hoy en día y tenerlo presente a la hora de enfocar el estado de la cuestión: la investigación es un proceso eminentemente social. Esto se refleja en múltiples publicaciones de impacto en los últimos años, por ejemplo, en las dos recientes ediciones del Handbook of QualitativeResearch (2002 y 2005) editado por Norman Denzin e Yvonna Lincoln; o el de Eisner and Day editado en el 2004: Handbook of Research and Policy in Art Education; el International Handbook of Research in ArtsEducationeditado en el 2007 por LioraBresler; el Handbook ofEmergentMethods de Patricia Leavy (2008); o el de Butler-Kisber (2010): QualitativeInquiry: Thematic, Narrative and Arts-basedApproaches; o el Handbook of PublicPedagogy (2010) editado por Jennifer Sandlin, Brian Schultz y JakeBurdick, que dedica gran cantidad de capítulos

a la emergencia de la investigación artística en contextos sociales; o en otras publicaciones que no son específicamente handbooks pero si muy relevantes para nuestro campo científico: Research in Art & DesignEducation, editado por Richard Hickman en 2008 o Art Education in PosmodernWorld, editado por Tom Hardy en 2006 y avalado por la NSEAD.

A través del transcurso continuo de reflexión y cuestionamiento, he intentado reflejar recursos y procesos de construcción en el conocimiento de metodologías artísticas, en las cuales, los métodos se van haciendo más complejos, creando una nueva historia que presenta mis vivencias como autora y mi entorno.

Durante siglos, sólo los factores testados y validados con rigor estadístico, eran considerados ciencia, la objetividad era reivindicada como condición fundamental de la verdad. Hoy en día, de una manera paulatina, se están reconociendo otras formas de construir la verdad y de hacer ciencia, y el reconocimiento en la fusión de lenguajes.

> Contra una homogeneidad metodológica que es histórica, es necesario pensar en redes, en rizomas brotados del tiempo y extendidos en el espacio para explorar la profusión de temporalidades. Las metodologías visuales no son una fórmula, un texto, una lengua o un lenguaje que enuncia algo, más ideas, sentidos, percepciones e imaginaciones que se construyen, se performan y se articulan imageticamente. (Días e Irwin, 2013, p.95)

La forma en cómo nos organizamos depende de la enseñanza que tuvimos, de la educación que recibimos y de todo aquello que se fue intercalando en nuestras vidas que nos ha formado y transformado.

Clasificar un estudio mediante su metodología corresponde a un proceso complica-

do, pues numerosas obras tratan sobre diversas metodologías de investigación que incluyen clasificaciones que varían según los autores.

Investigar en Educación, motivo de este estudio, es diferente de estudiar sobre la Educación, pues los trabajos de investigación en educación se dedican, ciertamente, a la razón, capaz de organizar la verdad, y fijándose simultáneamente en el ethos, apto de fundar esa verdad, y enraizándose en el pathos, el pensamiento común.

Así, este trabajo no recoge modelos de índole científica, en el cual la necesidad de la prueba condiciona y dirige todo el trabajo, en cambio, podemos realizar acciones dinámicas, reflexivas y constantes, con fuertes uniones a la práctica, utilizando la Investigación Cualitativa.

La A/R/Tografía, como concepto aglutinador de metodologías en Educación Artística, se basa en los tres papeles inherentes a la persona que inicia un estudio en el área de educación y arte: artista-investigador-profesor (Artist/Researcher/Teacher).

Esta metodología defiende que se puede realizar un trabajo de Investigación en Educación Artística articulando tres formas de pensamiento apoyadas por Aristóteles -teoría (theoria), práctica (praxis) y creación (poesis) y en los entre-espacios del investigador (Artist/Researcher/Teacher) -, al igual que Irwin que describe: "en la A/R/Tografía los tres papeles y las tres formas de pensamiento no son vistas sólo como entidades separadas, sino que también como identidades conectadas e integradas que permanecen siempre presentes en nuestro trabajo", destacando la importancia de crear relaciones entre esas formas de pensamiento (Mendes, 2014).

Así, este abordaje metodológico privilegia la triangulación de datos y el Estudio de Caso: objeto de arte + investigación + texto; como afirma Irwin, "A/R/Tografía es una forma de representación que privilegia tanto al texto como a la imagen que se

encuentra en momentos de mestizaje. Pero sobre todo, la A/R/Tografía es sobre cada uno de nosotros que vive en una vida de profundo significado realzado a través de las prácticas perceptivas que revelan lo que estaba escondido, crean lo que no fue nunca sabido e imaginan lo que esperamos conseguir."

A través de esta justificación, el estudio sigue una metodología de investigación de tipo cualitativo y se basa en una estrategia metodológica multidimensional (Burguess, 1997), con la utilización de narrativas biográficas, de entrevistas semi-estructuradas y observaciones directas de un grupo existente, ayudando a caracterizar el perfil de sus prácticas y costumbres.

Los datos son recogidos y analizados de acuerdo con las dinámicas de la A/R/Tografía y de la investigación narrativa, presentes en todo el proyecto, por su unión a las prácticas artísticas y el propósito de investigación.

De este modo, utilizo como instrumento de recogida de datos, la observación naturalista, la realización de conversaciones a partir del modelo de Narrativas de Vida, desarrollando un proceso de Observación Participante, enmarcado en el contexto social y cultural específico, con la intención de acercarnos lo más posible a la realidad.

Busco como objetivo acercarme a la dimensión oculta y explícita del discurso, una manera eficaz de percibir relaciones y experiencias en una comunidad informal, base características esenciales en el método cualitativo. También justifico el empleo de una metodología combinada, que captura diferentes métodos para responder a las fases del proceso creativo.

La A/R/Tografía, como metodología híbrida responde a los múltiples "yos", que se relacionan en las metodologías artísticas a través de mi papel como investigadora y

docente.

Las personas son invitadas a reflejar sus identidades en vivencias ricas de sentido. Buscamos el proyecto de la vida, su relación con el mundo y la diversidad de perspectivas. Trabajamos en colaboración, participando en grupo, para relacionarnos y crear espacios de existencia. El impacto de las acciones en la vida y la figura del "otro". No conseguimos separar lo público de lo privado, la profesión es la vida personal. la A/R/Tografía parte de la vida para la vida, relaciona la teoría con la práctica, arte y grafía, y nuestras múltiples identidades. Los A/R/Tógrafos usamos la metáfora y la metonimia para moldear las emociones y los sentimientos. Trabajamos en acciones participativas y colaborativas.

Esta forma de situarnos en la vida nos lleva a crear nuevos significados y lugares, disponiendo de la provocación, de la transformación o mutación constante y la capacidad de cuestionarnos nuevas preguntas.

La historia de vida aparece como interconexión o engranaje de mi familia con mis propias reflexiones, mis memorias. Son invitados a participar como testigos de una época anterior mediante sus vivencias, sus reclamos o necesidades por una educación más sensible, emocional y práctica que no tuvieron por la dureza y carestía en la que vivieron, lo veían suficiente para lo poco que tenían. Mi tesis está constituida por las intervenciones de la comunidad, de mi entorno, de mis seres queridos y amigos, con lo que se convierte en una obra artística centrada en la relación, en la poética, en las metáforas y en el sentido de una historia colectiva, compartida con mi entorno social.

El concepto final de la investigación quiere reflejar variaciones, multiplicidad de sentidos, empleando la imagen y el lenguaje escrito como un único lenguaje, sin que ninguna de ellas se superpongan.

Partiendo de todas estas fuentes de datos, el uso de múltiples estrategias es inevitable para el desarrollo creativo de un discurso estrecho con el ser humano (el ser que se equivoca, piensa, ríe, observa, siente, aplica, se implica, ...), tan próximo del proceso artístico individual que se quiere revelar. Lo que intento ofrecer es la búsqueda de lo oculto, del propio sentido intrínseco del Ser, en la fuente sensible de las emociones.

Los a/r/tográficos emplean imágenes, palabras y sensaciones, identifican un campo de múltiples interpretaciones relacionando imagen y texto, la creación de un "tercer objeto" profundamente sensorial, intuitivo y siempre discutible, que no llega a una verdad final. Se trabaja con las interpretaciones e representaciones a partir del concepto denominado "renderings", el conjunto de procesos agentes en tres grandes dimensiones. Este concepto, definido por Irwin y Springgay, reclama la flexibilidad y subjetividad al construir significados e interpretaciones, validando las indagaciones en base al concepto "representación", usando tres puntos clave no lineales de expresión: inmediación/consulta viva, metáfora/abierta, repercusión/exceso (Mendes, 2014).

Este proceso creativo de pensar el proceso de investigación, con tres etapas principales, relaciona diferentes formas de expresión (sonido, imágenes, escritura, ...), explican de manera sensorial las metodologías "del pensar la investigación". Las tres etapas se irán visualizando a lo largo de la tesis mediante la representación del proceso de investigación de las experiencias.

Los a/r/tográficos trabajan la vida, la relación con el mundo y cómo se ven en él (indagación viva), trabajan colectivamente con su práctica y entre los lugares de su existencia. Viven con la aflicción intersubjetiva de los lugares, la creación y reconstruyendo cuestiones.

La repercusión expresa movimiento, dinamismo entre conexiones, el exceso nos aler-

ta la importancia de lo exorbitante, que normalmente es ignorado o rechazado. Esta forma de estar en la vida nos lleva a la creación de nuevos significados y lugares, ofreciendo la provocación, lo entrelazado, el cuestionamiento y la constante mutación.

A través del recorrido del estudio, las conversaciones con artistas, participantes, testigos, colaboradores y mi directora, fui comprendiendo que esta investigación es mucho más que una recogida de memorias, es un proceso artístico, iniciado desde mi nacimiento, la construcción de una parte de mi, con la conciencia construida en parte por el "otro".

Como artista/docente/investigadora fui recorriendo etapas para la construcción de mi tesis. Incluso, fui percibiendo que mi forma de crear la tesis es la misma que la de crear un objeto artístico.

Al analizar los mails, las conversaciones con la familia, artistas, docentes, alumnos, llegué a la conclusión que la existencia de la creatividad no es un acto espontáneo, inexplicable, sino que sigue una serie de etapas que se genera en un proceso creativo.

Durante mi proceso creativo, la búsqueda de datos y respuestas, la generación de un recorrido harmonioso de ideas y la siguiente evaluación, nos lleva a la visión de una nueva representación, la solución de un problema o situación encontrados. La puesta en escena, la ejecución de la práctica artística ofrece la satisfacción de observar la realidad de un concepto imaginado, un resultado conseguido.

A lo largo de mi proceso creativo se van generando interrogantes en forma de curiosidades o de intereses por ofrecer al alumnado la ruptura de conceptos sobre el dibujo, la liberación de nuestra expresión para sumergirnos en el placer que nos da

implicar nuestros deseos o gustos en un soporte, hacer real algo que habíamos pensado, ¿Cómo se puede mostrar al otro nuevos enfoques, teorías o modelos por los cuales guiar nuestros impulsos creativos?

Desde este interrogante, y queriendo construir el camino que relacione mis talleres propuestos con mi discurso autobiográfico de la tesis, iré recorriendo varias vías para ir creando la línea que nos lleve hacia un contexto amplio y flexible dentro de la plástica y la reflexión sobre la capacidad creadora, la diversidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de pensamiento. A partir de esto, trataré de relacionar mis reflexiones con las de diferentes autores que dirigen su línea de estudio hacia la misma dirección para reforzar el campo investigador de la Educación Artística.

El campo de la investigación ha dado un giro a lo largo de estos años, se han abierto nuevas perspectivas, maneras de concebir, comprobar, capturar datos. Los métodos son más amplios, flexibles, donde no existe el límite y ofrece, al igual que los métodos convencionales, un avance en la recogida de datos, en la toma de decisiones y conclusiones, incluyendo las emociones, todos los sentidos y los elementos que estimula al ser humano. La imagen, el sonido, el movimiento forman parte de la investigación, pertenecen a estos métodos que podrían cubrir huecos en las metodologías utilizadas en ciencias humanas y sociales. Eisner (2004) describe esos espacios por cubrir como formas de conocimiento en los que el tiempo ¡uega un papel importante:

> Este movimiento hacia una concepción más liberal del método no es una simple expansión metodológica: también es de carácter epistemológico. Representa un cambio en la manera de concebir el conocimiento. Es una concepción mucho más fluida del método. Lo que cuenta como conocimiento depende de la perspectiva, del momento, del interés, del método y de la forma de la representación (p.261).

La selección de una comunidad determinada, el modo de representación de los resultados, abre el campo del descubrimiento y de la creatividad en cómo mostrar nuestro mundo:

> Mi concepción de la investigación es amplia. Considero como investigación los esfuerzos reflexivos para estudiar el mundo y para crear modos de compartir lo que hemos aprendido sobre él. La investigación puede aportar los modos que imitan las formas de las artes y humanidades o las ciencias naturales y sociales. Sus formas de representación de datos están abiertas a la invención. En definitiva, el valor de éstas como investigación está determinado por el juicio de una comunidad crítica (Eisner, 1997 ,p.226).

La autobiografía está incluida en mi tesis como parte inseparable a mis recuerdos, conocimientos y experiencias que han sembrado unas inquietudes y han generado una serie de raíces, caminos, a los que me fueron conduciendo hacia unos intereses por comprender las cosas que he vivido y las que puedo mostrar como parte de conocimiento a una comunidad. La propia obra de arte habla de ti.

Una historia de vida muestra el día a día de una persona, la manera en que uno se expresa y se sitúa dentro de una cultura y una sociedad. Cada uno de nosotros construimos situaciones y momentos que pueden señalar conceptos a tener en cuenta para contárselo al otro:

> Asumí que se trataba de historias de vida que, si eran contadas o si alguien había invertido su tiempo y esfuerzo en estudiar y conocer a fondo los detalles de la existencia de otro, tenía que merecerle mucho la pena, a quien lo contaba y a quienes se les ofrecía (De Miguel, 2010, pp. 350-351).

González (2008) representa la historia de vida a partir de la "tripe función: inves-

tigadora, formativa y testimonial", una manera de acercarnos a la realidad, a la cotidianeidad, a la transmisión de conocimiento a partir de lo intergeneracional e intrageneracional.

La historia de vida se representa a partir de la autobiografía, donde hablo de mí (auto-) y cuento mi propia experiencia (-biografía). Alguien puede creer que narrar la vida de uno mismo puede carecer de veracidad comparado con fuentes documentales, sin embargo, tenemos que darnos cuenta de que dichas fuentes esconden otras narraciones biográficas, caminos entrelazados que han formado un aspecto técnico, implacable e indiscutible.

El sujeto como protagonista se transforma consigo mismo y con su realidad constantemente, concibiéndola como una forma de vida, de aprender mediante la experiencia aplicando el discurso de mostrarle al otro esa manera de vivir.

El análisis de lo que uno vive, narrar lo que uno reflexiona, observa y admira, supone mostrar y extraer un elemento interno, donde no siempre es fácil hablar de uno mismo, ya que presentas la parte más íntima como ser. La presencia de la memoria, de tu historia, buscas los momentos que más influyeron en tus decisiones, en tu pensamiento, que puedan significar un proceso, un camino o un crecimiento personal remarcable, sensible y reflexivo, valorado y aceptado socialmente. Cualquier discurso, siempre esconde una parte biográfica y escrita en primera persona de aquella que lo ha vivido.

La tesis concebida como imagen-texto, está encaminada hacia la idea de una conexión de lo que se narra con su visualización in situ. A través de este concepto necesito contar un recuerdo o anécdota de una costumbre que tenía de pequeña: Me habían regalado un libro, en el cual sus ilustraciones aparecían a línea, en blanco y negro y sin colorear. Empecé a leerlo, donde la cantidad de palabras me aburría,

cada vez que avanzaba, buscaba donde se encontraba la siguiente ilustración para observar lo que decían las palabras y poder ver a los personajes de aquella historia. Cogí mis lápices de colores y empecé a colorear todas las ilustraciones del libro. No llegué a leerme el libro entero. Con esto, ahora pienso y afirmo, que las imágenes me enseñaban mucho más de lo que las palabras me decían.

La imagen en mi tesis es un conducto potente de comunicación, de transmisión directa de lo que ha ocurrido, llena de sentimiento, expresión y significados para unos receptores que han vivido la experiencia y para aquellos que la van a ver y leer.

Actualmente, vivimos sumergidos en la era de la imagen digital, los niños de hoy en día observan una cantidad abismal de imágenes que se ha convertido en la cotidianeidad y parte de nuestra sociedad. La imagen describe un tiempo y un espacio exacto de donde y cuando fue tomada, explica el concepto de manera instantánea.

Observar una fotografía, un dibujo o una pintura nos hace viajar en el tiempo, nos sitúa en un lugar concreto, hacia el mundo de los sueños, de lo imaginado.

No siempre y no todo el mundo analiza la imagen de igual manera, puede variar la lectura de esa imagen según quien la vea. Esto significa, que mi tesis necesita de igual manera la palabra escrita para conducir y completar el discurso de las diferentes experiencias.

La imagen me ha permitido incluir en la investigación el espacio-tiempo en el que han ocurrido los diferentes talleres o acciones, donde también, me ha dado la oportunidad de incluir mi identidad y la conexión con otras que aparecen de manera esencial o no, para formar una situación o comunicación.

A lo largo del discurso de la tesis, la palabra curiosidad aparece en diferentes mo-

mentos. Este término lo considero como cualidad para cualquier persona que quiera hacer una investigación, como parte necesaria para vincularnos al tema examinado. La curiosidad funciona como motivación y seguridad al no querer fracasar, al cubrir metas, a fortalecer nuestra personalidad y a orgullecernos por encontrar soluciones a problemas detectados para el bienestar social.

La trayectoria a la que nos conduce la tesis construye relaciones entre otras personas, la participación de ellas en mi historia de vida representada por el cuerpo, la acción, el sentimiento, la imagen, el sonido y el significado. Esto ofrece el hallazgo, la solución para construir, por encima, nuevos planteamientos o posibilidades para la generación de conocimiento en el mundo contemporáneo.

Realizar esta tesis me ha brindado nuevas reflexiones y vías por las que seguir, como punto de partida para mejorar mis estrategias y planteamientos, para el diseño de acciones y enlazar a otras propuestas de trabajo dentro de la Educación Artística.

El tema a investigar ha estado ligado de manera directa y en un tiempo presente de mi identidad, a partir de la experiencia vivida. Puede parecer que exista una desconexión con mi pasado o con el de mi familia, pero mi persona se ha situado en un proceso previo al inicio de la investigación, puesto que confecciona un enfoque autoidentitario que aparece en cada apartado mediante referentes o porciones de experiencias que se completan al final del camino investigado. Toda la estructura de la narración y de la tesis en sí, se inclina hacia la práctica artística como experiencia o vivencia personal, con lo que conecta, en cierto modo percibido, con la idea de arte y vida.

El valor aplicado a la idea de taller, significa el empleo de el cuerpo como actividad creativa, expresiva y activa, que funciona como herramienta para estructurar y guiar un proceso artístico y de él generar conocimiento y experiencia. Estos aspectos son

muy significativos para que una acción deje marca o constancia en nuestra memoria.

La participación de un grupo de personas en un taller artístico crea la relación, unión entre individuos para fortalecer un conocimiento. Los materiales tienen también mucho que ver, pueden insinuar o crear diferentes perspectivas o resultados que nos llevarán hacia una obra acabada o nuevos planteamientos para la búsqueda de reflexiones.

El carácter metodológico de un tallerista quiere representar los registros de movimientos, pensamiento simbólico, libertad, relaciones, expresiones, actitudes, etc. Esto está incluido en procesos de vida, en cómo la vivimos y cómo queremos vivirla.

Los espacios en los que se realizan los talleres son abiertos, buscando el aire libre, la flexibilidad de movimientos, sin prohibiciones en el juego, los materiales reclaman amplitud aérea donde no existan límites que impidan la expresión. Estos generan una situación motriz, donde los asistentes buscan la exploración, el descubrimiento y la curiosidad por la diversidad en el manejo de algún elemento/herramienta/máquina dibujante que al aplicarlo presenta gran variedad de creaciones. El taller se convierte en la multiplicidad de ritmos, armonías y sugerencias para cambios, expresiones que acaban englobándose en un grupo de trabajo comprensivo y reflexivo con el otro.

Se crea la suma de identidades, como un todo y como uno mismo. Contribuye a entender cómo funciona el arte contemporáneo y a vivir con él, para poder aplicar en el desarrollo del conocimiento y reconocerlo como procedimiento cotidiano para la vida cotidiana y profesional en la resolución de problemas.

La aplicación del símbolo genera estímulo sensorial, la inmediatez en la acción, la

ampliación de la percepción del entorno y la facilidad de soñar, imaginar y fantasear. Toda acción realizada ofrece una conducta sujeta al significado de las cosas.

También, podemos destacar en la metodología, la fotografía como estrategia de investigación cualitativa, como documento contenido y arte. Presenta un instante retratado o capturado que conecta con la credibilidad y nuestra subjetividad, aplicando en ella las emociones.

La fotografía se presenta en el fotoperiodismo como el elemento básico que da sentido al realismo de la narración de la cámara. Gracias a la cámara, podemos documentar, presentar los espacios de trabajo visualizando emociones, movimiento, expresión del objeto a analizar. Permite el recorrido o el registro visual de la investigación. Se convierte así en un proceso de investigación versátil, flexible para emplear gran variedad de encuadres analíticos y metodológicos, relacionando la fotografía documental con la fotografía del otro, como parte de la obra de arte. Prosser (2003) identifica en la indagación visual cuatro aspectos importantes a tener en cuenta. El primero son los "datos encontrados", la búsqueda de imágenes del pasado, los recuerdos capturados, el álbum familiar; el segundo, los "datos creados por el investigador", la documentación de un objeto indagado para extraer pruebas y analizar posteriormente; el tercero, son los "datos creados por el informante", la elaboración de imágenes es realizada por los participantes, el alumnado, las personas implicadas en el contexto investigado; Y el cuarto, "las representaciones", son la manera, las formas de presentar gráficamente datos, interpretaciones o hallazgos. Pueden ser también representaciones, el modo de entender la realidad que emplean los informantes. La imagen fotográfica es una parte clave de la investigación cualitativa como proceso de indagación. La recogida de información a través de la imagen presenta un diálogo entre el espacio de trabajo y el receptor que observa la imagen, ofreciéndole teletransportarse hacia el momento de la acción y la representación de un elemento lleno de sentido y emoción para él.

También podemos documentar la foto como voz, donde se reflejan interacciones, relaciones entre alumnos, la participación activa, la expresión de ideas, pensamientos, etc. La foto voz puede interpretarse como el fotoactivismo como metodología docente (Agra y Mesías, 2007), el uso de la imagen como instrumento de expresión y comunicación para construir acciones activistas que nos lleven hacia una participación crítica de los propios docentes para enfocar sus experiencias estéticas y el qué hacer cotidiano. El objetivo de la cámara, funciona en este caso, como capturador de observaciones y opiniones de lo visual, permite una relación mucho más ligada entre docente y alumno dentro de sus deconstrucciones de lo real. La fotografía está presente en el mundo cotidiano del alumnado, con lo que les facilita la estimulación para opinar, reflexionar, construir pensamiento, y ofrecer un espacio educativo para enseñar y aprender, dirige la investigación al proceso de acción mediante un carácter procesual. Cabe resaltar, que la documentación fotográfica nos facilita la visibilidad del entorno educativo, como son las escuelas o espacios adaptados a los talleres; los participantes, colaboradores, talleristas, artistas o docentes; y el enriquecimiento del proceso de acción.

Este proceso de acción nos muestra identidades o narraciones que expresan un grupo de personas que nos llevan a la construcción de historias de vida.

La investigación educativa basada en las artes visuales (Arts Based Research) presenta nuevos enfoques o alternativas metodológicas en la investigación Educativa y en la Educación Artística, la indagación basada en imágenes y en la subjetividad de narraciones personales y de vida.

En mi tesis, la investigación recorre diferentes perspectivas metodológicas que se adapta a las circunstancias que nos van ofreciendo los talleres, experiencias y que van ensamblados a mi historia de vida, a mi narrativa que le da sentido al discurso artístico. Cada parte está conectada para ofrecer la suma de elementos y concluir un

todo, una resolución con el incremento de vías y estrategias educativas artísticas.

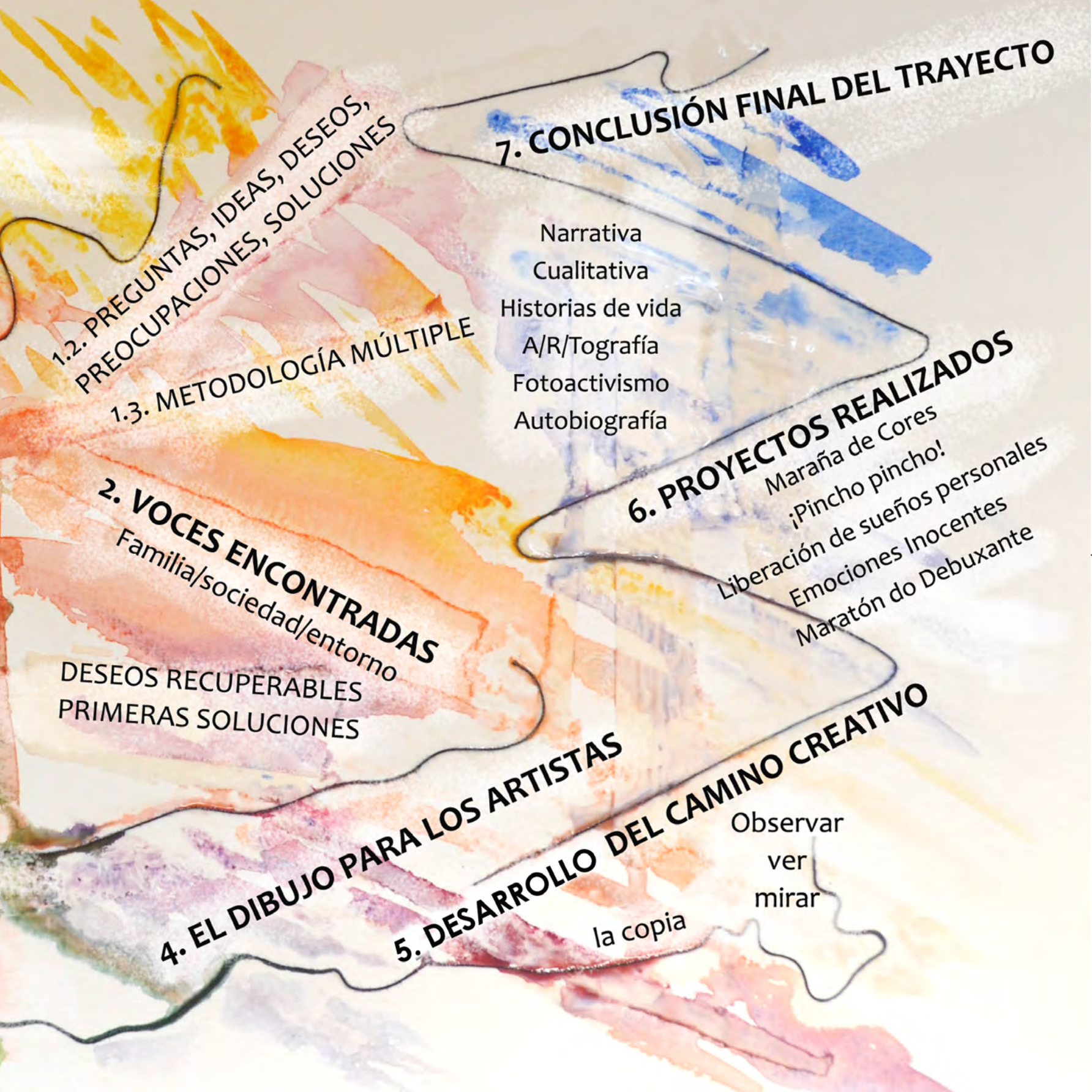
Este gran abanico metodológico amplía y da flexibilidad al campo y sistema de recogida de datos, a la gran cantidad y calidad de información para el análisis de las situaciones, la motivación y el encuentro de nuevas propuestas, ideas y conclusiones.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

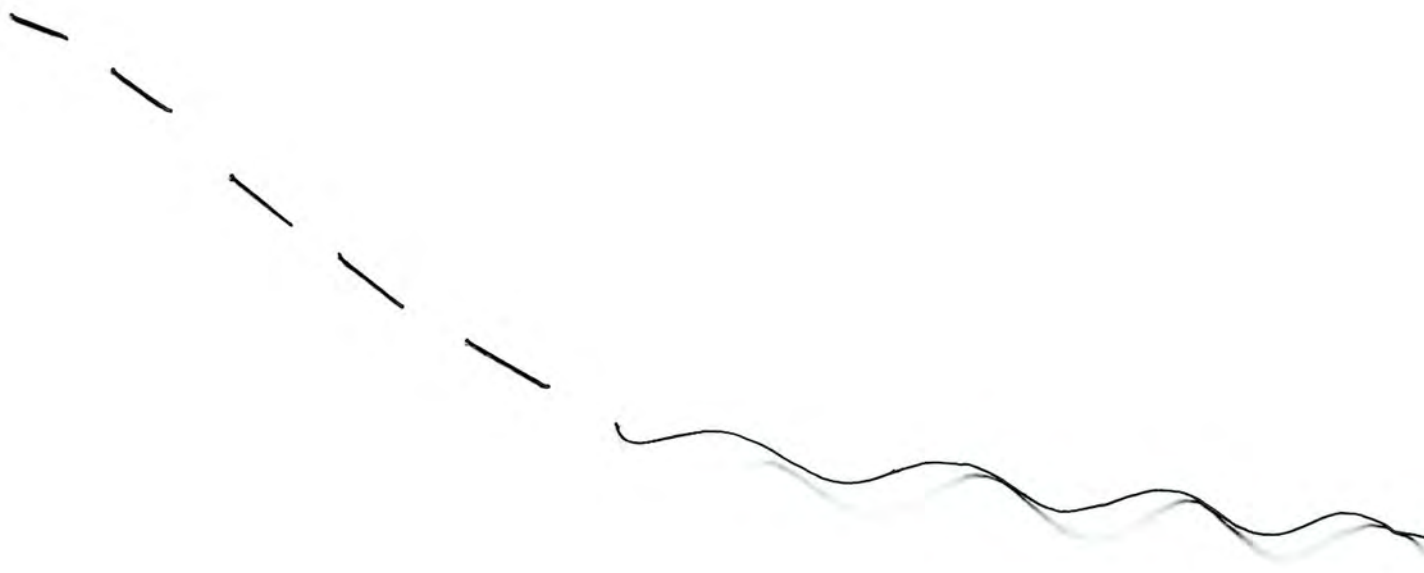
1.4.
Estructura como cartografía personal



UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA


7. CONCLUSIÓN FINAL DEL TRAYECTO
1.2. PREGUNTAS, IDEAS, DESEOS, PREOCUPACIONES, SOLUCIONES
1.3. METODOLOGÍA MÚLTIPLE
Narrativa
Cualitativa
Historias de vida
A/R/Tografía
Fotoactivismo
Autobiografía
6. PROYECTOS REALIZADOS
Maraña de Cores
¡Pincho pincho!
Liberación de sueños personales
Emociones Inocentes
Maratón do Debuxante
2. VOCES ENCONTRADAS
Familia/sociedad/entorno
DESEOS RECUPERABLES
PRIMERAS SOLUCIONES
4. EL DIBUJO PARA LOS ARTISTAS
5. DESARROLLO DEL CAMINO CREATIVO
Observar
ver
mirar
la copia

2.
Guiando los caminos construidos y recordados



¿Por qué caminos construidos y recordados? Porque ya están acabados o realizados, es decir, lo puedes modificar pero siempre queda la huella o sombra por donde pasó por primera vez. Al igual que los caminos, las personas también vamos construyendo nuestra identidad a lo largo del tiempo, y todo lo que nos va ocurriendo, permanece en nuestro ser y no se puede reemplazar, pero si modificar, corregir o desviar para mejorar.

Todos conocemos gente que no sabe dibujar, pintar, modelar, proponer ideas, inventar. ¿Por qué no tienen ese tipo de habilidad? Simplemente, porque no han obtenido la oportunidad de aprender. Su educación fue ligada a órdenes, restricciones o al rechazo artístico.

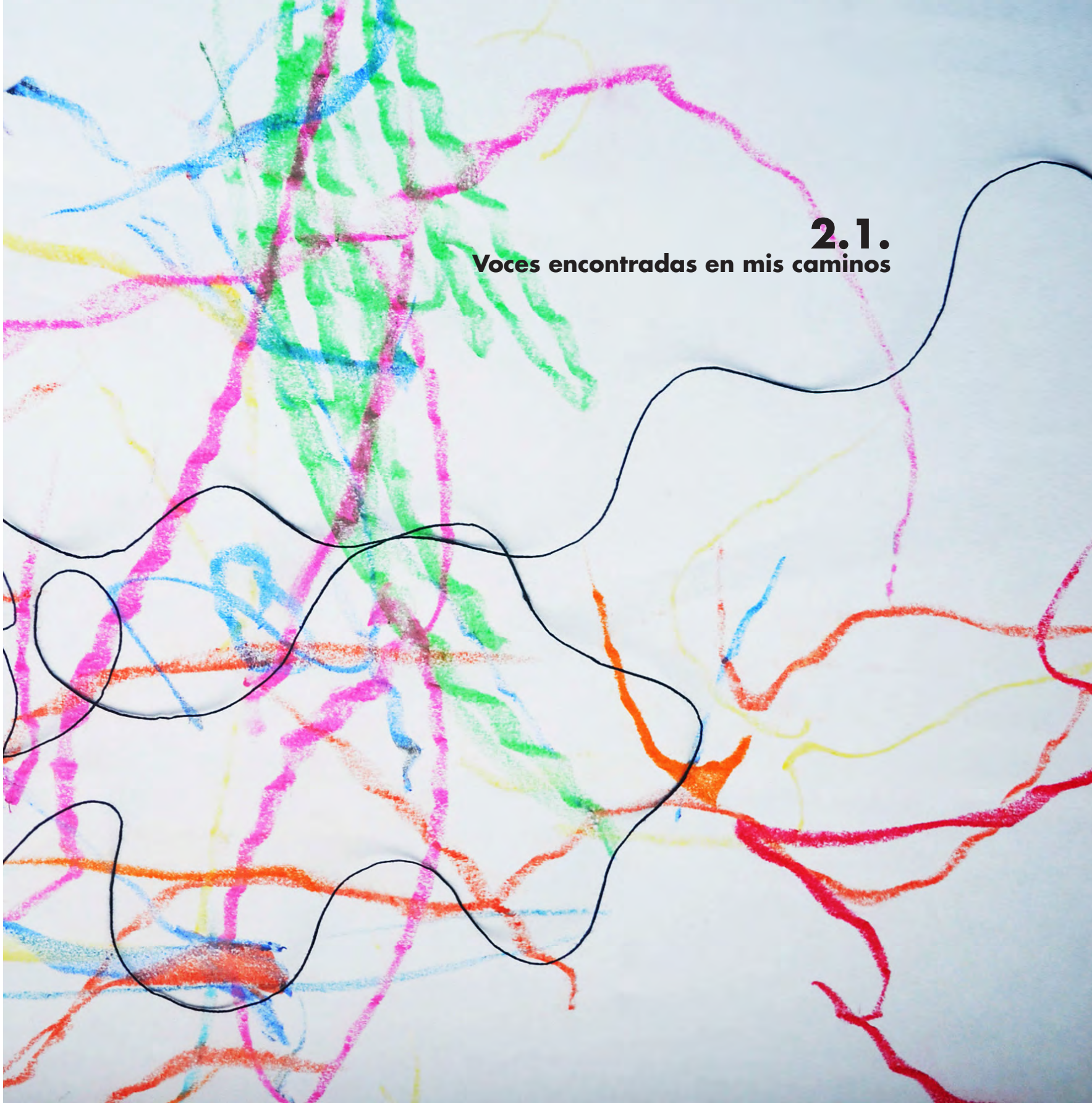
Algunas de las personas que podemos identificar con este caso pueden ser nuestros abuelos o padres. La educación del franquismo limitaba la simple libertad. Una educación básica, de números y letras, sin la opción de mostrar algún símbolo visual, sólo cruces y cuadrículas, líneas rígidas, blanco y negro, la misma pobreza que ofrecía el país, existía la pobreza en el material artístico.

Tolstoy (1978) responde al concepto de la educación para la sociedad dirigida a un aprendizaje para la construcción de industria, formada para trabajar, para subsistir y mantener a la familia. Un aprendizaje para sobrevivir, el arte sería algo contradictorio a las necesidades sociales:

> ¿Es útil para los niños de aldeanos, colocados en la necesidad de pasar su vida entera en el cuidado del pan de cada día; les es útil aprender las artes, por qué? Noventa y nueve entre ciento responderán y responden a esta pregunta por la negativa... no es su destino ser artista; su destino es labrar la tierra. Si tiene preocupaciones por el arte, se hallará fuera del estado de so portar, sin desfallecer, el trabajo incesante que le es necesario soportar, falto

del cual la existencia del Estado sería imposible. (pp.141-142)

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



2.1.
Voces encontradas en mis caminos

En la época de mis abuelos y mis padres, familias humildes de ganaderos, con una gran carga familiar a la que alimentar, la educación ocupaba un puesto secundario. Mis abuelos eran analfabetos. Mi madre obtuvo el graduado escolar sin tener la oportunidad de continuar sus estudios, ya que había que conseguir dinero para comer. En cambio mi padre, por ser el menor de 5 hermanos, fue el único al que se le permitió continuar con sus estudios para la formación profesional, como técnico agrícola. Al finalizar, mi padre y mi madre emigran a Suiza, dos jóvenes con apenas 20 años. Mis padres añoran una educación basada para la vida, para pensar y conocer, y ahora me transmiten, el deseo de que tanto yo como mi hermana obtengamos el conocimiento que ellos no pudieron disfrutar.



UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Un día, como el 3 de mayo de 2015 , en una comida familiar, les pregunté a mis tíos y a unos vecinos durante el café, cómo habían vivido su educación y a qué cosas se tenían que dedicar antes que a aprender, así surgieron las conversaciones:

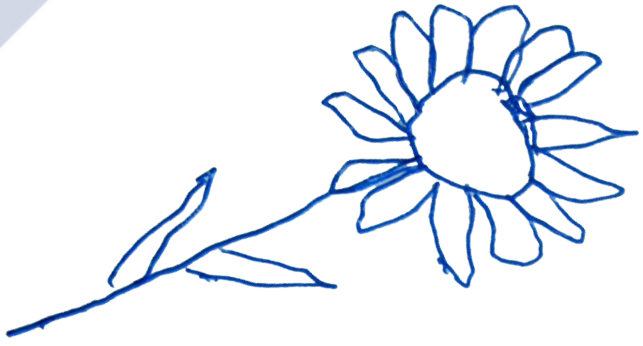
Yo: **¿Aprendíais a dibujar en la escuela?**



Tía Aurita (60 años):

"O único que aprendín a debuxar foi unha margarita. Aprendías a ler e a escribir malamente, e ainda hoxe, non sei diferenciar que palabra se escribe con V ou con B, se se escribe con S ou con C. Acórdome que unha vez, a profesora mandoume escribir non sei cantas veces, que antes de P e B escríbese M. Non é que non che ensinaran nada, é que a profesora xa tampouco sabía. Ah, acábome de lembrar, ensinábanche un pouco a bordar. Era unha necesidade filliña!

Eu casi non fun a escola, con 12 anos xa me sacaron dela e púxenme a coser, andando de casa en casa para gañar cartos."





Tío Paco (68 años):

"Cando empecei a escola, o único que tiñamos era unha pizarra ca que escribíamos con tiza, acórdome que, tiñamos que chuspir para borrar e limpar co xersei. Aprendín a ler e a escribir... matemáticas poucas. Despois chegaron 3 libros que se chamaban: Silabario, Rayas e Catón, iban por categorías, según aprenderas, para facer as letras e ler.

Acórdome que o profesor trouxera de Cuba un libro de actividades, e dábache os exercicios do libro, pero logo para correxir, tiña que mirar as solucións. Logo nun nivel xa máis avanzado, había o Manuscrito, estaba todo escrito a pluma, correspondía co 1°, 2° e 3° grado de lectura e escritura.

Era triste, todo en branco e negro, non había nin un lápis de cor."



Manuela (La vecina, 68 años):

"Non tiñamos debuxo, sabías que eran debuxos polas imaxes dos libros."

Jesús (El vecino, 70 años):

"Do que macordo que facía no colexio, pero nalgúns ratos libres que nos deixaban, era que facíamos un boneco imitando os rasgos do teu compañeiro. Logo ensinábasllo para rirte del, era coma un xogo. Meu irmán sempre me daba ca pizarra na cabeza, jajaja!

Eu aprendín a ler e a escribir, tiñamos exercicios centrados na memoria, matemáticas, dotrina, historia sagrada e historia de España. Era todo moi negro! Tiñamos que andar tres kilómetros para poder escoitar a radio, o único que a tiña era o señor Canay, e só podías escoitar Radio Nacional de España."

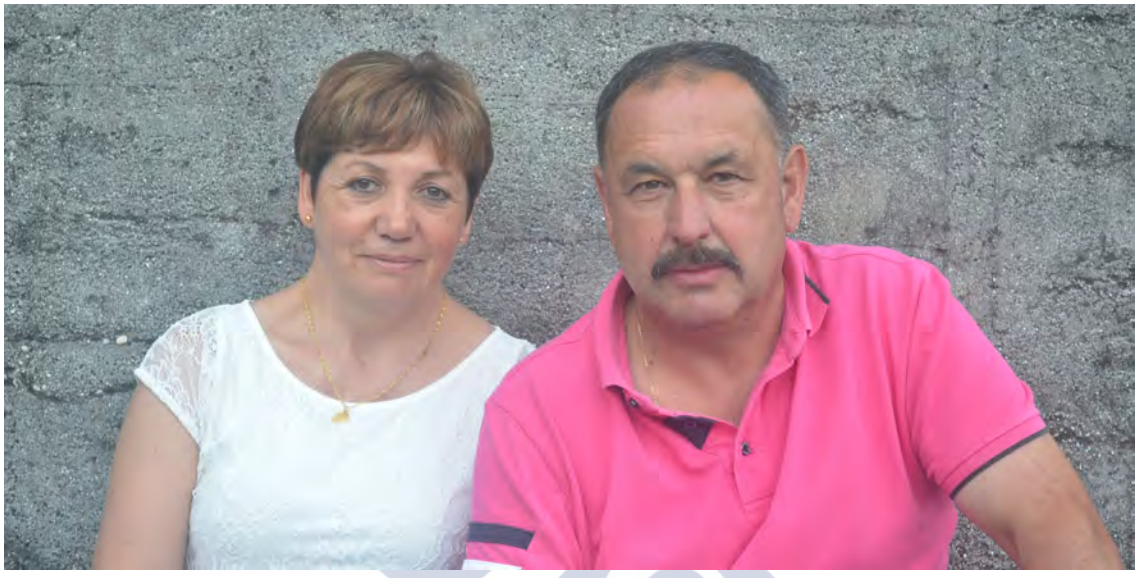


Tío Chucho (63 años):

"Debuxo creo que non tiña. Só tiña unha pizarra de 20 x 15 cm que sempre me rompía e despois tiña que escribir nos pequenos anaquiños porque meus pais non podían mercarme outra.

Non había bolígrafos daquela, e o meu primeiro bolígrafo regaláramo miña madriña, pero doumo sen tinta, era só o casquillo!

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



Mi padre (55 años):

"Eu sí que tiven debuxo, pero era debuxo técnico, cando fun a Sergude estudiar FP (Formación Profesional).

Cando era pequeno facíamos o árbol de Nadal, con lápises de cores, había tamén, un tinteiro para escribir a pluma, pero só había un para todos. O principio só tiñamos pizarra, pero logo empezaron a vir as libretas. O único libro que tiñamos para aprender era o Catón.

Naquela época, había un profesor para tódolos nenos de cinco lugares, e non se tiña un fillo só, moitos eran 9 irmáns!"

Mi madre (50 años):

"Eu sí que debuxaba e pintaba. Dábanme fichas, folios en branco, pintabamos pai-

saxes, había concursos de pintura no colexio, que sempre os gañaba o meu veciño, e tamén concurso de redación.

Facíamos debuxos con pedriñas e con area. Tamén aprendíamos a facer manteles, bordábamos, cosíamos ou facíamos cadros, podías escoller o que preferiras. Pero despois dos estudios primarios xa non puiden seguir estudiando porque mandáronme ir traballar."

A partir de las diferentes experiencias, se observa un pequeño cambio entre los diez años que vivieron mis tíos con lo que vivieron mis padres. Esto refleja que hace 50 años, fueron apareciendo los primeros lápices de colores y la pintura en una escuela, que concentraba la mayoría de familias del proletariado.

Hoy en día, la evolución se observa remarcablemente, estamos rodeados de material audiovisual, multimedia, tecnología, podemos viajar y tener todo tipo de información a nuestro alcance en cualquier lugar. Tenemos todo tipo de pinturas plásticas, variedades de grafitos, papeles de diferentes colores, texturas y formas. Pero... que ocurre ahora? Por qué la gente sigue diciendo que no sabe dibujar? Siguen sin tener oportunidades de un aprendizaje y de experiencias artísticas, no saben cómo observar el mundo ni cómo poder manejarlo?

Siempre se ha hablado, del talento nato en las habilidades artísticas, pero eso no es del todo cierto, la gente que destaca por sus habilidades es porque ha conseguido experimentar, obtener momentos significativos de procesos creativos, de ocasiones para soñar e imaginar, o porque se ha encontrado con alguien que les ha motivado a realizar una tarea, que les ha incitado a perseguir, a probar o manejar para obtener resultados nuevos y que nunca había visto. Wallece Stegner opina que "el talento no

se puede enseñar, pero sí se puede despertar." (2006, citado por Langer, p. 193)

Mucho de los conceptos predeterminados que tememos, que crean el rechazo a la conciencia de la creatividad, son percepciones culturalmente consolidadas.

Ken Robinson describe la creatividad como una habilidad que se aprende con el tiempo y que también incluye,tanto descubrirla como encontrar a alguien que te guíe:

> Se suele pensar que se nace creativo o se nace no creativo, del mismo modo que se puede nacer con los ojos marrones o no, y poco hay que la persona pueda hacer al respecto. La realidad es que se pueden hacer muchas cosas para ayudar a las personas a ser más creativas. Si alguien nos dice que no sabe leer ni escribir, no damos por supuesto que no sea capaz de leer ni escribir, sino que no se le ha enseñado a hacerlo. Lo mismo ocurre con la creatividad. Cuando las personas me dicen que no son creativas, presumo que sencillamente no han descubierto qué implica serlo (2012, p.23).

Existen diferentes estudios sobre si se nace o no con una capacidad más desarrollada que las otras. Gardner describe que aparecemos en el mundo preparados biológicamente para una labor específica, denominada "nuestro instrumento" (2011, p.39), que implica que tenemos habilidades específicas con las cuales nos sentimos más seguros y obtenemos un carácter más placentero a la hora de elaborar productos o resolver problemas a lo largo de nuestra vida.

Esta teoría también es compartida por Ken Robinson, donde la denomina "el elemento", un proceso de hallazgo, búsqueda, conocimiento interno, que puede llevarnos a encontrarlo toda una vida.

La actriz Sophia Loren (González, 2014) describe cómo debemos escoger nuestro entorno, nuestra manera de ser y de vivir buscando los elementos que nos hacen ser felices:

> Existe la fuente de la juventud: se trata de tu mente, de tus talentos, de la creatividad que lleves a tu vida y a la de aquellos, a los que amas. Cuando aprendas a conectar con esa fuente, habrás vencido realmente a la edad.

Por consiguiente, el aprendizaje creativo puede surgir en cualquier momento de nuestras vidas, situaciones de búsqueda, de encuentros personales, de experiencias artísticas, por lo que no depende de cuando iniciamos el aprendizaje, siempre estamos a tiempo de construir nuestra identidad a partir de procesos creativos en la indagación de materiales, en la transformación y ampliación de nuestro campo visual.

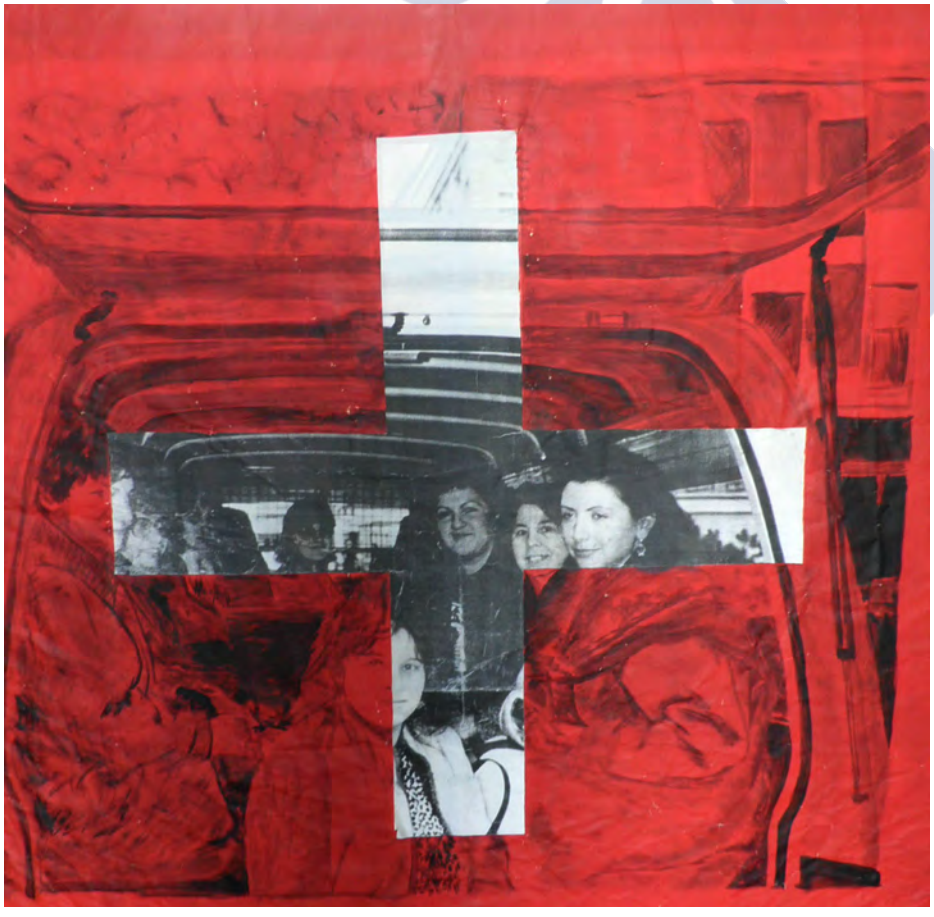
Cada ser humano obtiene una actitud, con la que le conlleva a relacionarse con otros de su misma especie, a realizar un trabajo determinado y a sentirse cómodo a partir de su rutina diaria. De ahí que consideramos que todos tenemos un gran potencial creativos, porque somos seres activos, únicos y con iniciativa a desenvolvernos y a experimentar dentro del entorno y la sociedad.

Uno de los problemas que veo que existe hoy en día, es que la educación no está muy centrada en el desarrollo del individuo, en su conocimiento y en su manera de actuar, por lo que dificulta la situación para que cada uno de nosotros busque su propio camino. Aprendemos de los fracasos y errores, pero podemos aligerar o simplificar la búsqueda si tenemos el apoyo de personas capacitadas para ello y que nos amplíe la visión de nuestro entorno para verlo de una manera más clara y sencilla.

Este lugar de encuentro, de diálogo con la gente que se encuentra en mi entorno más próximo, se inició con la intención de entrevistarse a uno mismo sobre aquellos

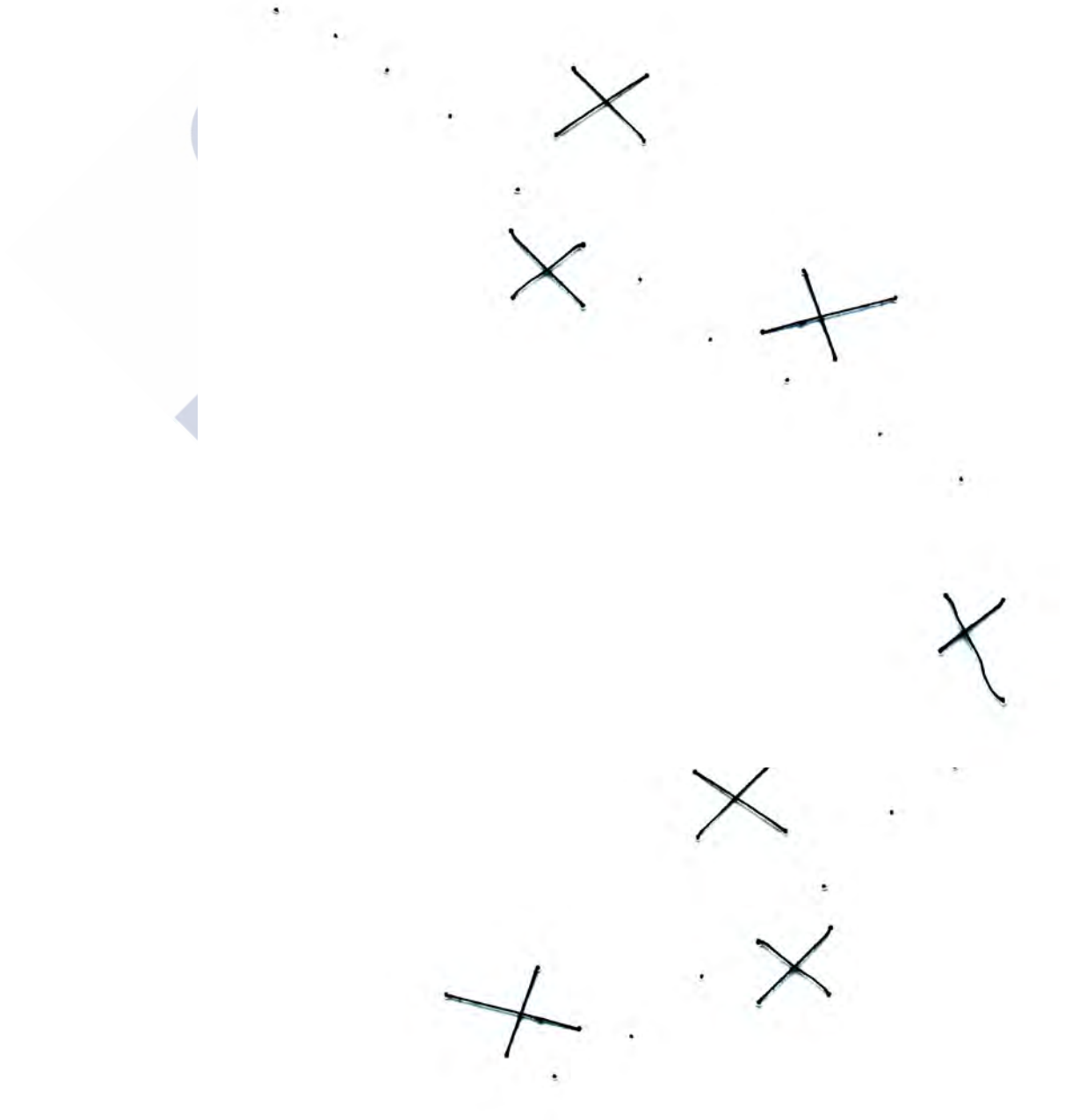
recuerdos de experiencias vividas. Esto ha concluido con el compartir nuestra historia con las personas de más edad para intercambiar experiencias entre generaciones y ver qué puntos de encuentro y desencuentro existen entre los recuerdos vividos. Y, a partir de aquí, buscar alternativas para el hoy y el mañana.

Pretendo preservar y compartir la memoria individual de la educación artística de hoy a través de las vivencias del alumnado y las nuestras con las de un tiempo pasado, a partir de los testimonios de familiares mayores que relatan lo que vivieron en su infancia y adolescencia, para concebir de alguna manera como una aproximación a nuestro yo de ayer.



"Sin título"
(obra expuesta en Que ves cando me ves?,
propiedad de la autora, 2011)

2.2.
Prejuicios y miedos encontrados en el camino



A lo largo de la historia, los cambios en la organización política del territorio, las fuerzas y poderes que gobernaban en los distintos lugares han generado las diferentes culturas, costumbres, y los temores a realizar las cosas de un modo o de otro según nos lo fueron dictaminando.

Dentro de una cultura ocupamos un lugar donde nos diferenciamos e identificamos por nuestra forma particular de ser. La educación forma a un grupo de alumnos para construir identidades, pero siempre dentro de un contexto sociocultural, con lo cual, los prejuicios intervienen de alguna manera en nuestro proceso educativo:

> Entender el arte y la educación como fractura es una tarea dolorosa porque supone enfrentarnos con nuestras creencias; implica cuestionar las convenciones socialmente adquiridas, conlleva construir nuevas formas de aproximarnos a nuestro entorno y asume confiar, utópicamente, en la educación y en el arte como formas de resistencia donde el cambio personal y social parezcan posibles (Blanco, Cidrás y Modia, 2015, p.8)

Galicia es conocida por tener una cultura conservadora, llena de costumbres que se siguen traspasando de generaciones en generaciones. La emigración ha estado presente en la mayoría de las familias gallegas que se fueron a Brasil, Buenos Aires, Suiza, Holanda, etc. para subsistir y escapar de la pobreza. Ese miedo a la precariedad, al sufrimiento por pasar hambre o a que nuestros hijos tengan que marcharse a otro país y trabajar duro para sobrevivir está presente en el entorno gallego.

A la hora de escoger una identidad, un destino, una profesión, los prejuicios reaparecen con la implicación de nuestras familias. El arte es visto como la parte del ocio, de realizarlo en nuestro tiempo libre, mientras que como profesión, tendríamos que ser todos médicos, banqueros o empresarios. Sigue habiendo unas ideas muy arrai-

gadas sobre el arte y la educación, que provoca en muchos casos cambios de vías o direcciones en nuestra forma de ver el mundo y de estar en él.

En este apartado me parece necesario abordar de alguna manera los prejuicios que existen hoy en día, generados por nuestra cultura que influyen en el sistema educativo, y destacar la influencia de los medios de comunicación en nuestras conductas, en la manera de ver las cosas y nuestra forma de vida.

Es inevitable tener que hablar del concepto de masas, para entender parte del foco del problema al desarrollo creativo en nuestra sociedad, puesto que la educación de hoy en día no concibe la enseñanza de la sensibilización, comunicación y pensamiento crítico. El arte se inclina hacia nuevas perspectivas, modos de vivir diferentes, que a mucha gente le sigue costando apoyar y respetar otras creencias.

La Real Academia Española (http://dle.rae.es/?id=OWEvPFc) describe la masa pública como:

1. Volumen, conjunto, reunión.

2.Gran conjunto de gente que por su número puede influir en la marcha de los acontecimientos.

3. Muchedumbre o conjunto numeroso de personas.

El propio significado ya lo describe, la influencia de un gran número de personas puede provocar el cambio de los acontecimientos. Si la educación transmite una serie de conceptos en los que se reduce la sensibilidad del individuo, su expresión y comunicación mediante el arte, el grupo de alumnos al que va dirigido, pertenecerá a un grupo social con prejuicios a identificar qué profesión les conviene para

tener un status social alto, pero no tendrá la capacidad creativa de la reflexión, motivación y el sentir como persona viva.

Con esto justifico mis reflexiones sobre mi perspectiva de la vida aplicada a mis proyectos y a las estrategias de aprendizaje para construir la emoción y la individualidad de cada uno de nosotros.

¿Qué ocurre en nuestro entorno y a través de él? Pues que somos manipulados por sistemas políticos y por leyes, por información y noticias contradictorias de los medios de comunicación, por tendencias o modas, dirigiendo la visión y el pensamiento de la sociedad.

Desde el siglo XIX, se observa un cambio en la evolución de la conducta humana, debido a factores como la revolución industrial, el cambio económico y el sistema financiero, el nacimiento de nuevos modos de vida como la dedicación del tiempo al ocio y a la diversión. Esto ha generado el crecimiento de nuevos campos profesionales para ofrecer la satisfacción de la sociedad, pero también a movernos y a expresarnos de manera común, como un todo ordenado y con identidades y gustos similares. Esto provoca el concepto de una sociedad de masas, donde englobamos la sociedad formada y educada como idea de industria, otro medio económico.

Gustave Le Bon (1985), observa ese carácter de masas, como elemento negativo, irracional, mediocre, fanático y simple donde se concentra una sociedad homogénea conducida por la época que les ha tocado vivir: un poder dictador, donde actúan de forma extrema y simplificada. Nietzsche también preveía un proceso de uniformidad y mediocridad de la cultura.

Sitúo a los medios de comunicación, y a su auge tecnológico, como un espacio cultural, que caracteriza el comportamiento y conocimiento de la sociedad contempo-

ránea de occidente, donde influye en la comprensión de la dinámica política, social y cultural que crea un fin de estudio sociológico para analizar. El período de transformación social se lleva observando desde el s. XV, donde se modifican los status sociales a partir del individuo-ciudadano:

> Estamos realizando la transición a lo que los economistas llaman una "economía de la experiencia", un mundo en el cual la vida de cada persona se convierte, de hecho, en un mercado de publicidad. [...] La producción cultural comienza a eclipsar a la producción física en el comercio y el intercambio mundial. [...]. En la era industrial, cuando la producción de bienes constituía la parte principal de la actividad económica, tener la propiedad era decisivo para alcanzar éxito y sobrevivir. En la nueva era, en la quela producción cultural se convierte de manera creciente en la forma dominante de la actividad económica, asegurarse el acceso a la mayor diversidad de recursos y experiencias culturales que alimentan nuestra existencia psicológica se convierte en algo tan importante como mantener la propiedad. [...] La producción cultural refleja la etapa final del modo de vida capitalista, cuya misión esencial ha sido siempre la de incorporar cada vez mayor parte de la actividad humana al terreno del comercio [...] (Rifkin,2000, pp.18-19).

Se busca comercializar con nuestras vidas, dominar y dirigir nuestros pensamientos como el mismo concepto de fábrica, construir una serie de productos de las mismas características para lanzar al mercado.

Coincido con Ken Robinson (2009, p. 91-92) en el auge del industrialismo que provocó la estructura de la educación en masa, al igual que en la cultura organizativa. De la misma manera que las fábricas, los centros educativos crearon instalaciones especiales con unas fronteras claras que los separaban del mundo exterior. Los mis-

mos horarios y normas de conducta y organización establecidas, basándose en un producto básico y resignado, como en la división del trabajo.

Uno de los ejemplos que plasma es el de la cadena de montaje, los alumnos pasan de un aula a otra para recibir la enseñanza de profesores con formaciones y disciplinas diferentes. (pp. 91-92)



Es una visión clara de la comparación de la educación con el propio sistema de producción. Este tipo de conciencia fría es una posición realista de nuestra vida, no lo percibimos de esa manera porque preferimos decorarlo con motivos bonitos, pero parte de nuestro pensamiento siempre busca una manera de evadirse de la contaminación cultural, económica y política, buscando nuestro propio sentido de la vida a partir de nuestros gustos, capacidades y por una búsqueda de nuestro bienestar psíquico y físico:

> (...) Los seres humanos no somos objetos que estamos en el mundo esperando a ser manejados al servicio y gusto de la sociedad, pasivos y sin iniciativa, sino que somos individuos creativos, únicos, que experimentamos y aprendemos de nuestra propia experiencia, enriquecida por la historia universal que no es otra cosa que la experiencia de los hombres que vivieron antes que nosotros y de la cual podemos aprender. También estamos haciendo historia personal, por esto debemos expresar con más confianza lo que ocurre en nuestro interior y vivir según nuestra intuición y valores para enriquecer nuestro ser y por ende a la sociedad (Wilson, Hurwitz, Wilson, 2004, p.14).

Al igual que Morin (1999) que defiende la racionalidad de nuestra propia vida, como seres que pensamos, soñamos, formulamos preguntas y aplicamos toda una serie de valores a nuestra manera de ser y de comportarnos y que podamos adoptar diferentes posturas según nuestro paso por la vida y por las experiencias que vayamos obteniendo para poder conocernos interiormente:

> La verdadera racionalidad, abierta por naturaleza, dialoga con una realidad que se le resiste. Ella opera un ir y venir incesante entre la instancia lógica y la instancia empírica; es el fruto del debate argumentado de las ideas y no la propiedad de un sistema de ideas. Un racionalismo que igno-

> ra los seres, la subjetividad, la afectividad, la vida es irracional. La racionalidad debe reconocer el lado del afecto, del amor, del arrepentimiento. La verdadera racionalidad conoce los límites de la lógica, del determinismo, del mecanismo; sabe que la mente humana no podría ser omnisciente, que la realidad comporta misterio; ella negocia con lo irracionalizado, lo oscuro, lo irracionalizable; no sólo es crítica sino autocrítica (pp. 7-8).

Graham Wallas reivindica en Human Nature in Politics (1908) sobre la creciente importancia del factor emocional en las relaciones sociales, y consecuentemente, anticipa la relevancia de los prejuicios, los instintos y los argumentos emotivos en la actividad política.

Los medios de comunicación, tanto en el medio tecnológico como en el cultural, forman parte de la esencia que desarrolla la sociedad contemporánea, de tal manera que es incomprensible la dinámica política, cultural y tecnológica. Con esto, la comunicación de masas, también llamada colectiva, nace como elemento comunicativo socioculturalmente relevante como el más reciente de la historia de la cultura occidental. Los efectos de este fenómeno han influido en la forma de concebir la vida social, la constitución del individuo, la economía del mercado, en la política en general y en la relación sujeto/colectividad en el desarrollo de la sociedad.

Los medios de comunicación causan la desintegración individual y social, impidiendo un factible crecimiento del "ritmo orgánico de la vida" (Ostower, 1977), destruyendo la sensibilidad del individuo.

Con todo esto necesitamos unirnos y compartir experiencias, para descubrir nuestras identidades individuales y con cada una de ellas crear el conocimiento para la riqueza humana, como ser inteligente que vive con sus pasiones, fortalezas, también debilidades y sentimientos.

Para ello, debemos de constituir un nuevo sistema educativo, enfocado al individuo, a los aspectos internos de la persona como son la vida emocional, a la aplicación de múltiples sentimientos y capacidades para confeccionar distinciones entre emociones, que podamos identificarlas e interpretarlas para dirigir nuestra conducta. Estos aspectos describen nuestra inteligencia intrapersonal, definida por Gardner (2011) como "la capacidad de formarse un modelo ajustado, verídico, de uno mismo, para desenvolverse eficazmente en la vida." (p.30)

También destaca la importancia de trabajar nuestra inteligencia interpersonal, la encargada de compatibilizar, entender y colaborar con otras personas.

Hoy en día las capacidades profesionales son muy importantes, sobre todo para hallarnos a nosotros mismos y hacia nuestro entorno para crear comunidades participativas para el conocimiento, expresión y la evolución humana.

El problema que vemos para conseguir estas inteligencias es la desaprobación por parte del sistema político, puesto que ellos son los que dirigen y enfocan nuestro pensamiento y valores. Una de las alternativas que veo y que se pueden hacer para valorar alternativas educativas es la creación y visión de proyectos en los que se plantean desarrollar este tipo de inteligencias y que nuestra comunidad vaya obteniendo la conciencia sobre ello:

> Las escuelas son instituciones sociales y, en tanto que tales, tienden a reflejar los valores de quienes las financian. Quiénes estamos interesados en dis poner de escuelas que ofrezcan programas que cultiven y desarrollen la sensibilidad, necesitamos comprender cómo ha sido y será valorado nuestro trabajo (Eisner, 2005, p.17).

Aún queda mucho por indagar y por hacer, pero con el paso del tiempo nuestro

entorno reclamará la necesidad de conceptos actualizados y aplicados para la vida moderna, dinámica y existencial que vivimos.

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

2.3.
Frustraciones y alteraciones artísticas en la etapa adulta

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

En este apartado hablaremos del problema de los miedos que nos han transmitido a lo largo del tiempo desde nuestra infancia y que se siguen sumando a través de la sociedad y los medios que nos presentan a lo que temer.

Nos han enseñado e inculcado lo que es el miedo, como también, que no se admite cometer errores, pues influye en la categorización de nuestras capacidades creando prejuicios en lo que eres bueno y en lo que no:

> La inmensa mayoría de las capacidades humanas se desarrollan siempre, aunque en diferente medida. Sin embargo, el mayor error al que ha llevado el concepto de talento en nuestra manera de plantearnos la capacidad artística es que se ha utilizado como una cobertura, un modo de explicar programas irreflexivos de educación de arte. Si un niño mostraba imaginación, sensibilidad y habilidad en su trabajo en el arte se decía que tenía talento; si no era así, se decía que no tenía talento. Pero si se concibe la capacidad artística -tanto en dominios productivos como críticos- como una consecuencia de la inteligencia cualitativa, y si se concibe dicha capacidad como, en cierta medida, el producto de la experiencia educativa, entonces se deja la puerta abierta para cuestionarse por el modo de desarrollarse dicha inteligencia (Eisner, 2005, p.101).

La preocupación del sistema educativo por descifrar y atender a los niños con un cierto talento o con una inteligencia en diferentes materias provoca la frustración y la desmotivación de otros que pueden necesitar un mayor apoyo para desarrollar las mismas capacidades, que funcionan con un ritmo biológico diferente pero que tienen las mismas oportunidades de desarrollar su inteligencia al igual que los demás.

La Real Academia Española (2015) define el miedo como:

1. Perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario.

2. Recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea.

Estas definiciones que representan un estado de ánimo, son la muestra de nuestra frustración a la hora de realizar una tarea, con la que nuestra memoria recuerda que se han cometido errores, porque así lo hemos sentido en ese momento, o porque alguien nos ha reclamado que no lo estábamos haciendo bien. Esto provoca que al querer volver a intentarlo, hemos vuelto a sentir el fracaso, hasta que abandonamos la acción porque el sentimiento que percibimos no nos da placer ni nos sentimos felices al realizarlo:

> Nuestro miedo a cometer errores, nuestra creencia de que no tenemos talento y nuestras comparaciones con los demás nos impiden involucrarnos en una actividad creativa, y lo hacen sin que entendamos que es a nosotros a quien corresponde fijar los términos del compromiso. No tenemos porqué es perar pasivamente a que algo impulse nuestra motivación para implicarnos. La implicación creativa no requiere comenzar una nueva actividad. La impli cación con la conciencia plenamente despierta es un estado de ánimo que podemos iniciar en cualquier momento (Langer, 2006, p. 255).

> Nuestra memoria misma está sujeta a numerosas fuentes de error. Una memoria no regenerada con la remembranza tiende a desengranarse; pero cada remembranza la puede adornar o desfigurar. Nuestra mente, de manera inconsciente, tiende a seleccionar los recuerdos que nos convienen y a rechazar, o incluso borrar, los desfavorables; y cada uno puede allí adjudicarse un rol adulador. También tiende a deformar los recuerdos por proyecciones o confusiones inconscientes. Existen, a veces, falsos recuerdos con

la persuasión de haberlos vivido y también recuerdos que rechazamos por que estamos persuadidos de no haberlos vivido jamás. Así, la memoria, fuente irremplazable de verdad, puede estar sujeta a los errores y a las ilusiones (Morin, 1999, p. 6).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

2.4.
¿Qué podríamos hacer para recuperar los procesos naturales perdidos?

En este apartado, me interesa centrarme en la reflexión sobre como volver a reconstruir nuestro pensamiento, principalmente enfocado a las personas que no han tenido oportunidades para desarrollar sus capacidades como modos de vida. ¿Cómo podríamos enseñarles sus conocimientos que ya vienen biológicamente preparados? ¿Han perdido el momento para poder aprenderlos? ¿en qué podrían beneficiarles si los recuperan?

Selfchovich y Waisburd (1985) consideran que se deben de realizar "intervenciones constructivas: propiciar un medio ambiente en el que los sentimientos, experiencias y conocimientos se puedan expresar con total libertad." La libertad es el elemento clave para descubrir quiénes somos y qué queremos.

La sociedad lleva arrastrando décadas lo que le inculca la familia, el sistema educativo, su entorno social, incluso las reflexiones de uno mismo. En un determinado momento, porque nos exigimos un futuro programado y un bienestar, nos lleva a elegir con qué cosas me quedo de la infancia que pueda llevarme a la edad adulta y qué cosas rechazar porque pensamos que ya no son útiles. Esta suele ser una apreciación que se hace hacia el dibujar y el motivo por el que se abandona. Según se va creciendo, subiendo de nivel en la escuela nos van cuestionando la operatividad, lo que nos beneficia para ganarnos la vida, donde nuestra propia expresión y comunicación parece no interesar. El sistema educativo ha incidido mucho en este aspecto y se ha dejado de valorar la construcción de ideas, de bocetar opiniones y de poder sensibilizarnos a través de nuestros sentidos. Peter Jenny (citado por Rodriguez, 2014), catedrático de Diseño Visual en la Escuela Técnica Superior de Zúrich (Suiza) concluye que la educación centra el dibujo como disciplina artística o pasatiempo, no como un lenguaje. Defiende que el dibujo es necesario a cualquier edad por su fuerte condición comunicativa y creativa.

Gustavo Gili (citado por Rodriguez, 2014), muestra que esos trazos perdidos se

encuentran en nuestro interior. Todo el mundo sabe dibujar, pero se ha generado un abandono en la práctica que necesitamos retomar para utilizarlo como una costumbre y el trazo se irá variando y perfeccionando según lo que necesitemos expresar.

Miguel Castro, creador de Diraya, se formó con Stern, del cual hablaremos más adelante, abrió su propio taller en Bilbao hace 15 años. Para aquella época, muchos educadores artísticos, pedagogos y psicólogos no fue muy bien acogida su propuesta de expresión libre debido a que apreciaban ese planteamiento negativo para el fracaso escolar de los niños. Hoy en día su pedagogía artística es apoyada y se ha convertido en tendencia.

Miguel Castro (Deriva, 2016) apunta que cuando un niño empieza a hacer garabateos en forma de torbellinos con el lápiz es que su mundo se está transformando, que se ponen en juego muchos aspectos. Empieza a explorar la presión, la velocidad, la ubicación en el espacio. El niño lleva una investigación propia que lo llena de alegría. No se deben juzgar sus dibujos ni en positivo ni en negativo, ya que lo condiciona a buscar la aprobación del adulto en vez del descubrimiento de sí mismo, en sus propias capacidades.

Castro denomina el juego de pintar como una Deriva Personal. Los niños lo hacen de una forma permanente, construyen su entorno, se conocen a sí mismos continuamente, siempre y cuando tengan condiciones preparadas para ello. Esto configura a que el niño incorpore como parte del juego todo lo que le interesa, de tipo motriz, cognitivo y emocional. Según el niño va creciendo, el juego evoluciona con él y se van creando características diferentes.

Lo que hace que al llegar a adultos nos alejemos del dibujo, explica Castro (Rodriguez, 2014) es que nuestra percepción cambia a verlo como un trabajo artístico, nos desviamos de la función real, de la expresión de uno mismo, de nuestras ne-

cesidades. El uso de fichas, modelos, cuadernos para colorear, el ejercicio estático en el pupitre de la escuela, mata lentamente la necesidad intrínseca, y al llegar a la adolescencia no sentimos el impulso de nuestro interior:

"Los jóvenes quedan paralizados frente al papel. Cuando no les dices lo que tienen que hacer, no saben cómo proceder. Se les ha condicionado de una manera brutal. No son autónomos. Y esto va ligado a un fenómeno social muy actual, que es la falta de responsabilidad. Y la demanda de tutela para todo" (Rodriguez, 2014).

La persona que dibuja, no quiere decir que sea artista, sino que expresa y se comunica consigo mismo y con su entorno. En nuestra vida cotidiana, dibujamos todos los días, peinándonos, escribiendo, riendo, gesticulando, no somos conscientes de nuestras posibilidades, del dibujo que creamos a partir de la expresión de nuestro cuerpo.

La conocida frase, no se dibujar, se me da muy mal, es la expresión inconsciente de las capacidades de nuestro cuerpo, ya que no vemos las líneas que realizamos con el cuerpo en el aire. Nuestras rutinas están hechas de dibujos, sólo necesitamos descubrir su consciencia.

De ahí, la necesidad de construir una educación basada en la vida, en el desarrollo de capacidades para la vida emocional, para interpretar nuestro entorno y dirigir nuestra propia conducta. Esto nos lleva a configurar una capacidad vivencial, de la que podamos recurrir a la reconstrucción y al recuerdo de hechos olvidados.

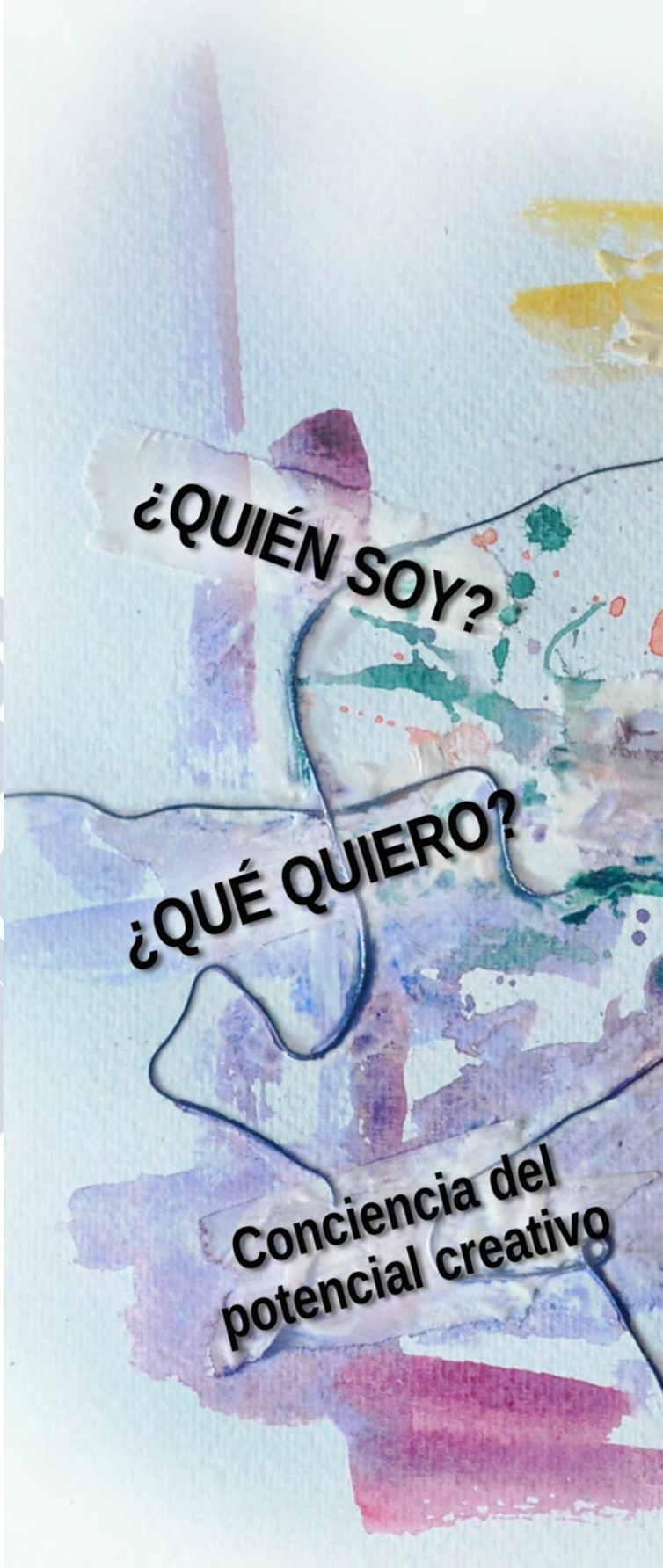
Ruiz y Abad señala que debemos retomar nuestra infancia para entender la conducta de los niños y así podremos recordar emociones de las cuales habíamos dejado de lado: "Lo cierto es que cuando un adulto se acerca al mundo de la infancia, necesariamente se plantea cómo tiene que ser su relación con ella, ayudándose de los recuerdos y las experiencias de la suya propia." (2011, p. 138)

No sólo los niños son curiosos y tienen la necesidad de aprender, sino que también los

adultos. Todos podemos describir cuando nos encontramos delante de algo que nos sorprende, que nos transmite un sentimiento. Esto ocurre, porque seguimos educándonos a lo largo de la vida, continuamos evolucionando y pretendemos conseguir nuevas metas, afrontar retos para expresar igual que los niños, de ahí que todos somos creativos y nunca es tarde para descubrirlo: "La vida humana es dinámica y cíclica. Capacidades diferentes se expresan con más o menos fuerza en distintas épocas de nuestra vida. Debido a esto, disfrutamos de múltiples oportunidades para crecer y desarrollarnos de nuevo, así como para revitalizar capacidades latentes." (Ken Robinson, 2009, p.259)

Gallwey (1976) incide que tenemos un cuerpo de impulsos creadores, que hemos nacido para realizar tareas, proyectos o utensilios para sobrevivir como especie: "La verdad es que todo el que habita en un cuerpo humano es dueño de una creación extraordinaria."

Eisner (2004) cree que las escuelas, al igual que la sociedad más amplia de la que forman parte, actúan en los dos sentidos del término, como cultura y como cultivo. Hacen posible un estilo de vida compartido, una sensación de pertenencia y de comunidad, y constituyen un medio de cultivo, en este caso de las mentes de los niños. La organización de las escuelas, lo que se enseña en ellas, las normas que se establecen y las relaciones que





Proceso de recuperación creativa (Selfchovich y Waisburd, 1985, p.27) Interpretación de la autora.

fomentan entre los adultos y los niños son importantes porque conforman las experiencias que es probable que tengan los alumnos, experiencias que influirán en lo que los niños van a ser. La experiencia es fundamental para este cultivo porque es el medio de la educación. La educación, a su vez, es el proceso de aprender a crearnos a nosotros mismos; y esto es lo que fomentan las artes entendidas como proceso y como los frutos de ese proceso. El trabajo en las artes no sólo es una manera de crear nuestras vidas ampliando nuestra conciencia, conformando nuestras actitudes, satisfaciendo nuestra búsqueda de significado, estableciendo contacto con los demás y compartiendo una cultura.

Recuperar los procesos naturales perdidos es la simple actitud, dejando a un lado los miedos y la consciencia de los movimientos que generamos día tras día. El dibujo no tiene porque realizarse mediante un lápiz, sino que con la activación de nuestro cuerpo ya estamos marcando trazos. Bailar, correr, saltar, reir, gesticular, son ejemplos de líneas, curvas o rectas que van formando en el aire los dibujos de nuestro interior.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

3.
El dibujo como forma de expresión y conocimiento

"¿De dónde vienen las ideas?
Las ideas vienen de "perder el tiempo jugando"
con experiencias, materiales y posibilidades."
(Selchovich y Waisburd, 1985, p.31)

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

En este capítulo, presento una serie de información y proyectos actuales que enfocan las ideas con las que diseño mis propias propuestas. El dibujo contemporáneo se ha convertido en un medio de expresión libre, con el que ofrecemos, a partir del material, el reflejo de nuestra identidad y pensamiento.

El dibujo se encuentra en todas partes, en los lugares más peculiares y diversos, la gente se expresa mediante los graffitis en muros de edificios abandonados o en las verjas de comercios y tiendas. Dibujamos en las servilletas de los bares, hacemos simplemente, líneas para descargar angustias o tensiones sobre algún problema que nos preocupa. Los niños dibujan a todas horas, no tienen preocupaciones y son libres, buscan sorpresas y observan que ocurre al plasmar, estampar o aplicar un color, una línea o una mancha. En cambio los adultos, nos sentimos más aferrados a los problemas, buscamos un medio de liberación a partir de los signos, símbolos o las huellas. Esto significa, que tanto, cuando somos niños como cuando somos adultos, nuestra propia naturaleza humana busca el medio del dibujo como forma de transmisión, liberación, interpretación y comprensión del mundo y de nuestro propio ser.

A continuación, argumento el concepto del dibujo que existe hoy en día, que transforma la línea académica y geométrica a una línea dinámica, expresiva e improvisada. Luego, presento el dibujo como estrategia de juego, de performance, de acción, como propuesta colectiva en la creación artística.

a el apartado anterior, aquellas

proyectos que me pare

sis, y siempre d

visibles

3.1.
El dibujo contemporáneo

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

En este apartado abordaremos la idea que se tiene hoy en día del dibujo, para luego comprender y justificar la base de los procesos artísticos, las acciones a partir del juego y lograr el objetivo de desarrollar pensamiento, expresión y acción aplicando el dibujo.

El concepto Dibujo siempre se ha visto reflejado como una técnica expresiva marcada por pautas muy estrictas, donde el sistema matemático incide en la composición a partir de cuadrículas, líneas paralelas y perpendiculares para generar las formas de la propia naturaleza. Los petroglifos de los Neolíticos, las escenas de Leonardo Da Vinci, los cuadros cubistas de Picasso o las composiciones cuadradas de Mondrian, son claros ejemplos de la influencia rígida y estática de la simetría, la proporcionalidad y a lo que se llama canon de belleza, que sigue los patrones de un dibujo geométrico.

A lo largo de los años, se publican manuales de dibujo para que la sociedad pueda enseñar y aprender a dibujar como los grandes artistas de la historia, con los que se sigue marcando una metodología dirigida por la exactitud, por el milímetro y por las reglas.

Bruno Zevi (1974) proyecta ya en su tiempo, la arquitectura moderna del s.XX a partir de sus críticas en la Guía al código anticlásico en la cual rechaza por completo toda normativa, toda regla y cualquier composición matemática. Defiende una propuesta de volver a nacer o empezar de cero, la asimetría y las disonancias de una metodología proyectual, a la descomposición cuatridimensional para engendrar nuevas posibilidades de creación arquitectónica. Propone la mano alzada, las curvas y el derecho a la imaginación en contra posición al clasicismo que lo identifica como el cementerio, la muerte que resuelve el ansia de certeza.

Hoy en día, el dibujo se convierte en un croquis o un boceto movible, dinámico, en constante evolución, es decir, partimos de una prueba viva que cambia mediante la aplicación de nuestro cuerpo, al igual que las performances, nosotros mismos iniciamos la acción y decidimos hasta donde queremos llegar y contar.

El dibujo contemporáneo representa la transformación, la liberación expresiva y comunicativa, la indagación en materiales nuevos que ofrezcan la representación de curvas dinámicas en movimiento donde se proyecta el ritmo de la música que escucha la sociedad. Ya no sólo sirve el lápiz, el carboncillo, la plumilla para dibujar, la técnica se fusiona con el dibujo, con el soporte y la obra de arte. A partir de esta fusión se innova en la realidad desde la mutación de lo imaginario.

El dibujo ofrece la expresión del entorno que nos rodea, tanto puede ser el caos, la libertad o la organización de elementos, al igual que la energía o el ritmo de nuestras vidas, supone la influencia del encuentro casual con los momentos que nos tocan vivir, con una amplia variedad de emociones, que se aplican durante el desarrollo del dibujo. También ayuda a comprender, interpretar y asimilar la realidad que vivimos. Puede ser público o privado, nuestra propia naturaleza humana nos impulsa a dejar rastro de nuestra existencia. Plasmar la realidad de una manera figurativa, queda ahora, en un segundo plano.

No tenemos por qué ser artistas, sino que, llevamos de serie el dibujo como forma de expresión en la vida cotidiana.





A diary of flowers (Jim Hodges, 1994)

Vitta presenta que "no hay un sólo aspecto de la vida diaria que no esté representado por una imagen (2003, p. 11). Nuestra mirada nos ofrece imagen y lo expresamos a partir de la combinación del trazo con la información de la mente en la cual se implican las emociones.

El comisario Volker Adolphs (2014) nos enseña los cambios que se encuentran en el dibujo contemporáneo:

> El dibujo se ha convertido en un medio que trasciende los límites en sus diferentes manifestaciones, se extiende desde el movimiento simple, improvisado, hasta el sistema universal, desde la representación de experiencias y sentimientos subjetivos hasta la gráfica de uso y la cultura cotidiana, desde el concepto hasta el reportaje.

En este apartado, presento aquellos aspectos que me parecen relevantes y con los cuales trabajo, para ir acotando, ya que hoy en día, el tema del dibujo, tanto tutoriales como propuestas de su aplicación, es muy amplio.

El dibujo contemporáneo quiere mostrar historia, narra un acontecimiento mediante nuestra expresión y nuestro pensamiento. Nuestra subjetividad identifica nuestro dibujo, es decir, cada uno de nosotros refleja su percepción de cómo ve el mundo, nadie tiene la misma mirada ni la misma posición, de ahí, el concepto de la individualidad en los procesos artísticos.

Lo individual crea la libertad de cada uno, la investigación abierta que nos conduce hacia aspectos no cuestionables, es decir, presentamos las diferentes visiones o perspectivas de lo que vemos para transmitirlo al resto de la humanidad para ampliar, generar nuevas ideas o conceptos.

Claramonte (Dewey, 2008) muestra que se aprecian cambios en la actualidad sobre el instinto autónomo que tenemos en reaccionar, en proceder a partir de nuestra perspectiva sobre el mundo y en aplicar nuestras propias decisiones en la vida:

> Este interés quizá provenga de la doble necesidad que ahora experimentamos con toda claridad, necesidad por un lado de pensar la medida en que toda la práctica artística de la modernidad, la dimensión toda de lo estético en nuestras vidas, es irrenunciablemente autónoma, en el sentido de funcionar según sus propias normas internas, constituyendo por ello uno de los puntales de la libertad moderna al no someterse a los dictados de la moral, la religión o las convenciones de lo políticamente correcto. Y al mismo tiempo, ese interés puede proceder de la necesidad complementaria de pen sar también cómo dicha autonomía no comparece por completo desconecta da de nuestras posibilidades perceptivas y relacionales, puesto que no san ciona, o no debería hacerlo, una fragmentación que nos aísla y nos confina. (p. XII prólogo).

El dibujo contemporáneo representa un modo de aprender mediante las emociones, creando nuevos significados y ofrecer una educación basada en habilidades para la vida, para el conocimiento interno del ser humano. Schiller lo justifica como elemento vital en la evolución y en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

"Educar la facultad sensible es, por tanto, la más urgente necesidad de nuestro tiempo, no sólo porque es un medio de hacer eficaces en la vida los progresos del saber, sino porque contribuye a la mejora del conocimiento mismo." (1991, p. 124)

Enseñar y aprender a dibujar, nos ayuda a construir nuestra identidad, a ser mentes pensantes, creadoras de ideas, donde plasmamos o estampamos esas creaciones a partir de un soporte, ya sea un papel, un espejo o cristal, o cualquier material que nos ofrezca un medio de expresión.

Eileen Adams enfoca el inicio de las ideas como en fase embrionaria, donde van creciendo según se va teniendo caminos dibujados aplicando una reflexión que se plasma a partir de los impulsos, marcas o símbolos.(citado por Ixia, 2014, p.2)

En este trabajo se descubren bifurcaciones que llevan a desviarnos de lo clásico y

ofrecer la estética de la línea, de la textura, de las siluetas, consiguiéndolas mediante los diferentes materiales que ofrecen la motivación y la innovación del dibujo artístico del s. XXI. Las disciplinas artísticas se contagian unas a otras, confunden, se apropian de los elementos y consiguen que el espectador reflexione y dude sobre lo que se encuentra de frente: es un dibujo, una instalación, una escultura, una pintura?

El artista obtiene la identificación del embaucador visual, construye y mezcla diferentes materiales y técnicas, consigue nuevas respuestas en su obra de arte creando historias innovadoras, las cuales enriquecen el desarrollo de los sentidos del que las está observando: "El dibujo es una narración, una especie de expresión didáctica que transmite una escena. Este dibujo es una narración donde se usan elementos visuales en lugar de palabras para contar una historia" (Eisner 2008, p. 164).

Ahora cuando nos encontramos en un proceso creativo, ya no sólo se pretende plasmar el mundo o la realidad que vivimos, sino que se busca la manera de abarcar el mayor número de emociones y expresiones para contribuir al incremento de reflexión y desarrollo creativo de la sociedad. La unión de la mente, la mano y la línea, conforman la experiencia física, emocional y espiritual del ser humano, es decir, la persona que dibuja se refleja a sí misma con la línea originando un gesto con la mano y con el cuerpo, y al mismo tiempo, construye formas o huellas que parten de una visualización del mundo representada en un soporte.

También, el movimiento ha proporcionado al dibujo contemporáneo, nuestra libertad, hemos dejado de representar el movimiento como una fotografía instantánea a generar una maraña de líneas para formar el movimiento caótico, dinámico e inquieto.

Este resultado se forma a partir de la construcción de una idea que se convierte en proceso o momento real, en una nueva posibilidad de expresión y en un gesto artístico realizado a partir de lo que observamos y de lo que recordamos que nos ha marcado a lo largo de la vida. El dibujo aporta la base de toda creación y se transforma en técnica, en complejidad o en estilo según queramos enriquecer o alternar

con diferentes propuestas y materiales, para conseguir nuestro elemento imaginario. De tal forma que, los niños disfrutan con cada propuesta que se les ofrece, la variedad de materiales y de maneras de emplearlo les sirve para recordar más adelante como ha empleado esa técnica y tratarán de buscar nuevos usos para descubrir nuevas expresiones, texturas e impresiones. Los niños buscan la manera de jugar, de emocionar, de encontrarse con su momento mágico al expresarse (se hablará más adelante sobre este tema).

Este capítulo se dirige hacia un itinerario de razonamientos sobre la importancia del dibujo artístico a lo largo de la vida, ya no sólo en nuestra formación creadora sino en nuestra forma de expresarnos plástica y visualmente.

La acción creadora se convierte en un juego, pues cada momento es diferente y nunca se repite, la diversión se encuentra en la experimentación, en la comprobación hasta observar el resultado que se desea. Primero reconocemos el material con el que vamos a trabajar, luego lo analizamos y observamos que utilidad ofrece, y por último se aplica hasta encontrar la solución que más convenga. Cada juego es una nueva historia o aventura, nunca es la misma en ninguna otra ocasión, siempre se obtienen transformaciones y variaciones, el creador nunca es el mismo de una experiencia a otra, sino que se va enriqueciendo a partir de la creación de recuerdos y la suma de acciones.

3.2.
Líneas reflexivas y distraídas

Los Garabatos básicos son veinte clases de trazos realizados por niños de dos años, e incluso menores. Estos movimientos muestran variaciones de la tensión muscular que no requieren control visual: los niños de dos años pueden hacer todos estos garabatos sin el control del ojo, y los bebés, mediante el movimiento ondulante de sus brazos, los harían igualmente si algún instrumento fuera capaz de registrar por dónde y cómo se mueven las puntas de sus dedos en el aire. También los hacen los niños ciegos, pero, naturalmente, los resultados del movimiento no les brindan satisfacción visual alguna; por otra parte, los niños ciegos carecen de los estímulos necesarios para combinar sus garabatos.

Los Garabatos básicos nos ayudan a ver que en los seres humanos muy pequeños es natural una forma básica de aptitud para el dibujo. También los animales pueden, mediante arañazos, trazas líneas sobre una superficie, pero ninguno de ellos puede hacer todos los mencionados garabatos. Para hacerlos, se necesitan los sistemas nervioso y muscular humanos, de donde se desprende que la capacidad para formar todos estos garabatos no es una adquisición reciente de la especie. Así pues, el que un niño no pueda hacerlos revela en él alguna grave deficiencia física o mental. Por otra parte, la destreza para combinarlos en forma de arte o de símbolos lingüísticos varía mucho en la especie según el tiempo y el lugar.

Puede parecer excesivamente académico el describir detalladamente estos garabatos y tal vez parezca arbitrario el buscarlos en el arte infantil. Los Garabatos básicos son estructuras lineales tan elementales que se pueden hallar en cualquier dibujo; por tanto, ¿qué importancia pueden tener? La respuesta es que los veinte Garabatos básicos constituyen los cimientos del arte, y su importancia reside en que permiten una descripción detallada y global del trabajo de los niños pequeños. Damos a continuación la lista completa de ellos (el orden en que aparecen en la misma carece de importancia desde el punto de vista del desarrollo).

Rhoda Kellogg (1981, pp. 26-27)

Es sorprendente como puede motivar una definición, creando un carácter enriquecedor a la palabra y al mismo tiempo ofreciendo una imagen imaginaria a nuestra mente. Garabato aparece en la RAE con la definición de "rasgo irregular, escritura mal trazada, acciones descompasadas con dedos y manos".

Hoy en día, es sorprendente la cantidad de gente que crea trazos distraídos mientras "mata el tiempo", por ejemplo, cuando esperamos a alguien en una cafetería, en una clase o conferencia que nos está aburriendo, en casa cuando no queremos estudiar, etc. Hay una infinidad de momentos en los cuales desplazamos la mente hacia otro lugar, o simplemente, hacia la propia línea que estamos realizando.

El garabateo ha estado presente en nuestras vidas a lo largo de toda la historia de la Humanidad, sólo hace falta desplazarnos hacia la época Prehistórica en la cual aparecen cuevas y rocas repletas de símbolos no figurativos como las espirales, los círculos, las flechas, como un método de comunicar significados necesarios para interpretar la cultura y las tradiciones de ese momento. Pero también se pueden observar garabatos en los símbolos aztecas, chinos, japoneses, egipcios, cada cultura obtiene una forma de realizar esos símbolos, esas líneas aleatorias y decorativas que presentan la expresión y la implicación del ser humano:

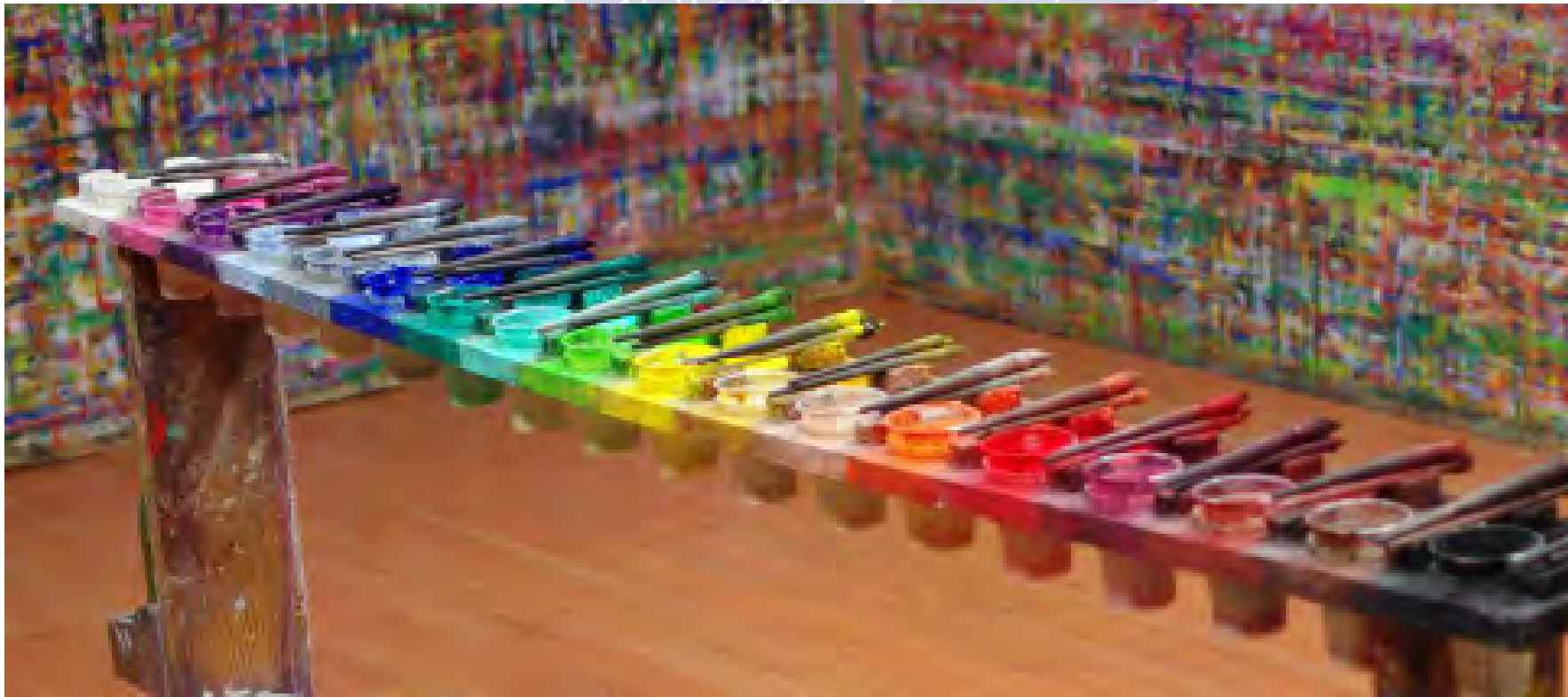
> Entendemos que esta práctica no es algo singular que se encuentre ligado a una época o cultura concreta, sino que afecta a toda la humanidad como expresión básica de la capacidad simbólica y de expresión plástica carac terística de todas las personas, con lo que podemos afirmar que estos dibu jos seguirán realizándose mientras el ser humano siga existiendo (Tejada, p. 5, 2014).

El garabateo es una manera que tenemos de diferenciarnos del resto de animales, si dibujamos es para plasmar algún sentimiento o idea que nos ronda por la cabeza y buscamos el momento distraído para evadirnos de la realidad y profundizar en nuestra memoria.

No podemos dejar de mencionar a Arno Stern que abrió el campo del dibujo como la parte orgánica o la necesidad de la parte intrínseca del ser humano. Funda en 1949 un taller de pintura en el cual el dibujo deja de ser una obra artística para convertirse en un proceso de juego, manifestando la propia capacidad creadora del ser humano.

El taller de Stern denominado Closlieu (lugar protegido) nace del refugio que le dió a un grupo de huérfanos no escolarizados durante el período de guerra. Les ofreció pintar a partir de una serie de juegos de lo que observó las necesidades de esos niños. Ofrece un espacio dedicado al juego de pintar y abriendo la posibilidad a todo el mundo de exteriorizar sus necesidades.

Llevó su investigación a poblaciones indígenas, donde no existe ninguna regulación escolar y con la ventaja de no tener ningún tipo de influencias. Arno Stern presenta como resultado la presencia de un Código Universal, tanto niños como adultos realizan trazos idénticos en todo el mundo, es decir, no depende de su cultura, sociedad ni recursos, su aplicación se presenta sin el contagio externo de juicios, modelos ni comunicación, esto lo denomina la "Formulación". Defiende la idea del impulso de



pintar desde nuestro interior, un recurso de grabación diferente al recuerdo, sin tener que representar lo que vemos, sino que empleamos una memoria orgánica.

Actualmente, sigue trabajando en su taller en París, imparte cursos y conferencias y ha creado el Institut de Recherche en Sémiologie de l'Expression.

Su propuesta de la Educación Creadora se ha propagado alrededor del mundo, forma a personas para que puedan abrir sus talleres mediante sus conceptos y estrategias, de una manera desinteresada. La Educación Creadora se basa en la confianza de uno mismo, en un aprendizaje libre. Formar parte del taller de Stern significa descubrir o retomar de nuestro interior las capacidades que puedan estar detenidas o frenadas.

Crea un espacio en el que asisten grupos heterogéneos, personas de diferentes edades, niños y adultos, donde aplicar el juego de pintar libremente, sin juicios, opiniones, contenciones ni competición, sin la espera de ninguna recompensa por hacer la actividad. No se requiere un mensaje, ni una muestra de lo se hace, sólo se busca la acción de pintar sin pensar: "Es importante, para su equilibro, que la persona tenga la posibilidad de escapar a la vigilancia de su razón para entregarse a un acto no intencional" (citado por Uztarroz, 2011).

Se están llevando a cabo estudios científicos y artísticos en los que se apunta que el dibujo a mano alzada sirve como ayuda para que los estudiantes aprendan ciencia. Charles Q. Choi (2011) describe que los científicos también se apoyan en lo visual,

realizando dibujos, fotografías, diagramas, vídeos y gráficos para explicar resultados que provienen de los descubrimientos. Un caso muy claro es el de los antiguos matemáticos griegos que empleaban diagramas para llegar a sus puntos deducidos. Esto nos conlleva a entender que el dibujo puede ayudar a los estudiantes a aprender y a llevar a cabo las clases de ciencias, como un grupo de científicos. Como cuando un grupo de alumnos debe de realizar una serie de garabatos para representar el movimiento planetario que identifique el giro y la rotación.

Uno de los descubrimientos que han observado los investigadores, es que el alumnado en clase de ciencias, se sentía desmotivado habitualmente a través del método de aprendizaje de la memoria, aún muy presente en la educación actual. Para ello, realizaron una actividad en la que consistía en explorar y justificar, en materia de ciencias, utilizando el dibujo, esto los llevó a entusiasmarse por la tarea y a mejorar su conocimiento, con lo que demostraron que el dibujo atiende a las diferencias individuales de aprendizaje.

También, a partir de esta investigación observaron que los alumnos aprendían a desarrollar la capacidad de razonar a partir de la argumentación. Dibujaban ondas sonoras para entender mejor el concepto y así demostrar de una manera distinta pero complementaria y creativa.

Los docentes que aplicaron esta alternativa de estudio expresan que el dibujo complementa las acciones de escribir, hablar o leer. Aseguran que el arte se puede intercalar con la ciencia ya que surgen de la misma naturaleza, de la vida misma, entendida como unión para aplicar en la educación y que los alumnos entiendan mejor el entorno en el que viven. De ahí que los propios educadores reconocen que el dibujo se encuentra al mismo nivel que la escritura, la lectura y la comunicación como elemento clave en toda la educación.

Wilson, Hurwitz y Wilson (2004) se refieren al garabateo como un realismo aleatorio, a un proceso artístico en el que interviene el azar, la casualidad entre el movimiento:

> Garabateando espontáneamente figuras, líneas o formas, un niño puede crear una semejanza casual con algún objeto o figura. En este caso, el niño "nombrará" de inmediato al garabato, asociándolo a tal objeto o figura. Es posible que el niño más tarde de dibujar deliberadamente lo que antes le salió "fortuitamente", haciendo un uso consciente, por tanto, de sus descubri mientos (p.33).

Retomamos nuestra conciencia en el momento de observar qué ha ocurrido mientras "he matado el tiempo" o "he perdido el tiempo jugando", lo que hemos hecho, ha sido tomarnos un momento libre para conocernos interiormente, con lo que, surgen símbolos que nos identifican porque los rescatamos de nuestros recuerdos o de nuestro paseo por los distintos lugares recorridos.

La conciencia pierde el rumbo sobre nuestra conducta y la mano se deja dominar por nuestro subconsciente, el cual esconde nuestros secretos más íntimos y nuestra manera de ser.

A través del garabato experimentamos el placer del movimiento, nos ayuda a sensibilizarnos, con lo cual de adultos sabremos afrontar las cosas de distinta manera. Esto quiere decir, que la práctica del garabateo inconsciente ofrece la expresión que uno necesita transmitir, observa lo que hace y aprende de ello, con lo que ayudará a buscar alternativas o soluciones a un mismo problema. El garabateo o el dibujo es una forma de comunicación potente y creativa a cualquier edad.



Garabateo de Clara (propiedad de la autora)

3.2.1.
El término Doodle

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

En este apartado seguiremos hablando del empleo del garabateo pero refiriéndonos a él empleando el término en inglés, Doodle, al cual lo describen como "garabato o trazo distraído" ("Scribbleabsent-mindedly") (Oxford UniversityPress, 2014), con la mente inconsciente.

Este término, es utilizado por el buscador Google, el cual utiliza desde 1998 (Pixel Creativo, 2014), para definir su elemento más popular, el logo de la web. Para ello, emplea un gráfico periódico basado en el logo Google para señalar algún acontecimiento o conmemorar a un autor destacado. Lo define a los Doodles como "son los divertidos, sorprendentes e incluso a veces espontáneos cambios que se realizan en el logotipo (...)" (Google, 2013)

Emplearon este término del garabato para ofrecer ese carácter casual, donde presentan el ejemplo del que raya en una libreta mientras asiste a una reunión aburrida (Taringa!, 2011)

Se refieren a esta acción como una manera graciosa que ofrecen al espectador para captar su atención a través de imágenes estáticas, interactivas o dinámicas. Google busca la manera de transmitir un sentimiento a los usuarios y de captar su atención durante unos segundos.

Bajo mi punto de vista, esta estrategia nos permite percibir y acumular una serie de culturas, historia y acciones que enriquecen nuestra manera de ver y de conocer lo que se mueve en el mundo. Detrás de estas imágenes se esconden un equipo de ilus-



Doodle con motivo del 95 aniversario de Juan Rulfo (2012)

tradores e ingenieros que realizan esta tarea y que son denominados “doodlers”. Es decir, el garabato forma parte de sus vidas y de sus experiencias profesionales. Ryan Germick, jefe del equipo de ilustradores e ingenieros expresa:

> Tengo mucha suerte. Aquí trabajamos duro y nos divertimos en serio. Es emocionante hacer parte del proceso. Es una gran compañía para trabajar, es un área genial para estar y tenemos fantásticos usuarios. Me alegra ha cer parte de algo que puede hacer felices a millones de personas por diez segundos cada vez. (Taringa!, 2014)

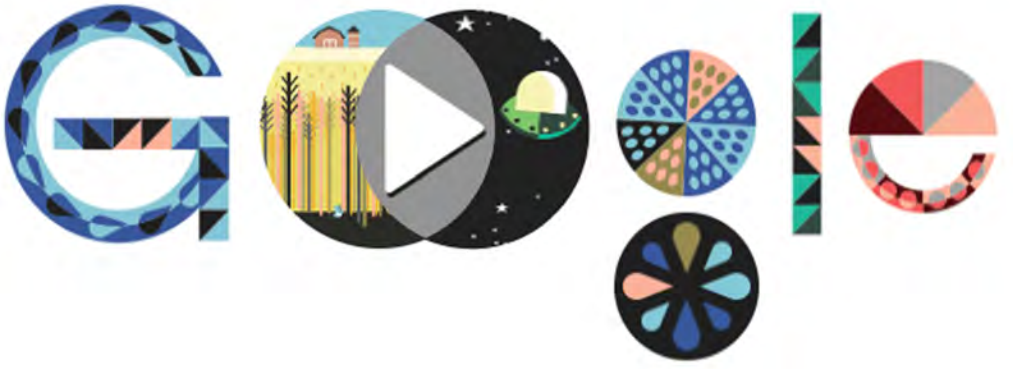
Google presenta también un concurso en el cual pueden participar niños de entre 6 a 18 años para crear modificaciones en el logo, lo llaman el “Doodle 4 Google” (Pixel Creativo, 2014). A partir de esta iniciativa Google refuerza sus perspectivas profesionales creando innovación en sus productos y la interacción del público/usuario/espectador.

El Doodle, como ya hemos dicho antes, se refiere a un proceso casi automático que



Ganador Doodle 4 Google 2016

se hace de manera distraída, sin prestarle demasiada atención, pero sin perder el hilo a otra tarea o conversación, con lo cual, mantenemos una parte de la atención en nuestro desarrollo creativo del cerebro, y tenemos centrados nuestros pensamientos en la actividad que estamos realizando.

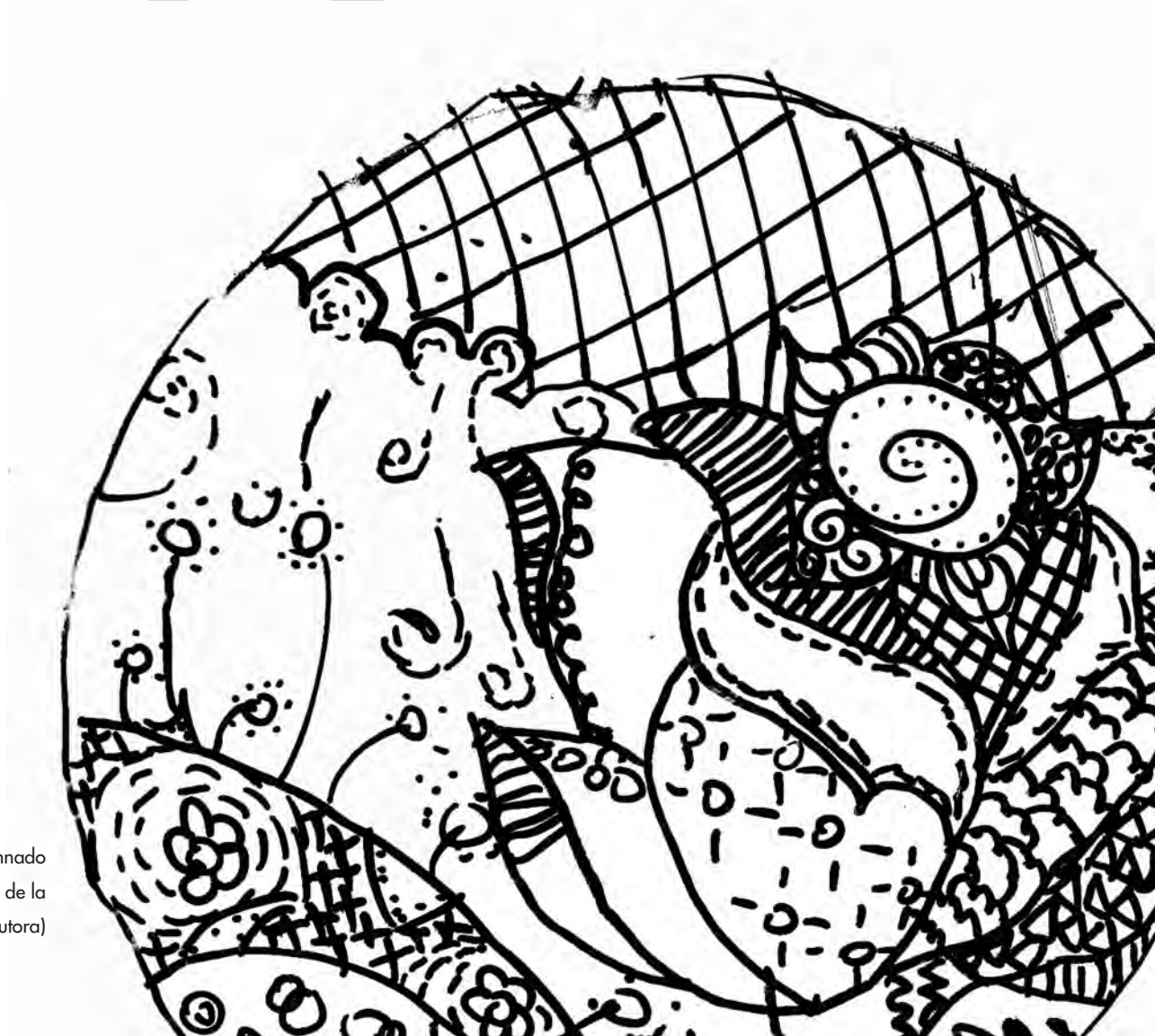


Diseño Doodle 180 aniversario John Venns (2012)





3.2.2.
El dibujo Zendala



Zendala realizado por el alumnado Ayuntamiento de Negreira (propiedad de la autora)

La técnica Zentangle, parte de la práctica del dibujo Zen y Tangle. Zen significa en japonés meditación, y tangle, en inglés, significa maraña o lío, más conocido como garabato. El dibujo Zentangle es el arte de meditación, percepción, motivación y relajación. Parte de la realización intuitiva del dibujo, es decir, no se preconcibe el resultado sino que su construcción se realiza de manera inconsciente y libre, transformándose a lo largo del proceso. Está demostrado, que la práctica con este tipo de dibujo,obtenemos un aumento de la concentración y el desarrollo de la creatividad, además de, el goce artístico y bienestar emocional.

El concepto Zendala, combina la técnica Zentangle con el círculo Mandálico, que consiste en la creación de una imagen que parte de un círculo realizando patrones repetitivos. Se dirige hacia una meditación activa que combina el arte, la expresión, la conexión interna y la personalidad creadora, a partir de la motivación en acción. La diferencia que existe entre el concepto Zentangle y Zendala es que el primero, se basa en la construcción de estructuras y patrones, pero no sobrepasa los límites del círculo, en cambio el segundo, va más allá, busca un medio de expresión que sobresalga los límites de la forma, creando nuevas alternativas.



El mismo concepto Zendala, expresa la idea de salirse del



estereotipo de dibujo tradicional para añadir nuevos campos visuales. La actividad del Zendala genera la construcción de las capacidades creativas, el conocimiento de nuestro ser interno y la concentración durante el proceso artístico.

La técnica tiene su origen en la pintura naturalista empleada en China, que parte de la filosofía taoísta, basada en el respecto al medio ambiente. Generalmente se realizan a partir de tinta negra y blanca sobre papel de arroz.

Parte de la concepción del conocimiento de nuestra propia identidad a través de la concentración que combina la creación de nuevas formas con la relajación del ser.

La técnica combina arte, expresión, creatividad y conexión interna, a partir de la concentración activa. Se emplea en muchos casos como forma de vida para la meditación y la unidad del ser a partir del desarrollo creativo (Tejada, 2015).

Helena Líndelen (2014), profesora de dibujo y pintura que aplica la técnica del zendala en sus clases, presenta esta práctica como un medio para afrontar los prejuicios sobre el saber dibujar y reflejar el concepto de lo bueno que es equivocarse:

> Lo interesante de esta técnica reside en una diferente manera de enfrentarse al llamado error o equivocación. Habitualmente incurrir en un error o equivocación tiene una connotación negativa (algo que se hizo mal). En la

técnica Zentangle o en el Zendala la equivocación o el error en el dibujo tienen una connotación positiva, ya que tal equivocación actúa como "dispara dor" de nuevas resoluciones y planteamientos creativos.

Normalmente seguimos costumbres o rutinas conocidas que tienden a influir en nuestra manera de replantear nuevas vivencias o en la creación de ideas, siguiendo un mismo patrón, donde influye en el concepto que tenemos de nuestra capacidad limitada. El error nos lleva a una nueva motivación de superación para seguir buscando y comprobando nuevas soluciones, logrando un ejercicio diario que beneficia nuestra construcción personal, emocional (armonía interior) y creadora.

Para que la técnica resulte satisfactoria y que obtengamos beneficios gracias a su práctica, debemos de expresarnos libremente y dejarnos llevar por el momento creador, donde no hay cabida para los preconceptos del bueno o malo, bonito o feo. Tenemos que posicionarnos en un momento inconsciente, dejarnos influir por el dibujo para lograr un mayor desarrollo creativo. Líndelen (2014) identifica este proceso como conexión con nuestra habilidad interior al igual que se da en los niños, no parten de una idea previa, sino que van realizando líneas a medida que va surgiendo el descubrimiento, lo que la mente le lleva a hacer y aparecer.

Es un método que nos ayuda a combatir los prejuicios a partir de la liberación de nuestro ser interior y así poder expresarnos a partir de nuestra necesidad como ser creador, con el deseo constante de transmitir a partir de la unión del cuerpo y la mente plasmado a partir de la línea. Buscamos nuestra armonía interna a partir del trazo, de las múltiples formas que van surgiendo y de la aplicación del color. A partir del error buscamos nuevas alternativas al dibujo y se va modificando hasta conseguir ese equilibrio, esa satisfacción personal a partir de nuestras aplicaciones y creaciones. Gracias a la práctica de esta técnica encontramos una manera cotidiana de enriquecer nuestras ideas, nuestra imaginación y de conocernos interiormente.

3.3.
El dibujo como juego para la liberación de la identidad

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Me parece apropiado hablar del juego dentro del apartado del dibujo que conocemos hoy en día, y antes de presentar los proyectos que se están realizando por el mundo, para formar una visión principal y entender las estrategias de aprendizaje aplicando el juego.

Entiendo por juego, una estrategia, como una forma de evadirnos de nuestra conciencia, olvidar lo que nos preocupa, nuestros miedos y así generar emoción junto a nuevas reflexiones, replanteamos, preguntas y respuestas.

El juego abarca toda la esencia de nuestra liberación como personas que nos expresamos, de forma verbal o no verbal, a partir de materiales o no, sólo necesitamos de nuestro cuerpo, mente y espíritu.

La pedagogía del proyecto Remida (2016) se inclina hacia el discurso del juego de transformaciones, es decir, el niño interpreta varios roles según la actividad que esté realizando. Va aprendiendo a entender, a conocer y a relacionarse con el otro. También, relacionan el juego con la indagación de los objetos. El niño experimenta, manipula, dobla, gira, observa, añade, realiza toda una serie de acciones que necesita aplicar para conocer el objeto que tiene delante y sus funcionalidades.

Aquí el juego puede ser desarrollado de manera individual o colectiva, ya que, por una parte, el niño toma sus propias decisiones a través de la investigación, libera sus emociones, va generando autonomía y actitudes, por otro lado, aplica lo que ha aprendido para enseñárselo al otro, comparten, comunican para ampliar su conocimiento y crear relaciones de aprendizaje entre ellos. La implicación emocional y psíquica es un factor muy importante para el crecimiento afectivo de los niños.

El Taller Diraya (2016) emplean el juego de configuración cotidiano para dispersar



Proyecto Remida (2016)

la deriva personal. Defienden este concepto con la idea de que todos nacemos con capacidades pendientes de florecer, básicas a desarrollar para poder relacionarnos con el entorno que nos rodea. A través de la apertura y curiosidad, desarrollan con el paso del tiempo estas habilidades. La libertad en el aprendizaje, la estimulación por interés propio no se guiará por una estructura lineal, sino que se construye en estructura arbórea, no siguen un orden externo estipulado, sino que, un profundo orden interno.

Diraya ofrece a los niños la configuración de su entorno y de ellos mismos, dentro de una ambientación adecuada. Todo lo que le atrae al niño será complemento del juego para desarrollar sus capacidades, motrices, cognitivas y emocionales. El juego se va enriqueciendo a lo largo de tiempo y nunca llega a pararse, sólo cambia de contexto, pensamiento y entorno.

Durante todo el transcurso de la tesis, todas mis reflexiones me han llevado a la misma conclusión, el desarrollo de la estrategia de juego aparece constantemente para motivar y transmitir las acciones a partir de las emociones y la capacidad de interpretar lo que escuchamos y las tareas que nos ordenan hacer de una manera divertida. No necesitamos







Taller Diraya (Bilbao), juego de configuración cotidiano, 2016.

averiguar qué idea se esconde a partir de la palabra juego, ya que llevamos jugando toda nuestra vida y cuando jugamos, lo hacemos para entretenernos, para sentirnos libres (de toda inquietud y responsabilidad) o también, para determinarnos como seres competitivos, que queremos destacar entre los otros para diferenciarnos como individuos.

El juego hace que reinterpretemos lo que vivimos, se crea un proceso de un valor afectivo y vivencial. Nos ayuda a desplazarnos hacia un otro y a inclinarnos en un ser inconsciente dominado por la liberación de su yo interior: "Entre realidad y pensamiento todo se juega en el ‹‹mientras›› y en el ‹‹entre››." (Ruiz de Velasco y Abad, 2011, p.15)

El juego tiene su importancia en el proceso, ya que nunca es igual. La experiencia nunca se repite de la misma manera, de ahí la importancia del "mientras" o el "entre", construimos en ese período de tiempo, realidades complejas, diferentes, individuales o colectivas, participativas, solidarias, etc. Todo proceso artístico es considerado como un elemento cognitivo en el cual interactúan diferentes factores: la creación de símbolos, la percepción visual y estética, y el arte (Eisner, 1972). Para incluir el juego en el proceso añadiría la reflexión del "mientras" y la liberación del Yo, para enriquecer el conocimiento y almacenar ideas, recuerdos, momentos, en nuestra memoria.

Cuando jugamos, interpretamos símbolos, códigos de actuación, que nos ayudan a reconocerlos luego aplicándolos a nuestra vida cotidiana: en nuestra forma de relacionarnos, en el trabajo, en nuestro carácter y en nuestro pensamiento.

Bajo mi punto de vista, el adulto que deja de jugar en algún momento, deja también de sonreír y ser feliz. Es decir, puede que no seamos conscientes de nuestros momentos de juego, pero sabremos cuando obtenemos una situación divertida, emocionante o impactante, porque en ese corto o largo período de tiempo, la mente se esfuma hacia la libertad consciente, generando el bienestar con el entorno y con nosotros mismos.

3.4.
Proyectos que se hacen visibles

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

A continuación, presento 6 proyectos artísticos que se están llevando a cabo en el mundo. Son proyectos centrados en la integración del arte en la comunidad, en la colaboración de las familias, proyectos extraescolares para la educación artística, para la formación profesional de los docentes, para la comunicación intercultural entre diferentes países o continentes, y también, para el desarrollo creativo de los niños.

He escogido 6 proyectos de tantos que pueden ir surgiendo a lo largo del tiempo, se pueden encontrar en cualquier lugar, sólo se necesita difundir y apoyar, realizando y haciéndolo visible en nuestra sociedad. La cuestión ahora es analizar aquellos proyectos y desarrollos contemporáneos que me puedan servir como base para establecer la propuesta, entendida como un instrumento que guía la práctica.

Ahora bien, antes de pasar a analizar tales aportaciones, deberíamos dejar claro que no estamos proponiendo la idea de fórmulas universales, ni de que sólo sea posible una única respuesta válida. Como destaca Eisner (1972), es necesario ofrecer alternativas para que cada profesor/formador pueda encontrar la mejor respuesta al difícil problema de educar. Que programa de arte es mejor depende de lo que se valore en la educación artística... Cuando se admite la existencia de distintas alternativas hay menos posibilidades, creo yo, de hacerse dogmáticos sobre cuál es el mejor curriculumde arte. Cuando las alternativas se conocen y consideran, el profesor ejerce un nivel de competencia distinto al de defender un punto de vista particular. (p.171)

3.4.1.
The Campaign for Drawing (La Campaña del Dibujo) de Eileen Adams









Eileen Adams, investigadora, docente, escritora, formadora de docentes, etc. esta mujer polifacética, lleva desarrollando más de 30 años por todo el Reino Unido programas sobre el dibujo como medio de aprendizaje. Defiende la idea del proceso creativo del dibujo como habilidad necesaria para la vida, para expresar, pensar o simplemente ver o solucionar los problemas que se puedan presentar. Crea la Campaña del Dibujo con la cual genera dos programas: El Big Draw y el programa TEA.La idea principal que Eileen Adams quiere transmitir y comunicar a toda la comunidad que participa en sus programas es dibujar para aprender y aprender para dibujar.



También, presenta eventos o acciones, con la idea del dibujo de energía, como poder de atracción para el desarrollo profesional en el que se basa la Campaña de Dibujo. El programa va enfocado a la compatibilidad del trabajo de maestros, profesores, educadores culturales y a personas que utilicen el dibujo en sus trabajos. A partir de esto, se trata de fomentar el uso del dibujo como herramienta creativa para el desarrollo de la capacidad de percepción, pensamiento, invención y acción.



A través de la Campaña de Dibujo, se fueron creando libros sobre el dibujo en la educación, casos de estudio a partir de los diferentes eventos, desarrollo profesional para profesores, el festival del Big Draw que a remarcado como evento en todo el Reino Unido, creando una importancia significativa en el mundo de la Educación Artística y en el arte comunitario. Todo lo que se realiza se recoge en la página web de La Campaña de Dibujo, donde se comparte toda la información, imágenes de las actividades realizadas, documentos donde se recopila todos los resultados de los programas en los centros escolares de secundaria e infinidad de enlaces a los cuales se puede acceder para complementar la información recogida sobre el dibujo como forma de aprendizaje. Eileen Adams demuestra compartiendo su programa, sus actividades y sus tra-





The Campaign for Drawing, newsletters, 2013

bajos como la necesidad de difundir la educación artística para todo el mundo, para abrir posibilidades y mostrar el arte en cualquier parte del mundo. Las nuevas tecnologías ofrecen la oportunidad de mostrar lo que ocurre, lo que se realiza en otros lugares y que lleve a la inspiración de planteamientos similares o al desarrollo de eventos de este tipo para comunicar, observar y compartir sensaciones, experiencias y así, engendrar conexiones de un lugar a otro, para reivindicar, manifestar y presentar al mundo los diferentes puntos de vista artísticos, donde son influenciados por la variedad cultural de los países.

Para el desarrollo del libro de estudios de caso, participan 15 centros escolares centrándose en el proyecto del poder de atracción. Consiste en un aprendizaje activo, de un año de duración donde obtienen el patrocinio de ArtForms Leeds y Creatividad, Cultura y Educación, y es publicado por la Campaña de Dibujo. Se demuestra a partir de la recopilación de estos trabajos, cómo el dibujo se puede utilizar en programas de estudios primarios.

La base del programa es la investigación-acción, el análisis del resultado a partir de experiencias artísticas, preocupados por el cambio y la mejora de la práctica profesional. Los estudios de caso ayudan a asegurar y afirmar las evidencias. La revisión por pares asegura el intercambio de experiencias e ideas y la oportunidad para la reflexión y evaluación. Mediante este entrenamiento, el profesorado se siente más elocuente con su práctica educativa, crea motivación y un estímulo por el cambio.







Eileen Adams realizando un taller en el CGAC (Santiago de Compostela, 2007).

3.4.1.1.
The Big Draw





The Big Draw nace en el año 2009, y hoy en día es un evento regular marcado en los calendarios culturales y educativos en todo el Reino Unido. Es el Festival de dibujo que recoge más de 1300 actividades durante el mes de octubre de cada año, se realiza en diferentes lugares, pueblos o ciudades, donde se invita a toda la comunidad, incluyendo gente de otros lugares o países, a compartir el dibujo por las calles, por los diferentes espacios de encuentro y los espacios culturales. Intervienen en estos momentos creativos tanto abuelos, padres, tíos como hijos, llevando a la sociedad a integrar el dibujo en sus vidas cotidianas.

El objetivo es presentar el dibujo como una actividad de colaboración positiva , así como una pasión privada.Construyen durante el mes de octubre un entornofamiliar, en el cual comparten expresión, emoción, acción, formas de ver y observar, diversión a través de su implicación con el dibujo. Muestran su mundo, su identidad por todos los espacios posibles: museos, galerías, plazas, bares, parques, cualquier entorno social y visible para cualquiera. A través de esta iniciativa, se genera una herramienta poderosa y apoyada por la gente, considerada como un programa de aprendizaje popular, ya no sólo para la educación en las escuelas, sino para la educación no formal, para todos los miembros de la familia y para la vida profesional.

The Big Draw promueve la participación del público a gran escala en las actividades creativas. El dibujo que se realiza en los diferentes talleres o eventos se basa en la





comunidad, como la representación de soluciones a problemas medioambientales, sociales, políticos o culturales. Esta es una manera de apoyar las opiniones de la sociedad y de poder transmitir tanto ideas, como solución de conflictos y respuestas que reflejan las personas mediante el dibujo para opinar, reclamar, protestar, sugerir, expresar, animar, motivar y hacerse ver en el mundo.

También, lo que se puede destacar de este proyecto de acción es que, la comunidad interviene con el espacio y con las diferentes obras artísticas o piezas que se encuentran en él, tanto en los museos como en las plazas. Aplican su expresión, su aportación o su identificación con la obra, al igual que también, realizan su propia acción imitándola, transformándola o apropiándose de ella, añadiendo los elementos que consideran importantes para concluir, animar o regenerar un nuevo sentido.















3.4.1.2.
Programa TEA



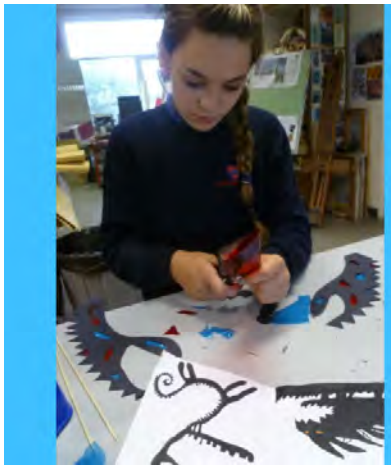
Ilustración de St Helen y St Katherine's School, Abingdon, (TEA report, 2013)

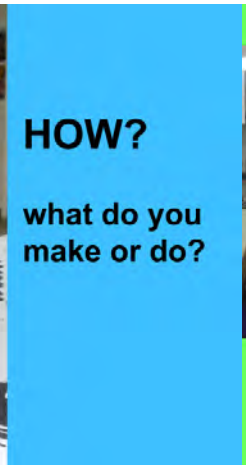
El programa TEA (el dibujo como como thinking/ "pensamiento", expression/ "expresión" y action/ "acción") surge a partir de la Campaña del Dibujo,programa de desarrollo profesional, que se centra en el dibujo como transversalidad en la educación. Se forman y capacitan a los educadores para integrar el uso del dibujo en toda las materias escolares como fusión del aprendizaje. El programa tiene el apoyo y la colaboración de la Sociedad Nacional de Educación en Arte y Diseño (NSEAD) y el Nacional Asociación Nacional de decoración y las Sociedades de Bellas Artes (NADFAS).

La propuesta de Eileen Adams se enriquece a partir de la recopilación de proyectos, material didáctico y la captura de imágenes de las diferentes experiencias, durante los 12 años que se llevaron a cabo, en diferentes centros educativos, y donde crea 7 documentos de recursos TEA que recoge el aprendizaje mediante el dibujo, los trabajos que realizan los alumnos, los resultados y conclusiones que se lograron. Estos 7 álbumes presentan la variedad, la sencillez explicativa del proyecto y la transmisión de emociones que se llegaron a abarcar.

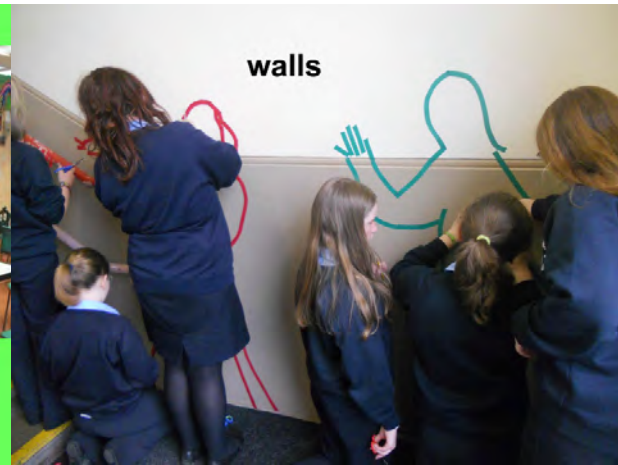
Los objetivos principales del programa eran formar a profesores de secundaria para ofrecer a los alumnos una experiencia mejorada del dibujo, apoyar la práctica docente en el arte y el diseño en la educación.

A partir de este programa, Eileen Adams divulga, comparte y muestra los resultados del proyecto a través de Internet, donde dispone los documentos PDF al alcance de todo el mundo, para su visualización, realización y soporte para desarrollar nuevos proyectos artísticos. También, realiza conferencias por todo el Reino Unido e internacionales, en las cuales incluye talleres para que el alumnado obtenga una experiencia de aprendizaje aplicando el dibujo para pensar, comunicar y hacer cosas.







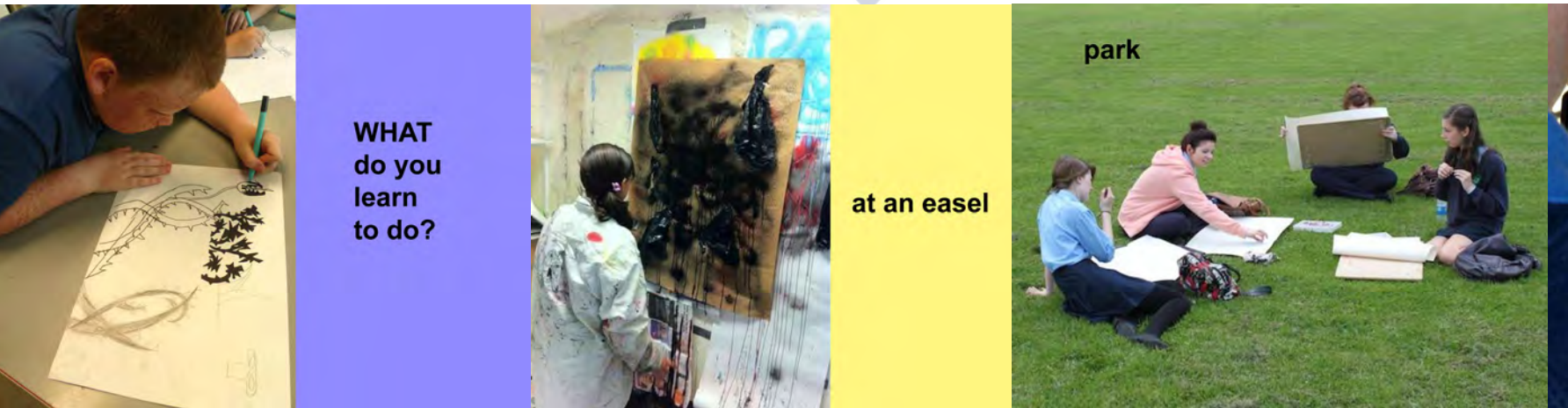


Defiende la posibilidad de aprender a dibujar, y dibujar para aprender, usando códigos y convenciones visuales igual que los fines que ofrecen los números y las letras, crear un pensamiento visible, accesible y la capacidad de manipulación.

"El dibujo es una actividad intelectual y física que vincula detección, sentir, pensar y hacer. En esencia, el dibujo te hace pensar!" (Eileen Adams, 2013a, p.2).

Nos expresa a partir de sus palabras el sentimiento del dibujo como el significado de la vida, nuestra forma de expresarnos y de sentir las cosas, sintetiza la idea de una forma muy clara y concisa que es complicado describirlo de otra manera, puesto que no deja hueco en ninguna de sus palabras:

> Puntos, líneas, curvas, manchas, formas, áreas de sombreado y eclosión pueden implicar distancia, dirección, división, recinto, borde, forma, ubicación, posición, nodo, tamaño, escala, espacio y tiempo. Pueden representar personas, estructuras y forma natural. Pueden sugerir cualidades físicas o emocionales tales como la luz, el movimiento, el peso, el equilibrio y el ritmo o abstracciones como la belleza, la paz, la lucha o la violencia. El Dibujo que nos permite responder a espacios y lugares que tienen una presencia física, a visualizar entornos lejanos, y de imaginar lo que existe sólo en el pensamiento visual. El Dibujo hace posible para nosotros entender la matemática del espacio o apreciar la poesía del lugar. El dibujo es infinitamente versátil. Puede simbolizar el poder y la autoridad en un sello real o puede ser un grito de protesta en el graffiti garabateado (Eileen Adams, 2013, p.2).



Podemos observar su emoción y pasión por el dibujo, la conexión y la defensa que existe, para Adams el Dibujo es un todo, un espacio que engloba el mundo de líneas y que forman la imagen. Con el dibujo se puede imaginar lo inimaginable, hacer posible lo imposible, la persona es la que marca todo lo que quiere y lo que puede ser, no existen límites, de ahí, que Adams muestra el dibujo como un elemento infinito, las emociones, expresiones y movimientos son parte de la persona, y ella ordena cómo realizar cada acción. Incluso, el ser humano es el único ser vivo que puede predecir su futuro, tenemos la suerte de engendrar todas las posibilidades que nuestra imaginación pueda alcanzar, de ahí que el dibujo lo puede abarcar todo. El dibujo es un elemento en el proceso artístico y un producto de la práctica artística.

Describe la alfabetización verbal, no sólo la que se refiere a leer y escribir sino también a la que nos lleva al mundo de las ideas, a generar una sociedad, y en la que se construye conocimiento para la evolución del hombre, para su bienestar y su inteligencia para sobrevivir, opinar, rectificar, compartir, relacionar, amar y luchar. Adams describe esto a partir del Kit de supervivencia, donde buscamos nuestro desarrollo inteligente, a través de la alfabetización visual y espacial, que nos prepare para progresar en un mundo físico y cultural cada vez más complejo, para ser más creativos. De ahí que se observa la necesidad y la esencialidad de aplicar el dibujo como transversalidad en las materias dentro de un plan de estudios del siglo 21. Este problema no sólo se refleja en el Reino Unido, sino que en la gran parte del mundo.

El dibujo es una vía primaria en la comunicación simbólica, es anterior y va de la mano de la escritura, que amplía el concepto de la palabra y la acompaña para completar su significado (Petherbridge 2010).

La otra parte a la que se refiere Adams, es la del dibujo como diseño. El dibujo eng-





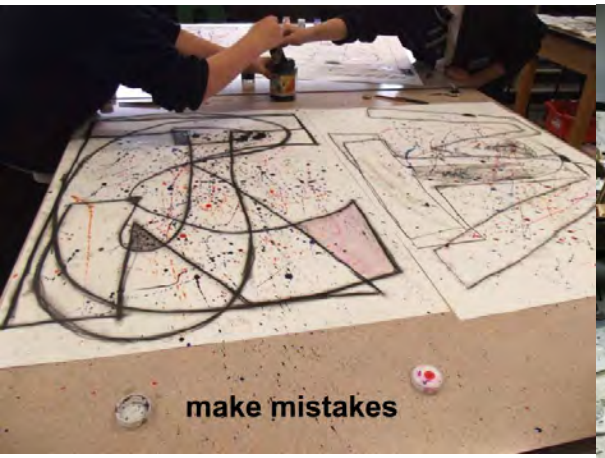


loba el todo, pero vamos separando las formas por símbolos, por significados o por marcas. La cultura nos ha llevado a identificar conceptos a partir de los símbolos, de los entornos, productos, comunicaciones o sistemas para facilitar nuestra vida en el día a día, como los logos de empresas, las señales de tráfico o las marcas viales, la escena de un crimen, patrones textiles, mapas, gráficos del metro, o las marcas que nos ayudan a identificar un stand, un pasillo de un comercio o un supermercado. El dibujo forma parte de nuestra vida, del entorno y de los elementos cotidianos. A partir de ello pensamos, para crear y que sucedan acciones, historias o momentos.

El programa TEA construye el proceso educativo y artístico a partir dela contribución en el plan de estudios, para que los jóvenes puedan ser capaces de leer, interpretar y construir el significado de signos y símbolos, códigos y convenciones utilizados en obras de arte, en la artesanía y en el diseño,y así, verse reflejado en su propio trabajo. Concibe el arte, la artesanía y el diseño como desarrollo de la conciencia artística, la inteligencia emocional, el conocimiento práctico y al fomento de la curiosidad.

A partir del dibujo se relaciona el mundo interior de la memoria y la imaginación con el mundo exterior de la experiencia y objetos vividos. La importancia del programa no es lade construir imágenes, máquinas o diseños a partir de las ideas preconcebidas de los adultos, sino que se trata de transmitir al alumno la manera de aprender a visualizar el mundo, para que sean capaces de mostrarlo, representarlo y formarlo (Adams, 2013a, p. 3).

La memoria utiliza modelos de experiencias pasadas y puede modelar cosas que no existen, tanto pueden ser fantasías creadas por nuestra imaginación como planes futuros de realización de propuestas o acciones, haciéndolos realidad.







3.4.2.
Segni Mossi. Laboratorio de Danza-dibujo

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



El Laboratorio Segni Mossi, nace apenas hace un año, en Roma (Italia), donde se desarrolla el aprendizaje creativo dirigido por Alessandro Lumare junto con su compañera Simona Lobefaro, para explorar el movimiento y el dibujo. Propaga sus procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la red social Facebook, en los cuales cuelga toda una serie de videos sobre los talleres de danza-dibujo. Algunos también los podemos encontrar en Youtube.

Segni Mossi se forma a partir del encuentro entre un artista visual y una coreógrafa-bailarina. Comienzan por una necesidad interna, un deseo; utilizan la improvisación como método; los resultados de su trabajo los ven abiertos, manteniendo un sentido de la fragilidad propia de la intuición.

Con este proyectodecidieron investigar la relación entre el lenguaje gráfico y el cuerpo, centrándose en los aspectos del arte de la performance, el actionpainting, el arte tradicional japonés, las producciones gráficas informales o analógicas.

Estaban interesados en experimentar la interacción entre los signos que actúan en la dimensión temporal (como los que se plasman por un cuerpo que baila) y las huellas que persisten en un medio físico (como los que se quedan por un artista visual), buscando las respuestas a cómo estos productos podrían influir en los demás.



Averiguan en el placer vivido que se observa al dejar un trazo aplicado con la representación de cualquier propósito.

La dimensión se encuentra en una exploración, un enfoque sensorial, en relación con los prejuicios y la competitividad de superación, haciéndolo creativo.

Cabe destacar la construcciónde l entorno, estimular la colaboración y el compartir, proponer técnicas innovadoras, promover alternativas a los estereotipos y controlar sus propias expectativas.

La intención está en ayudar a superar los miedos y las convenciones relacionadas con presuntas incompetencias gráficas y estimular un sentido crítico y artístico.

La filosofía que aplican a sus talleres es :

> ¿Quién ha dicho que se dibuja sentado? ¿Qué mientras la mano se desliza sobre el folio el resto del cuerpo debe permanecer dormido? Se puede dibujar con todo el cuerpo: corriendo, saltando, riendo.
> Se puede dibujar sin mirar, dibujar con el cuerpo de los otros, dibujar con la voz, dibujar









> en el aire. Se puede ser incisivo y se puede perder en el espacio. Se puede manejar una marca (o señal) incluso quedando inmóviles (Alessandro Lumare, 2015).

Emplea estrategias de juego a partir de referentes como Deniss Oppenheim en su obra Two Stage Transfer Drawing (1971), para el desarrollo de la simetría y la observación en los niños; de Hiroyuki Nakajima (Japón) con la performance caligráfica; o también Tim Knowles con su obra Tree Drawings Project (2005).

Segni Mossi, demuestra la fortaleza de dos conocimientos artísticos, el dibujo y la danza, en los cuales se encuentra el engranaje de conceptos para el desarrollo de actividades conjuntas y el sentido de la acción. Tanto Lumare como Lobefaro, no conciben la separación de las disciplinas artísticas, sino que las dos forman parte de la creación se símbolos, huellas, trazos, movimiento, expresión, comprensión, interacción y conocimiento.

A partir de la observación de su trabajo, transmiten poesía, movimiento, comunicación con el cuerpo y la capacidad de dibujar con cualquier estado de ánimo, cualquier parte del cuerpo, en conjunto o en solitario. Podemos observar la belleza del propio ser humano empleando sus capacidades para improvisar, crear, generar ideas, y lo más importante... crecer para una vida plena de movimiento, expresión y creatividad.





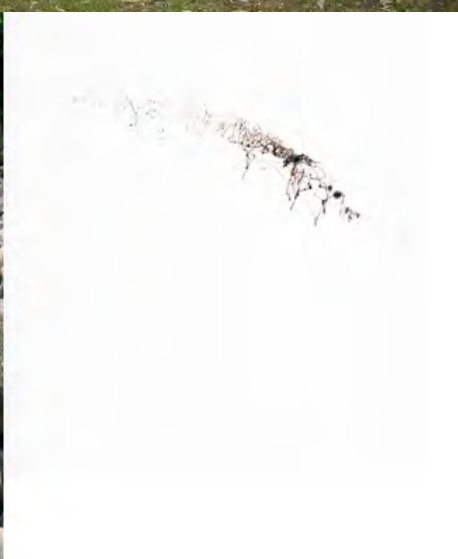
Hiroyuki Nakajima (2001)



Tim Knowles, Tree Drawings Project (2005)







UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

El laboratorio de Segni Mossi realiza talleres extraescolares en diferentes zonas del norte de Italia, también ofrecen formación al profesorado para aplicarlo en sus aulas y así fomentar una disciplina artística multidisciplinar.

A través de la difusión de sus talleres por las redes sociales, ha conseguido crear una comunidad de escuelas, talleres, asociaciones de educación, cultura, arte y sociedad con los cuales comparte creencias, iniciativas educativas y transversales y estrategias de aprendizaje. Entre ellos, podemos destacar la "CASA VIVA, Educaçao e Cultura" (2015), escuela situada en Minas Gerais (Brasil)que nace de un movimiento idealizado y organizado por un colectivo de profesores a favor de una educación transformadora. Ofrecen un proyecto educacional diferenciado y dinámico a partir de estrategias de aprendizaje para el cambio en la historia personal y en la cultura de nuestro tiempo.

Reconocen que están en constante crecimiento y mutación, apoyados por la seguridad de que la teoría y la práctica se funden en una realidad siempre diferente y modificable, en la cual la construcción del conocimiento es un emprendimiento colectivo,



CASA VIVA
(2015)

nunca podemos estar solos.

Su filosofía se desenvuelve a partir del pensamiento cambiante, de las acciones que realizamos en el día a día dentro de nuestro entorno y superando los límites del saber:

Somos seres dialogantes, capaces del ejercicio de la palabra y, al mismo tiempo, de los sentimientos de confianza, humildad y respeto en relación en sí mismo y al otro, potencializando la posibilidad del hacer, crear y transformar, a través del trabajo, la diversidad, la acción reflexiva, alcanzando nuevas dimensiones del saber.

Entienden la educación como la responsable de localizar el papel del sujeto dentro de la sociedad y hacerlo responsable del desdoblamiento de sus posturas y del uso de su capital cultural e intelectual, visualizando el bien común. El proceso de aprendizaje se lleva a cabo a partir del diálogo, de reflexiones privilegiadas donde se pregunta más de lo que se responde.

Esta escuela oferta educación in-





CASA VIVA (2016)

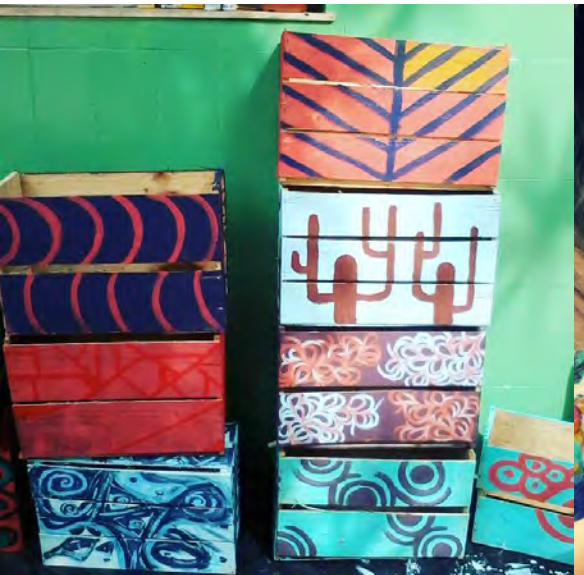


fantil, primaria o fundamental, y enseñanza media. Crean el enfoque colaborativo de una enseñanza colectiva, como una comunidad, donde el profesorado se une al grupo de alumnos, no tiene un papel autoritario, sino que al igual que los demás, escucha, pregunta y construye pensamiento.

Este tipo de colaboraciones entre diferentes talleres o escuelas, nos transmite el gran alcance de la información y la comunicación, las cuales pueden llegar a cualquier parte del mundo gracias a la tecnología y a las redes virtuales. Con esto descubrimos que podemos interrelacionar información, actividades y alternativas educativas para construir una comunidad de intereses comunes que son los de generar una educación para todos (objetivos de la Unesco, 2015), para desenvolvernos en la vida y en nuestro entorno, en constante cambio y transformación.

Este proyecto me ha hecho darme cuenta de que existe mucha gente dispuesta a compartir sus experiencias y su manera de enseñar a aprender, se generan vivencias que se entrelazan con otras, generando interculturalidad y al mismo tiempo riqueza educativa, comunicativa y creativa.

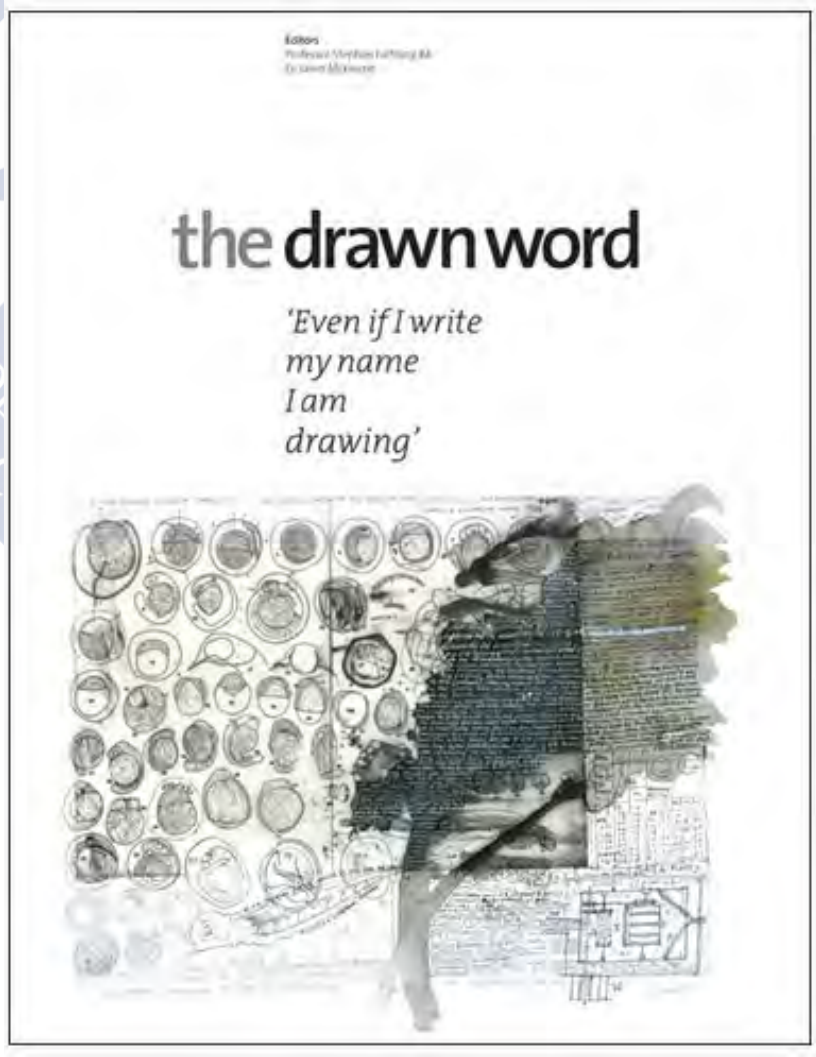
CASA VIVA (2016)







3.4.3.
THE DRAWN WORD (LA PALABRA DIBUJADA)



The Drawn Word. Publiseh by Studio International and the Studio Trust, 2014. Cover image:Will McLean. "All writing is drawing/ Method of Investigations".Collage, pen, ink and wash drawing. Courtesy of artist.

The Drawn Word (2014), es el resultado del proyecto de investigación que se lleva a cabo en Londres, sobre la relación de la escritura con el dibujo y la alfabetización. Es financiado por la Creación de Redes de Artes y Humanidades del Consejo de Investigación y publicado, con la colaboración del Estudio Internacional, la Universidad de las Artes de Londres (UAL) y el Royal Melbourne Institute de la Universidad de Tecnología (RMIT).

Es el primer proyecto de una serie que propone vincular instituciones educativas para publicar trabajos académicos y resultados de la investigación. A partir de la tercera conferencia de DrawOut (2013), surge la propuesta de añadir un resultado visual incluyendo el trabajo de artistas británicos y australianos, relacionando la obra con la palabra y el dibujo, y así, ofrecer el enriquecimiento a partir de la múltiple variedad de puntos de vista y una integración multicultural.

El proyecto consta de 5 ensayos organizados por una definición, transmisión, aplicación, representación y la documentación de la exposición de "toda escritura es un dibujo", en la cual participan y combinan las obras de los artistas procedentes de Australia y Reino Unido. En total son invitados 80 artistas, los cuales destacan profesores universitarios como Orford Martin (escribe el Códice Leicester de Leonardo da Vinci) o Asa Briggs, que defiende el "dibujo como código", para realizar la exposición en Londres (2012). Las piezas deben responder a las declaraciones efectuadas por



Archie Moore. Drawing or Writing. Pen on paper. Courtesy of the artist. The Drawn Word, p. 123.

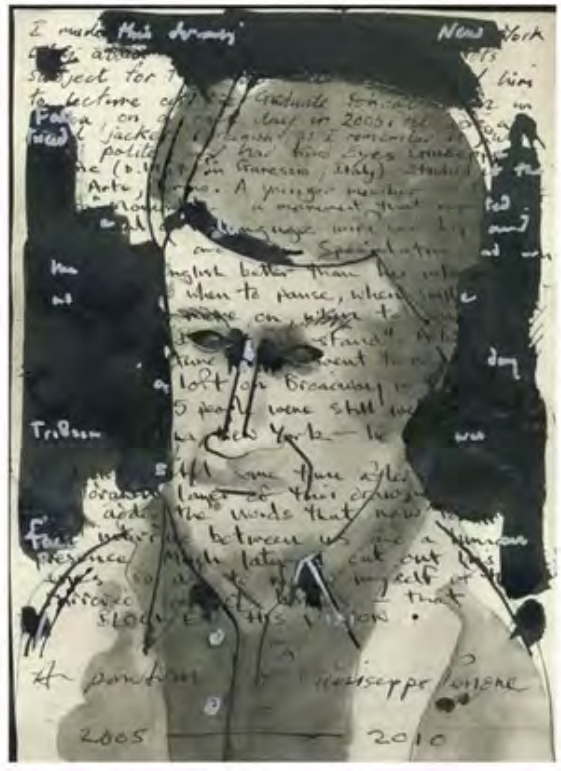


Wilma Tabacco. Herculaneum. Pigment and emulsion on paper. Courtesy of the artis and Niagara Galleries. The Drawn Word, p.125.

los escritores franceses Michel Butor y SergeTisseron: "Toda escritura está llegando" y "El espacio de la escritura, ¿qué es eso?..."

Las obras se realizan en tamaño de libro de bolsillo, con lo que facilita su transporte transcontinental, donde se consigue transmitirun diálogo entre arte/universidad y entre comunidades multiculturales de Londres y Australia. Existe una gran fuerza y una complicidad entre estos dos países, ya que son muchos los británicos que emigraron a Australia en los años 70, donde aprecian y combinan las diferentes visiones culturales entre ellos. Londres permanece como un referente en centro cultural para arte en Australia, en la cual existe una interconexión. Australia fomenta una gran inspiración para los británicos por la identidad de los pueblos indígenas, por las tipografías que se utilizan, la creación de imágenes que recuerdan la metáfora y obtienen un sentido en relación a las culturas periféricas. Los artistas británicos interpretan la cultura indígena a partir de grandes instalaciones y obtienen impresiones efímeras.

A partir de este proyecto se interactúa con los antecedentes de la historia, con la comunicación que existe entre los dos países para conectar aún más su integridad y su familiaridad. Reflejan con esta investigación, un final abierto, progresivo, como un diálogo que continúa a lo largo del tiempo y a través de la unión de obras



Stephen Farthing. A Portrait of Giuseppe Penone: 2005-2010. Pen and ink on paper. Courtesy of the artist. The Drawn Word, p. 118.



Irene Barberis. Revelation/Apocalypse: 10. Silicone and PVC. Courtesy of the artist and Langford 120. The Drawn Word, p.115.

artísticas multiculturales.

Este tipo de proyectos que se llevan a cabo mediante la propuesta de congresos internacionales sobre educación artística o sobre la escritura como dibujo, son ocasiones para reflexionar y poner ideas en común entre los participantes para lograr la difusión y el enriquecimiento cultural, artístico y social. Se demuestra a partir de este análisis, las múltiples visiones que se le ofrece a las comunidades de ambos países y que se puede seguir trabajando ampliando los márgenes, los entornos y las conexiones entre culturas.

En este caso, se documenta la exposición en un libro de artista, donde se incluyen ensayos sobre una misma temática que complementa la escritura a través de la imagen de obras de arte. Gracias a este resultado positivo de interconexiones, se crea un relato abierto que proporciona el margen para seguir desarrollando nuevos pensamientos y contrayendo el concepto caligrafía/escritura/dibujo/línea/tipografía/forma/contorno. Nos estaremos refiriendo al concepto dibujo como perteneciente a un todo?



Arthur Watson. Ghost Town. Letterpress, pencil and watercolour. Courtesy of the artist. The Drawn Word, p. 127.



Semblantes. Fabric, , thread, metal and plastic, 95 x 150 x 5 cm. Collection of Museu Bispo do Rosário Arte Contemporânea/ City Hall of Rio de Janeiro. Photographer: Rodrigo Lopes. The Drawn Word, p. 37.

3.4.4.
Estas cosas que hacemos para poner nuestras ideas y observaciones en el mundo. Los 43 usos del Dibujo

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Rugby Galería de Arte y el Museo de los 43 usos del Dibujo, proponen a investigadores y profesores como Paul Cureton y Craig Staff, realizar una exposición que reflexione sobre la práctica del dibujo más allá de la superficie del papel, a partir de la obra de 43 profesionales que trabajan en áreas diferentes. Esta frase que presenta una idea de "primacía", de una "historia de la experiencia", un "medio de la búsqueda de la identidad", y una "actividad instintiva tan fundamental para la vida humana como el comer y el beber", se observa el dibujo como una relación con la propia humanidad, lo describen como "un mapa de evidencias de sí mismo en relación con el otro".

Observan el instinto de cambiar de soporte para el dibujo como un método de descubrimiento, donde el ser humano aplica, apoya, interviene en las diferentes superficies que le rodea y observa que sus huellas quedan marcadas en ellas. Lo definen como una acción innata donde el propio cuerpo amplía el concepto dibujo más allá de una superficie.

En el proyecto, intervienen creadores, pensadores y soñadores que analizan el tiempo actual basado en los medios de comunicación, en los sonidos y en el espacio como materiales para dibujar en ellos, donde cualquier disciplina artística puede interferir. Observan en el estudio del dibujo, una técnica que engloba la



Morgan O'Hara. LIVE TRANSMISSION: movement of Peter Gregson performing on electronic cello, 2010. Graphite on Bristol paper, (MK Palomar, 2011, p.2).

multidisciplinariedad, donde se puede utilizar en infinidades de áreas de producción, es decir, entienden el dibujo como un método de marcado intencional o expresión a través de una superficie que corresponde con nuestras vidas dentro de la industria, el lenguaje, la memoria y el sueño.

El dibujo como concepto de artefacto o lo digital a través del analógico, coge una gran fuerza en el Reino Unido, ofreciendo un renacimiento a la disciplina que lleva a publicar, a analizar o a exponer trabajos sobre el dibujo como repercusión multidisciplinar.



Sergio Cittolin. Data Acquisition Machine, 2009. Pen, ink and digital processes (MK Palomar, 2011, p.3)

Los comisarios de la exposición, Cureton y Staff señalan: "El objetivo de la exposición es encender el debate y la discusión por la cartografía de las diferentes prácticas y usos del dibujo en todas las disciplinas y más allá de los límites de las bellas artes". Lo que reclaman a partir de la exposición, es la participación de personas, que no tienen que ser artistas sino que pueden intervenir profesionales de diferentes áreas, con el propósito de demostrar la amplitud del concepto dibujo y, su eficacia en el arte contemporáneo y en la industria creativa en general.

La exposición de "Los 43 usos del Dibujo" se convierte en un suceso, en un espacio variado, enriquecido por la tecnología que engloba la artesanía. Algunos ejemplos de obras que aparecen en la exposición son algunos como: dispositivos que rastrean el movimiento de las manos que se lleva a cabo in situ y se convierte en el concierto

para piano de Mozart en mi bemol mayor; Los dibujos del Doctor Tariq Ahmad para procedimientos quirúrgicos; un software Sketch de informática Visual; toda una variedad de obras artísticas que contempla el dibujo como un proceso necesario en el mundo. Los comisarios patrocinan la exposición a partir de estas palabras: "Si usted tiene un serio interés en el dibujo, en su proceso de expansión, utiliza la democracia, y quiere ver un muy amplio y rico ejemplo de cómo diversa puede ser nuestra actividad instintiva, entonces no te pierdas los 43 usos del dibujo".

Esta exposición ofrece al espectador la reflexión de dónde nos situamos y qué hacemos en el mundo, apoyándose en el ejercicio práctico del dibujo como un proceso de creación, propio del carácter del ser humano, para construir máquinas u objetos que ayuden a subsistir, a facilitar movimientos o labores, de la misma manera que, a ver y a plasmar las ideas y los sueños.

Queda más que demostrado, que el ser humano necesita el dibujo, el proceso creativo, la construcción de mecanismos para llevar a cabo sus ideas y engendrarlas para el interés en la evolución del mundo. Este proyecto refleja la mirada de diferentes profesionales que dibujan a partir de los materiales que conocen, con los que trabajan en el día a día, pero que utilizan términos diferentes para identificar la técnica del dibujo de una manera indirecta.

La poca difusión de estos acontecimientos en el mundo causa la desmotivación de la sociedad por la creación artística, inconscientes de su creatividad diaria en sus trabajos o en sus relaciones sociales, creando prejuicios sobre el arte por no poder ver o conocer. Este proyecto nos conduce hacia una iniciativa por el trabajo artístico entorno a contextos sociales, a la implicación de la humanidad para enriquecer nuestras mentes y experiencias, a partir de nuestros espacios demográficos y culturales.

3.4.5.
ARKKI. Escuela de Arquitectura Infantil y ARKKI Juventud

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Arkki
School of Architecture
for Children and Youth











Arkki, es una organización sin ánimo de lucro. Es la primera escuela en Finlandia especializada en educación arquitectónica y ambiental para niños, como una actividad extraescolar. Está situado en diferentes lugares como en Helsinki, en Kaapelitehdas, en Espoo en la escuela de Koulumestari y también en Vantaa, en Vernissa (Casa de Cultura).

Arkki ofrece una variedad de cursos de arquitectura a los jóvenes y crea planes de estudios educativos para escuelas, museos y extraescolares de arte y clubes de arquitectura. Alrededor de 500 niños entre las edades de 4 a 19 años participan semanalmente en cursos de arquitectura a largo plazo. Además Arkki ofrece cada año diversos cursos de arquitectura a corto plazo por cerca de 1.000 niños.

Arkkiparticipa en proyectos de investigación y organiza eventos y conferencias, en redes nacionales e internacionales de profesionales en el campo de la arquitectura y la educación ambiental. Y organiza cursos de formación de maestros de escuelas y de educación infantil.

El centro emplea una gran variedad de materiales para idear, construir, dibujar y planear. Crean maquetas e indagan en formas, estructuras, composiciones, escalas, colores, luz y sombra. También destaca por sus visitas a exposiciones y a observar los diferentes tipos de construcciones de viviendas o edificios, como parte delaprendizaje necesario para el conocimiento. Los niños aprenden a trabajar de manera individual con los materiales y a generar construcciones tridimensionales. De todo lo que se trabaja en el centro le dan más importancia al proceso de aprender, como la motivación para idear objetos



u elementos nuevos.

Construyen también proyectos de fantasía para reconocer los elementos básicos de la arquitectura como son el espacio, la luz, el color, las formas geométricas o irregulares, los materiales e infinidades de cosas que ayudan a los niños y a los jóvenes a crear sus propias estructuras.

Los grupos de niños de 4 a 6 años aprenden procesos arquitectónicos a partir del juego y acciones para el desarrollo de la imaginación mediante la construcción con diferentes materiales. Prestan más atención en este grupo al aprendizaje del entorno construido y la naturaleza, al concepto del espacio abierto y cerrado , la luz y la sombra, al igual que los colores, las formas, el movimiento, el tiempo, etc. La historia cultural de la arquitectura es un tema importante que emplean en el plan de estudios.

Otro de los grupos, formado por niños de 7 a 14 años, se centran y ahondan más en los temas de la ecología y la sostenibilidad. También trabajan la historia de la arquitectura y del diseño, al igual que estudian las formas y los medios, como también el significado simbólico de la arquitectura, entre lo natural y lo construido. Los niños se adaptan a los procesos de construcción y planificación de la ciudad, como también a analizar los espacios y obtienen experiencias trabajando con todos los sentidos.

Y por último, el grupo de jóvenes que ronda entre los 14 a los 18 años, observan los mismos temas que los grupos anteriores pero de una manera más compleja, como por ejemplo, trabajan el concepto del diseño a diferentes escalas; la planificación de los espacios como al diseño de estructuras interiores. En este nivel más avanzado,

los jóvenes aprender a entender el mundo profesional de los arquitectos, como a comprender y a diseñar planos. El proceso educativo en este grupo trata de mostrar la arquitectura contemporánea y las obras más remarcables de la historia.

Arkki diseña su método de aprendizaje a partir del desarrollo de la habilidad espacial, es decir, la capacidad para la visión espacial de los objetos, una de las 7 competencias imprescindibles para la educación del futuro, la educación para la vida.

Crean espacios de arte, aplican el estudio de las tres dimensiones e incluyen la intervención de todos los sentidos en el proceso creativo. A partir del aprendizaje y de la comprensión del entorno de los niños y los jóvenes, está ya demostrado y analizado que consiguen descubrir a partir del trabajo en miniatura y a escala real la comprensión autónoma de las formas arquitectónicas.



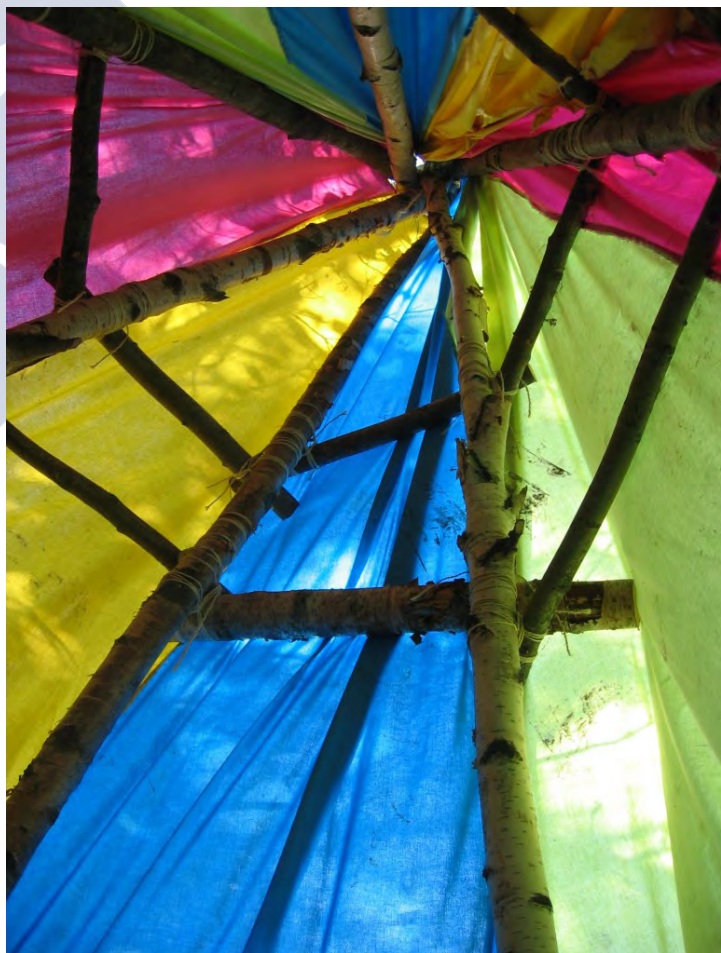




Motivan a los niños a emplear todos los sentidos en la experiencia de la arquitectura. Emplean una enseñanza que parte de la escala humana y del papel del cuerpo aplicado en el entorno físico. Trabajan por proyectos en los que interactúan la imaginación, la inteligencia, la teoría y la búsqueda.

Emplean la estrategia del juego para organizar y planificar los procesos de trabajo y así atraen a los niños a explorar el mundo y a aprender de forma autónoma. Través del enfoque lúdico consiguen emplear su creatividad y su espontaneidad de manera natural y sin el temor al error. Para ello crean la presencia del éxito como elemento fundamental en el proceso de aprendizaje para que cada uno de ellos explore el contenido de una manera más sucesiva.

La Fundación Arkki busca como objetivo originar la educación de la arquitectura en Finlandia para empujar a los niños a descubrir y observar su entorno construido y la arquitectura, que entiendan el significado y la causa por la que el ser humano la ha empleado a lo largo de los tiempos, cómo también a emplear los materiales para el cuidado responsable del medio ambiente. Aprenden a analizar de una manera crítica el entorno a través de la participación y la relación personal entre ellos.



Arkki es otro de muchos proyectos que se están llevando a cabo en el mundo, que promociona e invita a la sociedad a compartir y a desarrollar capacidades para sobrevivir y obtener la experiencia de la vida, incluyendo la importancia del cuidado de nuestro entorno. Empiezan educando a los niños pero siguen un proceso creativo enriquecedor hasta la etapa adulta, concienciando y desarrollando una sociedad para el futuro, para respetar y compartir un entorno común.

3.4.6.
La Metodología Reggio Emilia y el Proyecto Remida

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA





La metodología educativa Reggio Emilia fue creada por el pedagogo Loris Malaguzzi (1920-1994) en el año 1945, donde recibe el nombre del propio pueblo donde se hace la escuela. Nace para ofrecer en la primera infancia de 0 a 6 años, una educación libre, de aprendizaje natural donde el niño investiga, se relaciona con los demás, observa, experimenta y se conoce. La familia y la comunidad están muy ligadas dentro de la metodología, puesto que el aprendizaje tiene que abrirse y expandirse fuera de la escuela, mostrando sus experiencias en el lugar que se encuentra para que se conozca y se sepa qué se hace en ella.

Internacionalidad, creatividad, investigación y educación son los 4 pilares que desarrolla la Fundación Reggio Children, con la propuesta de difundir la educación de calidad en la primera infancia por todo el mundo.

La propuesta pedagógica que diseña Reggio Emilia se basa en la educación artística como señal de identidad mediante la creación de Espacios-taller, el ambiente es el tercer educador, y la figura del "tallerista", destacando en su conjunto la creatividad, la libertad, la metáfora y el símbolo, la investigación, el descubrimiento, etc., que son enfoques importantes de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía en la pri-



Yeni Okul, Remida (2016)





Bellelli (2016)

mera infancia. Estos se centran en la idea de los "cien lenguajes", donde el laboratorio de actividades expresivas está hecho para que el propio niño observe, analice, averigüe todas las posibilidades que pueden tener los materiales que se les ofrece.

Las personas responsables del taller suelen ser especialistas en Bellas Artes, Malaguzzi los denomina los "no maestros", ya que, rompen con los esquemas, buscan alteraciones y variaciones en las propuestas didácticas para ofrecer flexibilidad, ampliación y comprensión de ideas y opiniones.

La función del educando es aprender por medio de la observación para luego construir proyectos de creación. Analizan y apuntan todo lo que ven, en cómo el niño manipula los materiales, cómo lo trabajan o se maneja con ellos, cómo se relaciona con los compañeros y con qué se sorprende o emociona.

La creatividad no puede faltar en el taller. La entienden como la manera en que vemos, en cómo vemos el mundo y cómo nos vemos a nosotros mismos en él. Para ello no sólo la educación artística se representa a través de la expresión, sino que se aplica la unión del producto con el pensamiento que lo crea.

Malaguzzi explica que respetar los tiempos de maduración, de desarrollo, de los instrumentos, del hacer y del entender, de la plena, lenta, extravagante, lúcida y mutable emersión de las capacidades infantiles, es una medida de sabiduría biológica y cultural (Hoyuelos, p.1, 2014).

El tiempo es el factor más importante en la pedagogía de Reggio Emilia. No hay prisas, el tiempo es infinito en las actividades, se respeta al niño y su ritmo personal. Los programas existen pero pueden variar en el tiempo y en su manera de llevarlo a cabo. Apoyan un aprendizaje que surge de forma natural, un proceso de crecer y conocer que sale de nuestro interior, que sigue los ritmos biológicos y cognitivos hasta que el niño reclame nuevas experiencias.

La estrategia de aprendizaje se realiza a través del interés del niño por explorar, por preguntar sobre su entorno. La curiosidad será atendida de manera que el propio niño sea capaz de averiguar las cosas por sí sólo, haciéndolo más autónomo, sabiendo con qué quiere trabajar en cada momento, creando nuevos contextos y situaciones que le ayuda a alcanzar habilidades cognitivas, físicas, sociales y de lenguaje. También, logrará decidir y escoger soluciones para las dificultades que se le presenten.

La escuela Reggio Emilia prioriza al niño, a la transversalidad cultural sin la división en materias, al proyecto, al proceso, a la observación, a la documentación, al aprendizaje individual y grupal, al debate y a la autoformación del docente. Este proyecto educativo ha logrado difundirse y exportarse por diferentes zonas de Europa, Asia y América, siendo un modelo a seguir para la educación infantil.

El proyecto Remida sigue las mismas connotaciones que Reggio Emilia. Es un centro educativo que presta atención al material reciclado y al cuidado del medio ambiente. Recogen materiales de la industria, el comercio y la artesanía en buen estado,







A través del Land Art de Andy Goldsworthy (Primera Infancia y Educación Artística, 2016)

limpio y no tóxico para emplearlos de una manera creativa. Cada material puede tener múltiples funciones o posibilidades. En este caso, la creación de espacios, de instalaciones, de talleres y el desarrollo de la estética a partir de la variación de materiales, nos conduce hacia un aprendizaje interno y externo para valorar la racionalidad e imaginación de nuestras mentes.

El tallerista o artista colabora con el educador para transformar y variar las diferentes experiencias que se vayan presentando:
El taller nos concede descubrir el mundo plural e interpretativo de las zonas imprecisas del arte, ofreciendo riquezas de posibilidades combinatorias entre los lenguajes y las inteligencias no verbales. En el taller se recogen los momentos educativos extraordinarios que hay que rescatar, cosas que pueden pasar desapercibidas (y por lo tanto, desaparecen) si el adulto que está trabajando con niños y niñas no las fija a través de la recogida de documentación. El tallerista ayuda al educador de aula de esta manera a observar y dar forma a todo aquello que es importante y que no debe pasar desapercibido (Primera Infancia y Educación Artística, 2016).

Las estrategias de aprendizaje surgen de obras de referentes o movimientos artísticos como el Land Art, Andy Goldsworthy, los talleres de Javier Abad, las instalaciones de Chi-





Javier Abad (Primera Infancia y Educación Artística, 2016)

haru Shiota, Martin Creed, incluso compañías de artes escénicas para la infancia. Los talleres se convierten en creación de metáforas, historias, colores, formas y variaciones que se van construyendo a partir del tallerista y su grupo de alumnos. Se crea un diálogo entre el material-sujeto y los niños, aparecen alteraciones constantes y se convierte en un juego de transformaciones.

La actitud del tallerista será siempre atenta, sin modificar el transcurso de la actividad, y observador, ante la interacción libre de los niños. Con todo esto, el niño aprende a analizar, a coordinar y a organizar de manera perceptiva, una serie de acciones con diferentes objetos que guía el desarrollo de su pensamiento operativo y sus representaciones mentales. El niño construye el uso simbólico del objeto y muestra su capacidad creadora.

Bellelli (2016)



4.
¿Qué opinan los artistas sobre el dibujo como medio de expresión?



En este apartado, me interesa aportar el pensamiento de los artistas con relación al dibujo como su medio de expresión, ya que son personas que han desarrollado una experiencia aplicando sus cualidades y el campo visual de su entorno con los cuales fortalecen un carácter emotivo y expresivo mediante la forma, y así, reflejar su percepción del mundo sobre una idea, objeto o experiencia.

A través de sus obras quieren trasladar a la humanidad hacia nuevas visiones, a maneras de transformar o manipular materiales u objetos, y, dar sentido, reflexión o emoción cuando se presentan ante ellos.

En esta tesis no busco construir teorías para formar a artistas, sino que, quiero crear un entorno que ayude a que se piense de manera expresiva y crítica como un artista.

Los artistas, a través de sus capacidades visuales y formales, consiguen la seguridad de mostrar ante el mundo las diferentes construcciones de ideas o imágenes aplicando una experiencia a través de la obra y que la gente pueda identificar el carácter emocional y reflexivo que se quiere transmitir, de esta manera, aparece la comunicación a partir del artista, el espectador y el entorno:

> Así, cuando una persona desarrolla habilidades como artista, es capaz de abordar las decisiones sobre las formas que utiliza dentro de un campo visual en relación a otras formas que ya ha desarrollado o va a desarrollar. Su pensamiento y sentimientos al respecto de las cualidades son relaciones, y las cualidades del campo visual como totalidad se convierten en el criterio a partir del cual se toman decisiones sobre formas concretas (Eisner, 2005, p.64).

A continuación, presento diferentes perspectivas y percepciones de artistas que despiertan en mí una afinidad emocional a través de sus dibujos. Han construido a lo largo del tiempo un medio expresivo propio que los identifica e influye en el entorno a través del trabajo estético y visual.

Emplean el dibujo como una herramienta de trabajo, prueban nuevas técnicas y formas que van enriqueciendo sus obras con el paso de sus experiencias. Al igual que ellos, yo también me incluyo, con mi visión como artista, y reflejo el sentimiento que aplico en mi momento creador.

4.1.
Yo como Artista- Silvia Capelo

Artista, docente e investigadora (A/R/Tógrafa). Actualmente desarrollo propuestas artísticas a través de talleres extraescolares en diferentes zonas limítrofes a Santiago de Compostela, aplicando mis conocimientos educativos y artísticos. He realizado diferentes exposiciones itinerantes, nacionales e internacionales, a través del Colectivo Artístico 20 65, del cual soy co-fundadora. Todas mis piezas giran en torno a la fusión del cuerpo con la naturaleza, justificando el todo y la imitación de formas que crea el hombre a partir del paisaje.

El dibujo representa lo que siento, mi interior, aplicando una belleza observada a partir de mis ojos que llevan la información a mi mente y es interpretada por mi mano izquierda.

El dibujo siempre me ha acompañado a lo largo de mi trayecto artístico y de mi vida. La línea más simple que he realizado me ha hecho sentir las mismas emociones que el amor, el respirar y la felicidad de ser yo misma.

Expresar a partir de la acción del dibujo, con un toque de azar o incertidumbre, aumenta mis probabilidades de seguir investigando.

Silvia Capelo







Corpografía
(Proyecto Andante, 2013)

4.2.
Helena Losada Molina

Diseñadora gráfica, freelance y artista plástica. Vive en Madrid, disfrutando de su taller de grabado creando obras de gran fuerza narrativa que nos dirige hacia la poesía y la historia de vida. Representa atmósferas que nos recuerdan a escenas soñadas, recordadas y extraídas de cuentos infantiles. Pertenece al grupo ADOS (Asociación De Obra Seriada) con el que realiza diferentes exposiciones, a nivel nacional e internacional, como también presenta su obra a modo individual

(www.helenalosada.es).

"A través del dibujo y la obra gráfica pretendo plasmar un mundo lleno de ilusiones y fantasías. Un mundo de leyendas y mitos que de forma sutil aparecen sobre el papel en tonos suaves, sin grandes contrastes de color donde la línea pasa a ser un elemento fundamental que juega con el espectador y su percepción. El dibujo se convierte en el medio perfecto de expresión de un mundo interior personal que bebe de cuentos y leyendas mezclando las técnicas más clásicas como el grafito con otras más modernas como la transferencia o el collage."

Helena Losada



Dorothy... siguiendo el camino I
(Xilografía y punta seca sobre impresión digital, 2011)





Alicia...V
(Xilografía y punta seca sobre impresión digital, 2011)

4.3.
David Oliveira

Graduado en Escultura por la Facultad de Bellas Artes de Lisboa (Portugal). Artista que presenta su obra de forma individual y colectiva desde 2005. Enrosca, corta, gira, une y ata alambres para crear sus piezas, explora el concepto entre la línea y el espacio jugando con las esculturas tridimensionales que dan una apariencia flotante y transmite las diferentes perspectivas de la pieza según se va moviendo el espectador a su alrededor.

Trazos imaginarios que hacemos con los dedos de una mano que siguen los impulsos espontáneos de la mente. Se construye con la imaginación. Garabatos en el espacio como esculturas que se aprecian en todas dimensiones. Así crea su obra David Oliveira (http://davidoliveiraescul.wix.com/davidoliveira).

"El concepto que tengo del dibujo es una forma sencilla de transmitir una idea/ concepto. En mi trabajo el dibujo crea la línea en movimiento para obtener las tres dimensiones.

En mi vida ayuda a expresarme como segunda lengua. A través del dibujo busco conocimiento y procuro transmitirlo en mi trabajo sobre el arte, la naturaleza y la vida, y con suerte, alguien puede escuchar y compartir la misma opinión."

David Oliveira

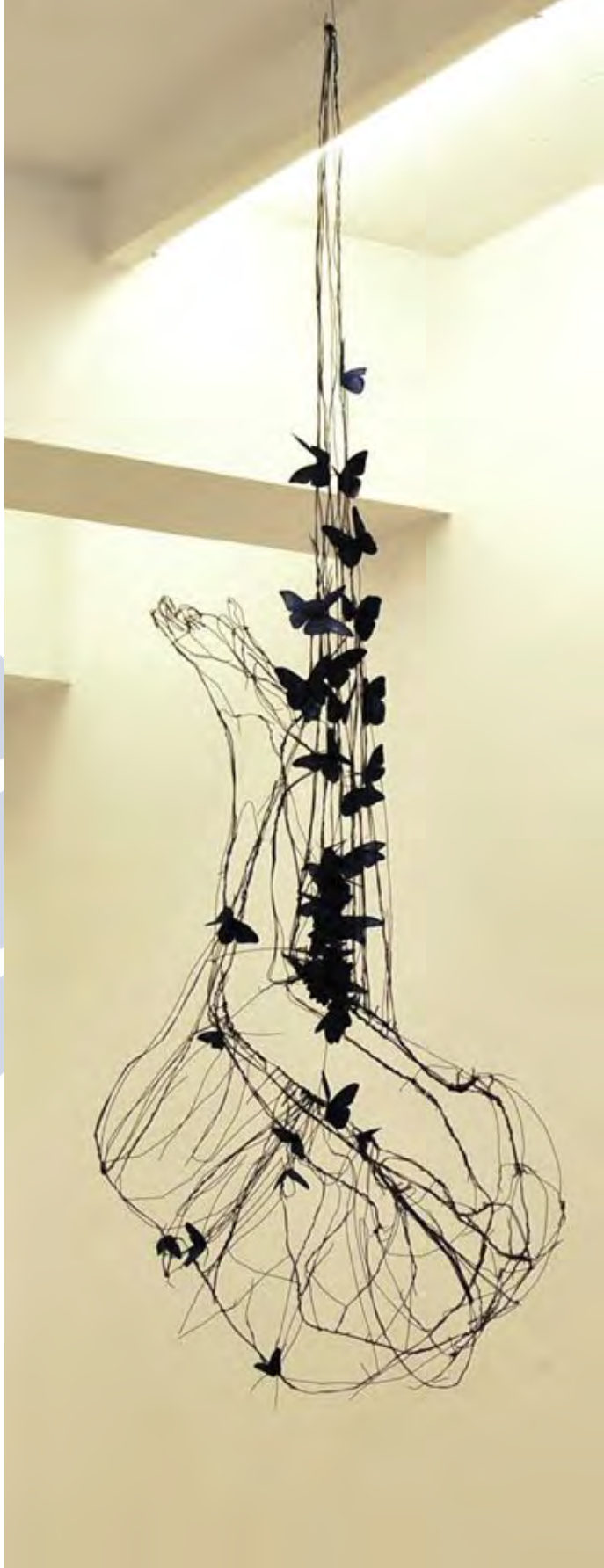
INHABITED BODY, 2013

MEAT, 2012









4.4.
Alessandro Lumare y Simona Lobefaro

AlessandroLumare es ilustrador de libros para niños, educador y tallerista artístico con una experiencia profesional como cineasta , bailarín y trabajador sociocultural. Su investigación se caracteriza por el enfoque multidisciplinar e innovador.

Simona Lobefaro viene de una formación multidisciplinar, de la danza y la performance contemporánea. Es coreógrafa del Maddai , cuya carrera artística siempre ha puesto en el centro del discurso lo inesperado como opción a la escénica abierta. Es parte de la investigación de la compañía de danza SistemiDinamici Altamente Instabili (Sistema Dinámico Altamente Inestable). Como formadora dirige laboratorios de movimiento para niños y laboratorios de danza como indagación para adultos

(https://www.facebook.com/segnimossi/photos?ref=page_internal).

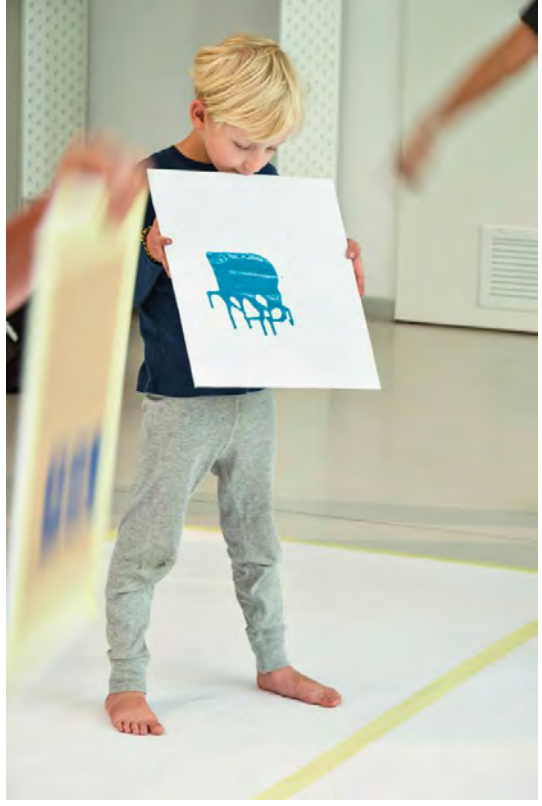
"No sabemos hablar del dibujo en sí ; Nos interesamos por la experiencia del conjunto, dibujo y danza. Combinar estos dos lenguajes nos da alegría, nos mueve el deseo de descubrir y sorprender."

Alessandro Lumare y Simona Lobefaro

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA


WROCŁAW 2016
Europejska Stolica Kultury





















4.5.
Oscar Llorens

Diseñador e ilustrador de Madrid. Crea imágenes publicitarias para clientes como Coca Cola, Mercedes, Coronita, Movistar, Vodafone, San Miguel, entre otros, como también en revistas, Marie Claire China, VanityFair, Yorokobu, IDN Hong Kong, etc.

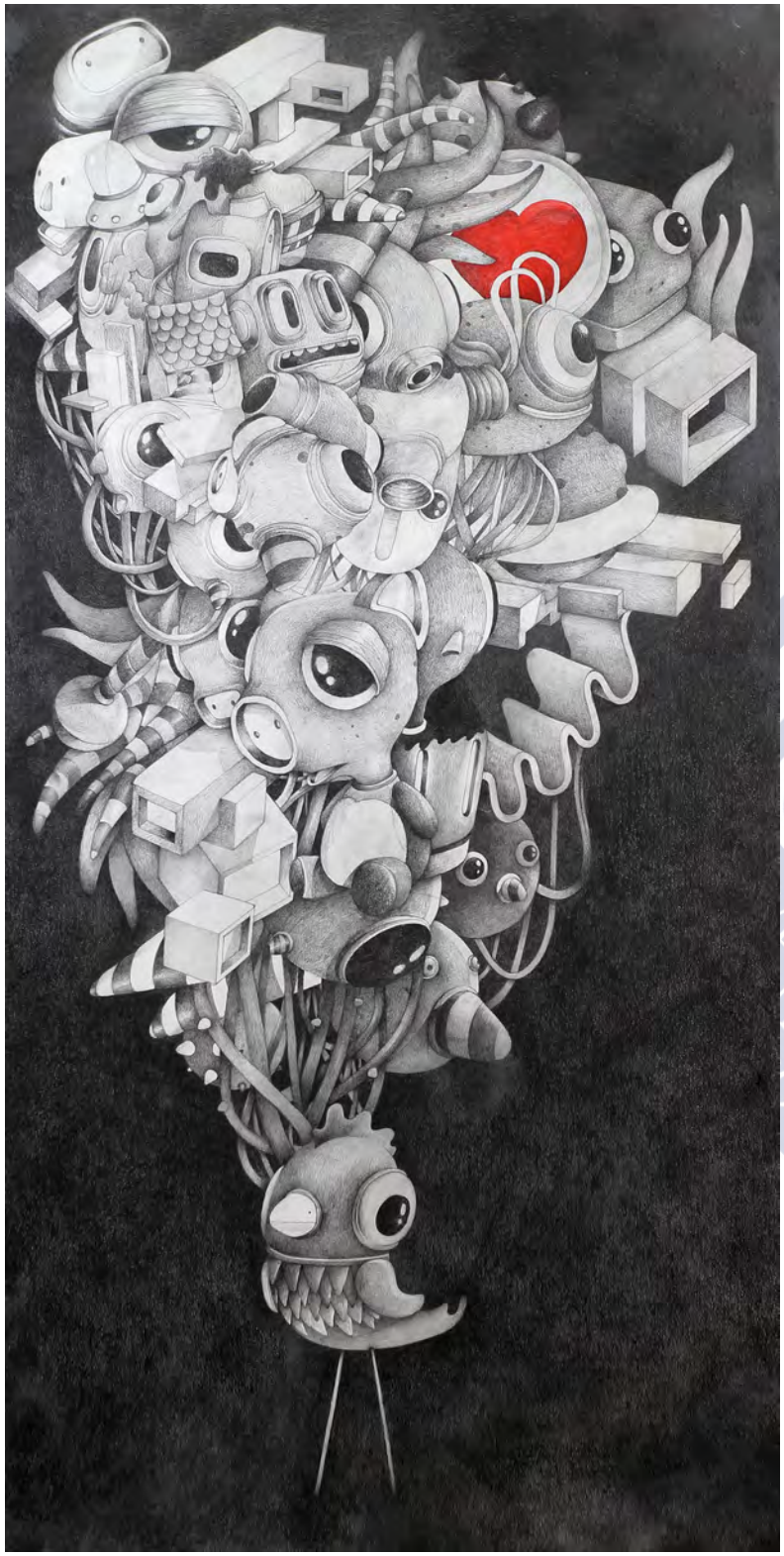
(http://oscarllorens.com/)

"La ilustración, tal como yo la entiendo, no es un mero dibujo, algo estético, es una forma de comunicación tan válida como cualquier otra. De hecho, una buena ilustración no tiene porque ser un buen dibujo, lo que si tiene que cumplir obligatoriamente para ser buena es capacidad narrativa.

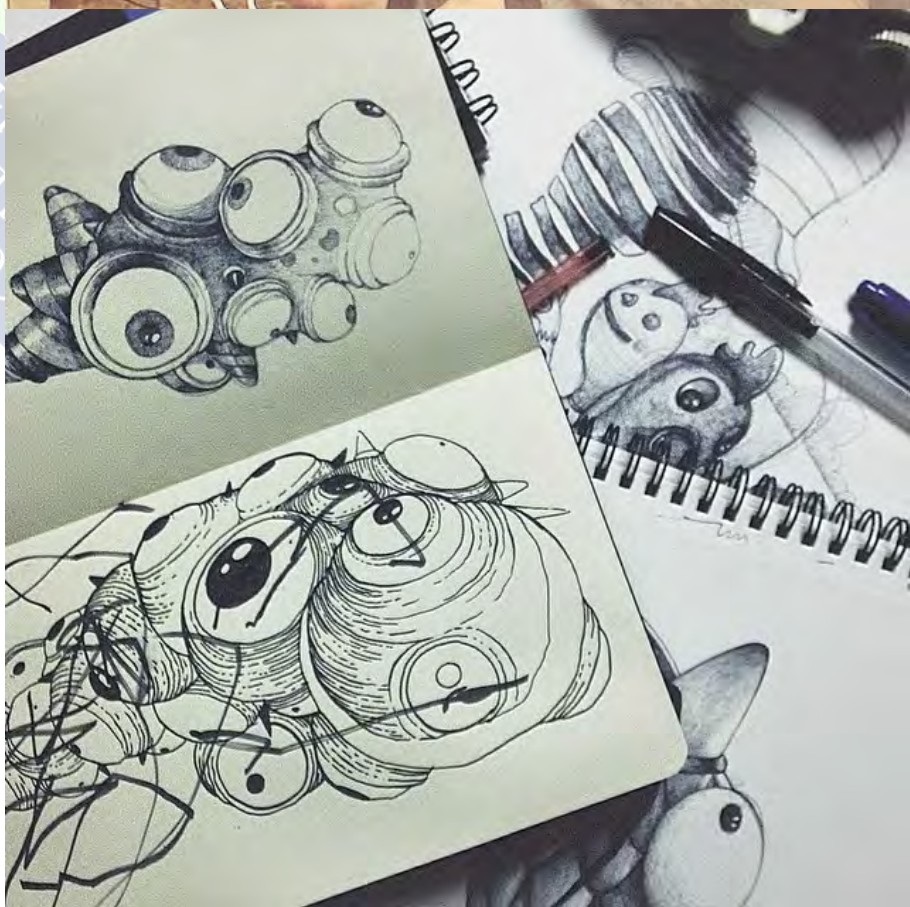
Ya sea para ganarme la vida o por el mero placer de dibujar no comprendo mi vida sin esta actividad."

Oscar Llorens









Oscar Llorens, 2016

COMPARTIENDO CON SEGNI MOSSI (Alessandro y Simona)

-  Silvia Capelo Alvarez

Buona sera Alessandro Sono Silvia Capelo, mi ha piasciuto molto il tuo lavoro, darti l´auguri per la belezza e la espressione che transmetti con il Laboratorio Segni Mossi. Sono dalla Spagna e sto facendo la mia tesi di docttorato, su Educazione Artistica. Mi piacerebbe aggiungere al mio lavoro d´investigazione il tuo lavoro, se per te va bene. Anche, sto chiedendo a diversi artisti che mi offrano una visione del disegno come forma di conoscenza. Mi puo scrivere un piccolo testo con la tua opinione? Mi piacerebbe anche sapere un po di piu di come é nato il tuo laboratorio. Grazie mille in anticipo.

- 13 de mayo

- 

13/05/2015 23:43

Segni mossi

cara silvia scrivimi a segnimossi@gmail.com, se puoi prepararmi delle domande specifiche ti risponderò. grazie ale

- 20 de mayo

- 

20/05/2015 18:41

Silvia Capelo Alvarez

Ciao Alessandro,

Ho inviato le domande a mail!

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Silvia Capelo <capelosilvia@gmail.com>	20 de mayo de 2015, 18:38
Para: segnimossi@gmail.com	
Responder | Responder a todos | Reenviar | Imprimir | Eliminar | Mostrar original	

Buonasera Alessandro,

Mi piacerebbe sapere,

Come é nasciuto Segni Mossi e perche hai voluto eseguire questa scuola?

Cosa é per te il disegno come forma d' espressione e conoscenza?

Perche si bisogna disegnare?

Grazie mille
Un saluto
Silvia Capelo

alessandro lumare <segnimossi@gmail.com>	21 de mayo de 2015, 10:03
Para: Silvia Capelo <capelosilvia@gmail.com>	
Responder | Responder a todos | Reenviar | Imprimir | Eliminar | Mostrar original	

cara silvia,
grazie per averci scritto... e tu cosa fai nella vita?
alcune risposte le puoi trovare nella premessa del nostro progetto che incollo qui sotto, per altre curiosità non esitare a riscriverci.
un saluto
simona e alessandro

Segni mossi nasce dal nostro incontro come artista visivo e coreografa-danzatrice. I nostri lavori partono da una necessità interna, da un desiderio; entrambi usiamo l'improvvisazione come metodo; i nostri esiti lavorativi sono aperti, mantengono un senso di fragilità proprio dell'intuizione.

Con Segni Mossi abbiamo deciso d'indagare la relazione tra linguaggio grafico e corporeo. Ci siamo rifatti alla performance art, all'action panting, all'arte tradizionale giapponese, alle produzioni grafiche informali o analogiche. Ci interessava sperimentare l'interazione tra i segni che agiscono nella dimensione temporale (come quelli lasciati da un corpo che danza) e le tracce che persistono su un supporto fisico (come quelle lasciate da un artista visuale); ci interessava fare esperienza di come queste produzioni potessero influenzarsi reciprocamente. Vogliamo far vivere il piacere che si prova a lasciare una traccia di sé mettendo da parte qualsiasi intento rappresentativo. La dimensione è quella dell'esplorazione, di un approccio sensoriale, del fare in relazione superando pregiudizi e competitività, del fare creativo. Serve connotare accuratamente l'ambiente, stimolare la collaborazione e la condivisione, proporre tecniche innovative, favorire alternative alle stereotipie, controllare le nostre stesse aspettative. L'intento è quello di aiutare a superare convenzioni e paure legate a presunte incompetenze grafiche e di stimolare un sentire critico-artistico.

alessandro lumare <segnimossi@gmail.com>	21 de mayo de 2015, 10:39
Para: Silvia Capelo <capelosilvia@gmail.com>	
Responder | Responder a todos | Reenviar | Imprimir | Eliminar | Mostrar original	
scusami silvia non avevo fatto il collegamento con il messaggio di facebook... ci farebbe piacere leggere la tua tesi una volta completata... a presto! simona	

Silvia Capelo <capelosilvia@gmail.com>	21 de mayo de 2015, 12:59
Para: alessandro lumare <segnimossi@gmail.com>	
Responder | Responder a todos | Reenviar | Imprimir | Eliminar | Mostrar original	
Grazie mille Ale e Simona, Ma mi puòi rispondere un po più specifico a le domande: Cosa é per te il disegno come forma d' espressione e conoscenza? Perche si bisogna disegnare? grazie ancora e un saluto!! Silvia	

alessandro lumare <segnimossi@gmail.com>	21 de mayo de 2015, 13:44
Para: Silvia Capelo <capelosilvia@gmail.com>	
Responder | Responder a todos | Reenviar | Imprimir | Eliminar | Mostrar original	
Non sappiamo parlarti del disegno in sè; ci interessa *l'esperienza* del disegnare danzando. unire questi due linguaggi ci dà gioia. ci muove la voglia di scoprire e stupirci.	

COMPARTIENDO CON Helena Losada

-  Silvia Capelo Alvarez

Hola Helena, soy Silvia Capelo, soy amiga de Paz, pero creo que nunca hemos coincidido

Antes de nada, felicitarte y decirte que me encanta toda tu obra gráfica.

Me gustaría pedirte un pequeño favor...estoy realizando mi tesis doctoral, y en este

momento empieza mi cuenta atrás. La estoy haciendo sobre educación artística basada en el dibujo como medio de expresión y conocimiento

Y la manera que tu aplicas la línea en tu obra me parece muy interesante para concluir una reflexión sobre el dibujo

Entonces, lo que te quiero pedir, si me puedes presentar mediante un pequeño parrafillo que es para ti el dibujo como tu medio de expresión

Me sería de gran ayuda poder representar, ilustrar con tus palabras y tu obra mi investigación, si a ti no te importa claro. Gracias y por favor dime algo cuando puedas

un beso

- 

07/05/2015 17:36

Helena Losada Molina

Hola Silvia, Muchas gracias por tus palabras. Me encantaría ayudarte. En cuanto saque un huequecillo me pongo y te escribo lo que me pides. Un beso

- 

07/05/2015 17:39

Silvia Capelo Alvarez

Muchísimas gracias! Cuando puedas vale, y no hace falta que me escribas algo muy extenso, una pequeña cita que muestre tu trabajo y la aplicación del dibujo como medio expresivo. Un beso y muchísimas gracias!

• 18 de mayo



18/05/2015 19:35

Silvia Capelo Alvarez

Hola Helena,

perdona por molestarte, pero tengo esta semana una revisión de la tesis y quería incluir los comentarios de los artistas. Puedes enviarme entre mañana y pasado tu pequeño parrafillo? un beso y gracias!

• 18 de mayo



18/05/2015 23:35

Helena Losada Molina

Hola Silvia, Perdoname tú por no haberte escrito. La verdad es que me he sentado un par de veces a intentar escribir el texto y no he conseguido que saliera nada decente.



19/05/2015 0:28

Silvia Capelo Alvarez

Jajaja, todo el mundo me dice lo mismo! Pero no tienes que escribir nada laborioso, un textillo, de 3 o 4 líneas y exprésalo de manera sencilla sin tanto adorno...piensa en tu necesidad de dibujar, por qué es tan importante para ti crear, dibujar, expresar. A ver si con esto te ayudo, jajajaja. Un beso!

• 20 de mayo

- 

20/05/2015 16:45

Helena Losada Molina
Ya lo tengo!!

- 

20/05/2015 16:45

Helena Losada Molina
"A través del dibujo y la obra gráfica pretendo plasmar un mundo lleno de ilusiones y fantasías. Un mundo de leyendas y mitos que de forma sutil aparecen sobre el papel en tonos suaves, sin grandes contrastes de color donde la línea pasa a ser un elemento fundamental que juega con el espectador y su percepción. El dibujo se convierte en el medio perfecto de expresión de un mundo interior personal que bebe de cuentos y leyendas mezclando las técnicas mas clásicas como el grafito con otras más modernas como la transferencia o el collage."

- 

20/05/2015 16:47

Helena Losada Molina
Espero que te sirva, y te deseo mucha suerte con la tesis. Estoy encantada de haberte ayudado. A ver si en alguna ocasión nos podemos conocer en persona.

Un beso

- 

20/05/2015 16:54

Silvia Capelo Alvarez

Gracias Helena, cualquier cosa por lo poco que sea es una ayuda! Y tu obra complementará tus palabras. Gracias y espero verte algún día!

- 

20/05/2015 16:58

Helena Losada Molina

Gracias a ti por contar conmigo. Si necesitas alguna otra cosa y te puedo ayudar. ..aquí estoy

- 

20/05/2015 17:01

Silvia Capelo Alvarez

Ok! Tu obra siempre me ha fascinado y dentro de mi tesis ayudará a entender la finalidad de mis proyectos! Un beso y ya te contaré!

COMPARTIENDO CON Oscar Llorens

- Silvia Capelo Alvarez

Buenas tardes Oscar, me llamo Silvia Capelo, y decirte que me encanta tu trabajo!

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Quería pedirte un favor, estoy realizando en este momento mi tesis doctoral sobre educación artística y la enfoco en el desarrollo creativo al que nos lleva el dibujo como medio de expresión, conocimiento y pensamiento. Me gustaría incluir tu trabajo en la tesis, si me das tu permiso y quería incluir una breve reflexión tuya sobre qué es para ti el dibujo. Te doy mi correo para que me puedas enviar mejor el documento: capelosilvia@gmail.com. Muchísimas gracias y espero que no te importe aportar tu pequeño granito de arena a mi proyecto. Un saludo Silvia

- 7 de mayo



07/05/2015 17:41

Silvia Capelo Alvarez

Hola Oscar, perdón por molestarte, has visto el mensaje?

- 11 de mayo



11/05/2015 11:47

Oscar Llorens illustration

Hola Silvia

perdona pero me pillaste muy liado

claro que puedes usar mi trabajo para tu proyecto

qué más necesitas?



USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

11/05/2015 11:53

Silvia Capelo Alvarez

Holaaa!! Pues muchísimas gracias! Queria incluir una cita tuya, un pequeño párrafo donde me expliques que es para ti el dibujo como medio de expresión y conocimiento, basado en tu trabajo claro. Si me lo pudieras mandar estos días te lo agradecería que tengo que presentar esa parte la semana que viene. Te agradezco un montón tu aportación, un besazo!



11/05/2015 12:09

Oscar Llorens illustration

Ok, sin problema, lo pienso y te lo mando por aquí



11/05/2015 12:15

Silvia Capelo Alvarez



18/05/2015 19:34

Silvia Capelo Alvarez

Ola Oscar, puedes enviarme entre mañana y pasado tu pequeña aportación? Gracias y un beso!



USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

20/05/2015 9:59

Oscar Llorens illustration

La ilustración, tal Como yo la entiendo, no es un mero dibujo, algo estético, es una forma de comunicación tan válida como cualquier otra. De hecho una buena ilustración no tiene porque ser un buen dibujo, lo que si tiene que cumplir obligatoriamente para ser buena es capacidad narrativa.



20/05/2015 10:00

Oscar Llorens illustration

Ya sea para ganarme la vida o por el mero placer de dibujar no comprendo mi vida sin esta actividad.



20/05/2015 11:36

Silvia Capelo Alvarez

Graciaaaasss!!!

COMPARTIENDO CON David Oliveira

Inicio de la conversación 31 de marzo



31/03/2015 18:24

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Silvia Capelo Alvarez

Boa tarde David, levo tempo observando o teu trabalho e paréceme moi interesante a túa forma de concebilo desenho. Son de Galicia, estou a falar en galego e portuñol, non sei se entendes, prefires que fale en espanhol? Estou a facelo doutorado sobre Educación Artística enfocando a idea do desenho como forma de coñecemento. Gustaríame engadir o teu traballo a miña investigaçao e pra iso, preciso da túa colaboraçao. Podería escribir o concepto que ten voçé do desenho? A qué axuda o desenho na vida e no coñecemento? Obrigada, Silvia

- 2 de abril



02/04/2015 20:06

David Oliveira

Olá silvia prazer em conhecer. vou responder em Português. - O conceito que eu tenho de desenho. É uma forma simples de transmitir uma ideia/ conceito. No meu trabalho o desenho existe pela linha que se desloca tridimensionalmente. - O que ajuda na vida e no conhecimento. Na minha vida ajuda a expressar-me, como uma segunda lingua. Atrvés do desenho eu busco conhecimento e procuro transmiti-lo nos meus trabalhos sobre a arte, a natureza e a vida, com sorte, alguém pode escutar e partilhar da mesma opinião. bj David



02/04/2015 20:07

Silvia Capelo Alvarez

Obrigada!!!

DISTANCIA Y DIBUJOS

Cuatro cartas de una correspondencia entre James Elkins y John Berger

Diciembre de 2003, Cork, Irlanda

Estimado John Berger:

Para mí el dibujo es un tema fantasma. Antaño el dibujo era indispensable para el arte; y así entendía Miguel Ángel lo que denominaba disegno. Posteriormente, en la academia francesa y en las otras muchas academias que le siguieron, el dibujo era base de todo lo que se enseñaba. Hoy el dibujo existe en una especie de limbo. En el Art Institute de Chicago, donde soy profesor e imparto clases un semestre al año, se sigue exigiendo a todos los alumnos que estudien dibujo, pero, sin embargo, no hay un Departamento de Dibujo. Tal vez esto se deba a que los profesores no se resignan a reconocer que el dibujo sigue siendo algo fundamental para lo que hacen, ya sea pintura o vídeo. O tal vez no quieren aceptar el hecho de que nada ha venido a ocupar el lugar del dibujo como base de la enseñanza del arte (...).

Las letras en las palabras escritas parecen hileras de pequeñas camisas de fuerza en comparación con la sensación de abundancia de significado encerrada en esa marca.

He empezado mirando al distante, nebuloso horizonte del dibujo, para ver hasta dónde podría extenderse. Supongo que me resulta cómodo quedarme aquí sentado y ocuparme solo de una parte del dibujo. Me hago la ilusión de que sé dónde estoy y a dónde podríamos ir si nos echamos a andar por este inmenso paisaje (...).

Me interesan esos momentos en los que los dibujos salen mal y, en especial, me interesa un tipo de equivocación que da lugar a que la imagen dibujada encoja (...).

Quincy, 18 de enero de 2004

Querido James:

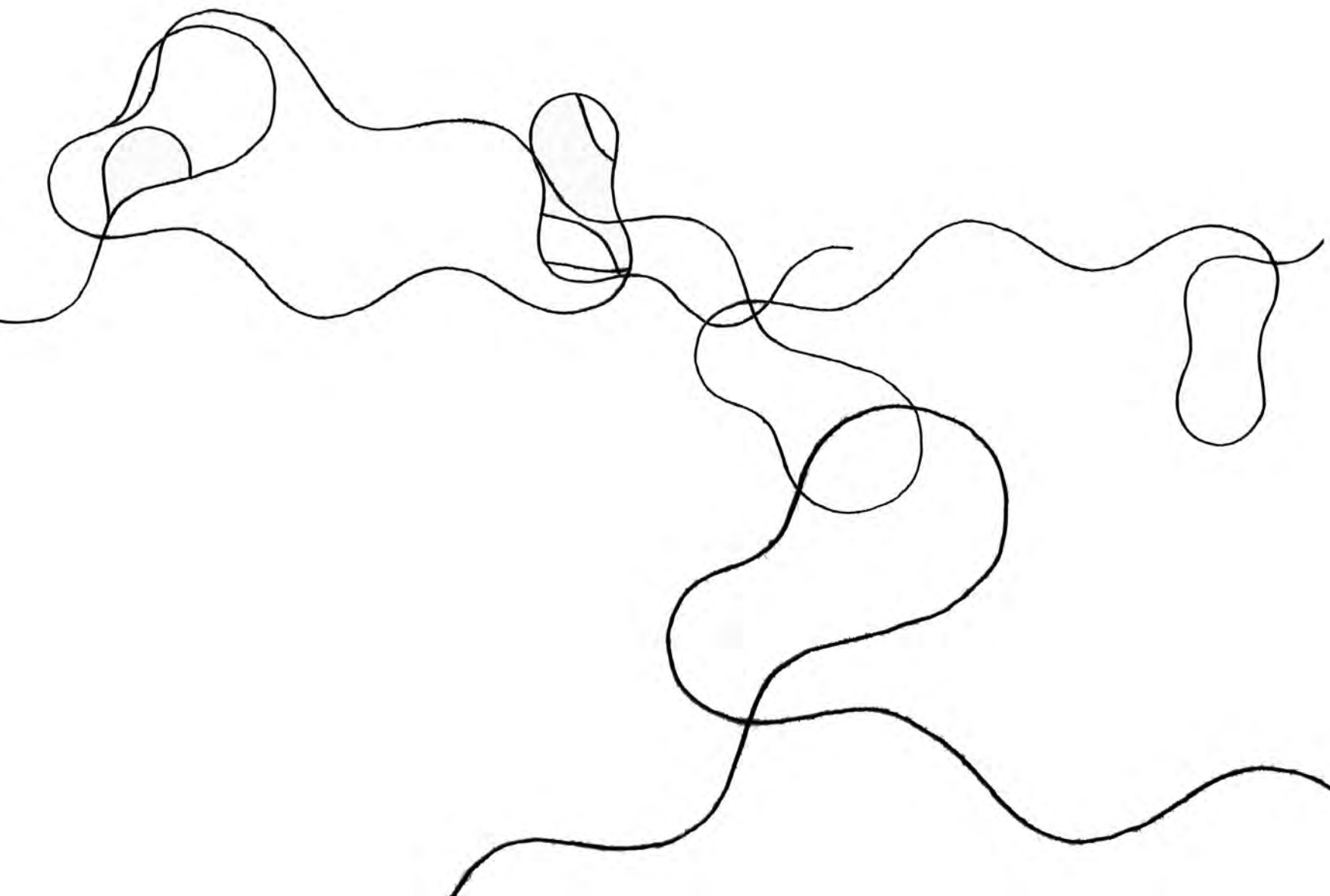
Me gusta la idea que sugieres de que el dibujo es un tema fantasma, exactamente por las razones que das y además porque, antes de que evolucionara y se convirtiera en una "indagación" de lo visible, el dibujo fue una manera de dirigirse a lo ausente, de hacer que apareciera lo ausente. Tal como se entiende (o se malentiende) hoy, el acto de dibujar nos retrotrae históricamente al Renacimiento. Sin embargo, el dibujo, tal y como yo lo entiendo, es mucho más antiguo, de hecho mucho más antiguo que cualquier lenguaje escrito o que cualquier arquitectura (...).

¿Qué es lo que hace que un dibujo se encoja? ¿Tendrá algo que ver con que sus partes no constituyan un todo? ¿Y no pasa con frecuencia que lo que conduce a que suceda semejante cosa es un cambio (que pasa desapercibido para quien está dibujando) del punto de vista del dibujo, de la distancia que este he escogido con respecto a aquello cuya aparición está conjurando?

Pese a todo, un dibujo tampoco se encoge de una vez por todas. Dibujar es un proceso continuo de corrección. Es un proceso que avanza corrigiendo errores (...).

(John Berger, 2011, pp. 91-97).

5.
Desarrollo del camino creativo



El concepto de la inteligencia se ha transfigurado enormemente a lo largo de estas décadas. Gardner (2014) señala que el término inteligencia lleva la marca de la época, del lugar y de la cultura en las que se han desarrollado. Considera que dichas definiciones siguen una dinámica profunda por una misma matriz: los campos del conocimiento necesarios para la supervivencia de la cultura, como la agricultura, la escritura o las artes; por los valores propios de la cultura, como el respeto por los mayores, las tradiciones académicas o las tendencias pragmáticas; y el sistema educativo que instruye y nutre las diversas competencias de los individuos.

Actualmente se denomina disciplina, capacidad, habilidad por algo, no se identifica como término global sino que multidisciplinar. El ser humano desarrolla una serie de cualidades en las que en algunas tiene más motivación, interés u atracción que otras, es decir, manifiesta una actitud con la que se quiere posicionar como individuo ante su entorno social y cultural:

> (...) Es irreal pensar que los seres humanos poseen una sola capacidad intelectual que casi siempre equivale a una combinación de aptitudes lingüísticas y lógico-matemáticas. En cambio, desde una perspectiva evolucionista tiene más sentido pensar que los seres humanos poseen varias facultades mentales relativamente autónomas que incluyen la inteligencia musical, la inteligencia espacial, la inteligencia corporal-cinestésica y la inteligencia naturalista. También propongo dos formas de inteligencia personal: la interpersonal y la intrapersonal (Gardner, p. 144, 2012).

La inteligencia creadora la defino como una aptitud o una manera de vivir en la que se generan ideas para sentirnos como individuo dentro de un grupo social, al igual que nos sentimos diferentes y únicos para contribuir a la evolución del ser humano:

> La inteligencia se convierte en algo más que una capacidad heredada al nacer, programada en los genes; se convierte en un modo de acción humana que puede crecer a través de la experiencia. En este sentido, la inteligencia es capaz de ampliarse y, a través de esta ampliación, nuestra



> consciencia del mundo y del significado que el mundo nos puede ofrecer también se amplían (Eisner, 2005, p. 101).

Este capítulo va engranado al anterior, el dibujo como medio de expresión, puesto que parte de un mismo proceso artístico investigado con el propósito de desarrollar la evolución del aprendizaje que se reflejan en los diferentes proyectos, tanto los que ya se han mostrado, como los míos, que se verán al cabo del recorrido caminado por los conceptos y experiencias necesarios para entender la práctica artística.

Entender cómo desarrollar el aprendizaje artístico es una parte esencial para el diseño, la toma de decisiones, la evaluación y las conclusiones que extraeremos de todo el proceso creativo a través de la experiencia. Es decir, si comprendemos mejor cómo podemos aumentar nuestro conocimiento artístico, la organización de la enseñanza se reflejará a lo largo de todo el proceso de la tesis.

Aunque toda la experiencia que se presenta va dirigida hacia una práctica artística, necesitamos señalar datos teóricos para plantear a qué aspectos fundamentales nos vamos a dirigir y cómo vamos a construir el conocimiento artístico.

En el informe de la UNESCO (2015) enfocan la calidad de la educación en las habilidades prácticas para la vida, para la expresión verbal y no verbal, necesarias para una educación que haga reflexionar y crear diferentes perspectivas del mundo para que el ser humano siga su transcurso evolutivo como ser inteligente y crítico para su supervivencia y bienestar:

"Mejorar todos los aspectos cualitativos de la educación, garantizando los parámetros más elevados, para conseguir resultados de aprendizaje reconocidos y mensurables, especialmente en lectura, escritura, aritmética y competencias prácticas esenciales." (p. 219)

La importancia de la educación del futuro, es enseñar a vivir a través de nuestras experiencias, aplicando toda emoción y expresión como ser humano práctico, hábil físico y psíquicamente, capaces de desarrollar inteligencias múltiples como lo mues-

tra Gardner:

> Como el nombre indica, creemos que la competencia cognitiva del hombre queda mejor descrita en términos de un conjunto de habilidades, talentos o capacidades mentales, que denominamos inteligencias. Todos los individuos normales poseen cada una de estas capacidades en un cierto grado; los individuos difieren en el grado de capacidad y en la naturaleza de la combinación de estas capacidades (2014, p. 37).

El arte manifiesta que forma parte de la identidad y del impulso innato del ser humano, que permite que la cultura vaya creciendo y que sea necesaria para la supervivencia. Nuestra mente necesita el arte, como se demuestra que en nuestros primeros años de vida: ¡jugamos, bailamos, dibujamos, nos expresamos porque son experiencias imprescindibles en nuestra conducta para desarrollar capacidades motoras, sensoriales, cognitivas, emocionales que necesita el cerebro para aprender a aprender.

Los niños quieren divertirse, muestran sus trabajos, dibujos o expresiones, orgullosos de sus logros, intentan mejorarlos y de manera inconsciente están entrenando sus habilidades, el autocontrol.

La educación artística es necesaria porque nos permite generar y fortalecer una serie de competencias y rutinas mentales que se relacionan con la propia naturaleza social del ser humano.

Podemos observar, que actualmente, la educación no enseña a comunicar, transmitir o expresar, capacidades esenciales para aprender y enseñar al otro y generar interacción en una sociedad. Está científicamente comprobado que ofrecemos más información a través de la comunicación no verbal (se transmite un 70%) que la verbal (sólo un 30%).

Se trata de entender cómo funcionan los sistemas simbólicos, cómo se entiende su significado, cuándo se alcanza la comunicación. Al mismo tiempo, el arte y el mundo de las imágenes se consideran, en general, algo parecido a un lenguaje, y eviden-

temente, referidos a un sistema simbólico que debe poner en contacto la mente, el pensamiento con la creación de símbolos, y, por tanto, con la comunicación. (Parini, 2002, p.27)

Marina describe que se necesita primeramente construir la identidad creadora para luego realizar los procesos artísticos:

> La personalidad creadora es una personalidad resuelta, en el doble sentido de esta palabra maravillosa: soluciona los problemas y avanza con resolución. Integra pues recursos intelectuales, emocionales y ejecutivos. El estudio de la creatividad y de su aprendizaje tiene que comenzar tratando la génesis de una personalidad creadora (2013, p.23).

De ahí, que obtenemos el resultado de una gran necesidad en la educación de enseñar las capacidades cognitivas para desarrollar, ya no sólo la creatividad, sino las diferentes inteligencias que nos proporcionan el saber expresar, transmitir y generar crítica en el mundo.

El carácter principal para el desarrollo del dibujo infantil es llevar a cabo procesos artísticos en los cuales el niño puede experimentar con los diferentes materiales que se les muestra, para que descubra las variedades de manipulación y planteamientos, y que vaya construyendo pensamientos artísticos a lo largo del proceso práctico.

Experimentar con nuevas técnicas, se practica un arte marcadamente individualizado en el que prima la expresión de la personalidad del artista.

La incertidumbre siempre está presente, tanto cuando somos niños como cuando somos mayores, ello nos dirige hacia el sistema de la curiosidad, que es el impulso que nos ayuda a querer saber más y a indagar para descubrir cosas nuevas. Aplico la idea del azar en todo esto, porque es la ciencia incierta de lo que va ocurrir, de lo inesperado que incluye la satisfacción personal.

"El proceso creativo es lo que vivimos, sentimos y experimentamos al bailar, pintar, escribir y, en general, con la manifestación de nuestro ser; cuando nos expresamos y

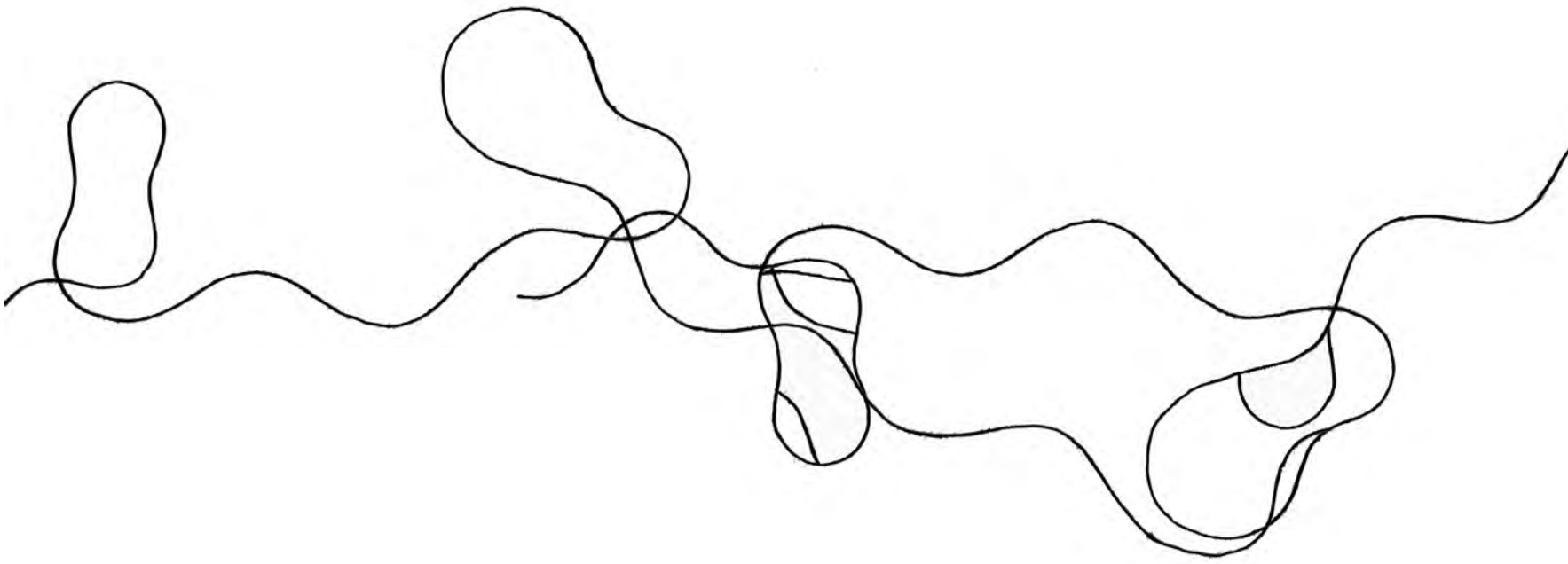
somos capaces de plasmar esta expresión" (Selfchovich y Waisburd, 1985, p.31).

Lo más importante en la tarea creativa del niño es que sea capaz de expresarse mediante la práctica plástica.

Se debe de enseñar el dibujo simbólico y sencillo, pero previamente deben de aprender a imaginar a partir de lo que les puede mostrar la variedad de materiales y técnicas dirigido más a un dibujo abstracto, donde destaca más lo que aporta el material que la propia manipulación del niño, pero lo que se pretende, es que aprenda a ver lo que ocurre.

No es importante la figuración, sino que incidirá en una imagen abstracta donde se refleja el enriquecimiento de la técnica que aporta el material (plantear ideas flexibles y amplias para ofrecer variedad al niño).

"Lo que se encarna es el propio temperamento, la expresión no controlada del Ser. La obra se convierte, por tanto, en un imprevisible descubrimiento" (Gómez Molina, 1999, p. 399).



5.1.
Aprender a observar, ver y mirar

El arte no es lo que ves,
sino lo que haces ver a los demás.

Edgar Degas

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

¿Por qué ese interés por aprender a utilizar la mirada? Por el simple hecho de dirigir nuestra educación hacia el desarrollo de disciplinas de pensamiento y de sentimiento humano, una educación para la vida, para las experiencias ilustradas con más detalle y más significativas.

El mito de Narciso siempre me ha fascinado por la actitud de captura visual de la propia auto-belleza. Como un simple descubrimiento a través de lo que observamos nos puede conducir a conocernos a nosotros mismos. En este mito, se pueden extraer dos autorretratos: el primero, es el protagonista-actor, el que se da cuenta de sus cualidades, en cómo está representado para los otros. El segundo, es el autorretrato del espectador, el que siente la emoción, el impacto y el placer por lo que está viendo.

Estos dos autorretratos se encuentran en una misma persona, pero existe el problema que no todo el mundo sabe identificar qué personaje está actuando, y tener la capacidad de intercalar los roles según las circunstancias que se nos dan:

"(...) toda imagen se transforma en representación de algo que supera los propios límites físicos y perceptivos del reconocimiento para dilatarse indefinidamente hasta constituirse en visión del mundo, que a su vez es reflexión y parte constitutiva de éste" (Vitta, p.66, 2003).

Las capacidades de observar, ver o mirar, identifican nuestro desarrollo en la visión o mirada del mundo. Contemplamos u observamos una panorámica del paisaje natural o urbano, pero miramos cuáles son los diferentes elementos que pertenecen al paisaje, el detalle.

En mi obra artística, siempre he tenido el especial interés en los pequeños detalles, en las texturas minúsculas que se pueden encontrar en una roca o en una prenda de ropa. Podemos apreciar mundos minúsculos que desean ser descubiertos por nuestra visión.

La importancia de la construcción de nuestra mirada viene de que por medio de nuestros ojos generamos memoria y recuerdos. Si conseguimos inclinar nuestra ob-

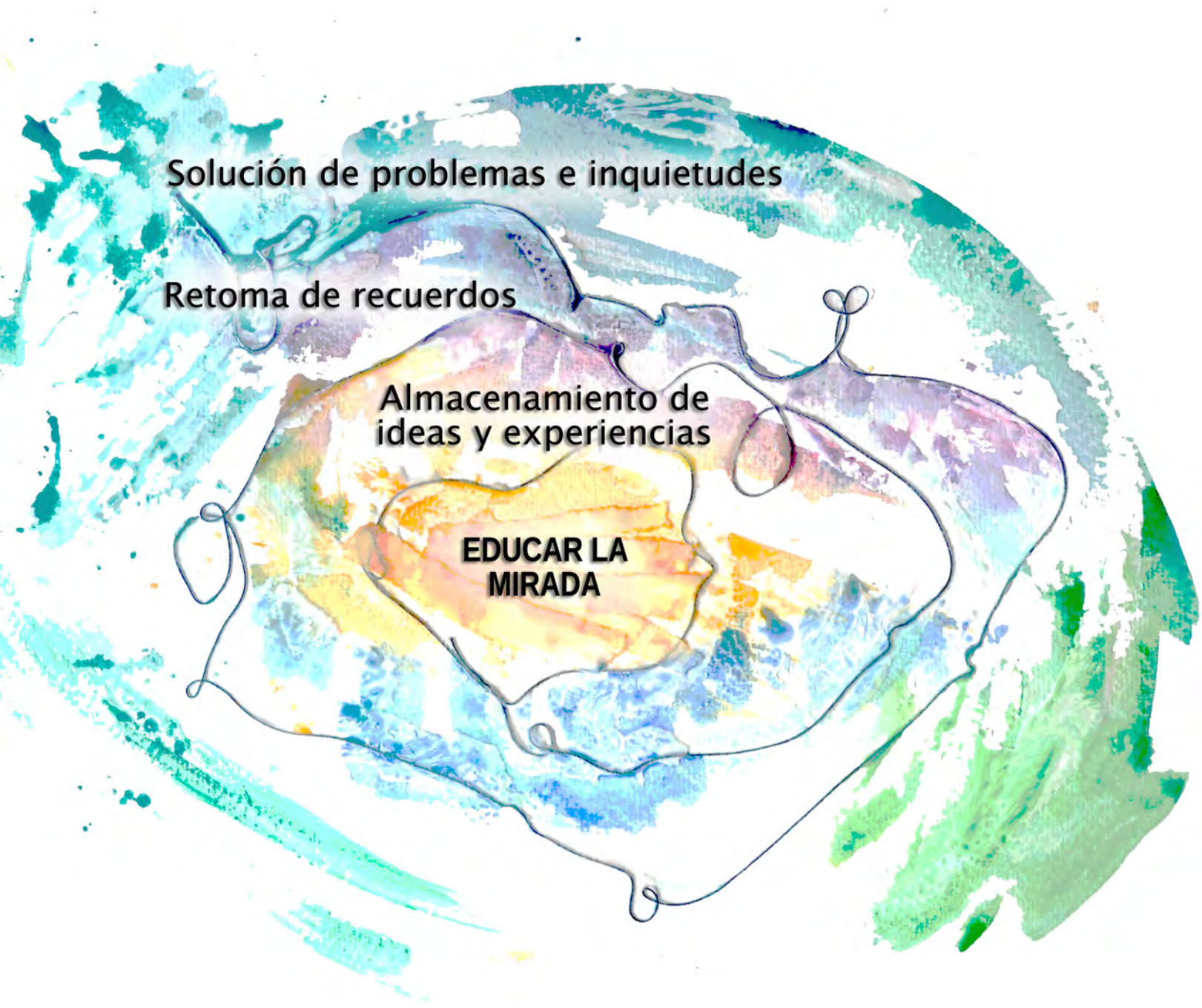
servación hacia diferentes perspectivas (luces, colores, formas), ayudaremos a aumentar nuestra capacidad visual y a aceptar con aclamación nuevas experiencias de aprendizaje reflejadas para la prosperidad, en nuestra identidad:

> Debido a que la facultad de la vista es continua, debido a que las categorías visuales (rojo, amarillo, oscuro, fino, grueso) son siempre constantes y debido a que son muchas las cosas que parecen permanecer en su lugar, uno tiende a olvidar que lo visual es siempre el resultado de un encuentro irrepetible, momentáneo (Berger, 2011, p. 52).

Vik Muniz (CGAC, 2003) presenta mediante sus obras la visión de mirar debajo de cada imagen y analizar su estructura, en preguntarse por el sentido de lo visible, de lo evidente, en entrar tanto en los mecanismos de definición de las imágenes como en los de su percepción. Mirar con curiosidad, con intensidad; perseguir un efecto nuevo, hasta tentar el orden interno del misterio. Preguntarse por unas imágenes valiéndose o necesitando de otras; acercarse a la realidad desde la ficción.

El proceso creativo construye una cadena de sucesión de elementos que forma la experiencia y que necesitamos de todos ellos para lograr un resultado de satisfacción, al igual que la resolución de un problema. Es decir, si educamos la mirada, almacenaremos ideas y experiencias para formar recuerdos. Estos, los retomamos a lo largo de nuestra vida, para sobrevivir como seres inteligentes, en la solución de problemas o en favorecer nuestras inquietudes creadoras.

Pero también, debemos de tener en cuenta nuestra actitud a la hora de contemplar el entorno. Debemos de ser sensibles, abiertos y tener seguridad ante lo que nos muestra la realidad cotidiana, sin el rechazo de ello, para conseguir el elemento vigoroso que nos ayuda a combatir el miedo:
"Ver cosas, contemplar fenómenos que ocurren a nuestro alrededor, es una cuestión de atención y discernimiento, que se manifiesta como un instrumento cotidiano de comprobación y como un recurso poderoso contra el miedo" (Bosch, pp. 52-53, 1998).



Construcción del proceso creativo

(proceso interpretado por la autora)

Ver los elementos que nos rodean es una competencia de atención y madurez, que nos enseña a interpretar lo exterior, pero también, lo que se encuentra en nuestro interior.
Ver se puede describir como el gusto en identificar, contrastar la información que recibimos y que creamos para construir una serie de conclusiones, que nos lleve a un sistema de reflexiones positivas o negativas y que nos dirijan en el desarrollo del conocimiento de nuestra identidad.
Mirar, sin embargo, se inclina hacia un significado de apropiación de lo visto, como un elemento propio de cada uno de nosotros, que nunca será igual. Mirar es, al día de hoy, un constante bombardeo de imágenes (publicidad audiovisual, carteles, pantallas digitales informativas, imágenes en redes sociales y buscadores, fotografías digitales, etc.), con las cuales apreciaremos y nos inclinaremos según nuestros intereses (la manera de ver), sobre lo que nos conmueve y atrae nuestro foco de atención:

> Aprender a mirar, saber discernir entre nuestras miradas, conocer el sentido específico de una información visual, resulta cada vez más importante porque, por una parte, son tantas las imágenes que constituyen nuestro entorno que, si los contempláramos todos de la misma manera, podrían acabar provocándonos indiferencia; y por otra, porque cuando empezamos a ver se nos abre sutilmente una nueva puerta de acceso a la sensibilidad, cuyo poder eclipsará durante largos períodos de tiempo las otras fuentes sensibles de contacto con el exterior. (Bosch, 1998, p.57)

Maurice Blanchot describe el desarrollo de la capacidad de ver como el estímulo que parte de lo imaginario. Cuando somos capaces de recordar a partir de lo que hemos visto y lo podemos representar mentalmente, identificando todos los detalles, sentimos como nuestras emociones interpretan un sueño real, conseguimos crear imágenes veladas en el espacio:

> ¿Por qué la fascinación? Ver supone la distancia, la decisión que separa, el poder de no estar en contacto y de evitar la confusión en el contacto. Ver

> significa, sin embargo, que esa separación se convirtió en encuentro. Pero ¿qué ocurre cuando lo que se ve, aunque sea a distancia, parece tocarnos por un contacto asombroso, cuando la manera de ver es una especie de toque, cuando ver es un contacto a distancia, cuando lo que es visto se impone a la mirada, como si la mirada estuviese tomada, tocada, puesta en con tacto con la apariencia? (citado por Dussel y Gutierrez, 2006, p. 75).

Aún a día de hoy, se sigue estudiando desde hace décadas en cómo desarrollar la capacidad de la percepción. Todos aprendemos a ver, pero de diferente manera, debido a la variedad de experiencias que hayamos obtenido como la de haber visto paisajes diferentes, países, caminos, árboles, frutas, formas, luces, etc. Lo que ocurre, es que dependiendo del aprendizaje que hayamos obtenido para educar nuestra mirada, inclinaremos nuestra percepción a los detalles del entorno que nos interese y que nos atraiga. El artista, el ingeniero o el jardinero, tendrán diferentes percepciones de un campo, ya que han vivido experiencias concretas en su profesión.

Pero la dificultad está en educar la mirada para atraer el ojo hacia las formas para analizar su estética y apreciar los matices que se encuentran dentro de lo general de la imagen.

Eisner (2005) presenta el empleo de estructuras de referencia para poder enfocar nuestra mirada al detalle de lo que observamos de manera global.

Para ello, debemos también enseñar a tener una actitud abierta para capturar imágenes a partir de nuestra visión y que no sean desechadas o ignoradas, ya que no todos tenemos una forma visual o artística de mirar, por lo que tenemos que construir estrategias de aprendizaje para descontextualizar y entender el concepto que se esconde en el objeto o imagen representados. Agra Pardiñas nos muestra que debemos generar y atender a las estrategias artísticas para obtener una actitud flexible del alumnado, que a su vez es un espectador, para que no rechace ningún tipo de imagen, ya que recaerá en una observación general del mundo:

Cuando la carga expresiva de una obra no es evidente o las estructuras de referencia del observador son inapropiadas la obra no será percibida correctamente. Por ejemplo, si una persona cree que el arte debe ser un testimonio de nuestra existencia, y debe utilizarse para transmitir ideas o valores sobre el mundo y la vida, entonces, seguramente una obra abstracta será rechazada o infravalorada. Sin duda, este es un aspecto donde el aprendizaje artístico ha de ser capaz de producir modificaciones. Ha de ser capaz de ampliar las estructuras de referencia de las personas, flexibilizando esquemas mentales atenazados por el inmovilismo y la ignorancia (1994, p. 102).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

5.2.
A la manera de...

Aún hoy recuerdo uno de los primeros ejercicios que realicé en mi primer año de Bellas Artes. A la manera de... escogí como Artista, dibujante e ilustrador a Henrich Kley, uno de mis referentes más remarcables. La aplicación del garabateo, creando una maraña compleja, pero aplicada con gracia, humor y a la vez fantástica. Las narraciones construidas a partir del nudo de líneas me fascinó, la aplicación del trazo a partir de la tinta china y la plumilla, me motivó para comprobar las sensaciones y las curiosidades que te daba la técnica. Conseguí dominar un trazo copiado de otro artista, pero conservando mi identidad en la generación de líneas. El trabajar, observando el proceso de otros, me ha originado procesos curiosos y amplios para mi conocimiento en la aplicación de diferentes técnicas artísticas. Esta práctica me ha sujerido una reflexión en la cual generar ejercicios sobre la copia, ayuda a enriquecer la capacidad creadora, la manera de ver y de representar el mundo a través del otro (la visión y pensamiento del artista).

El pintor David Hockney (Camp, 1986) presenta su reflexión sobre la buena práctica de la copia:

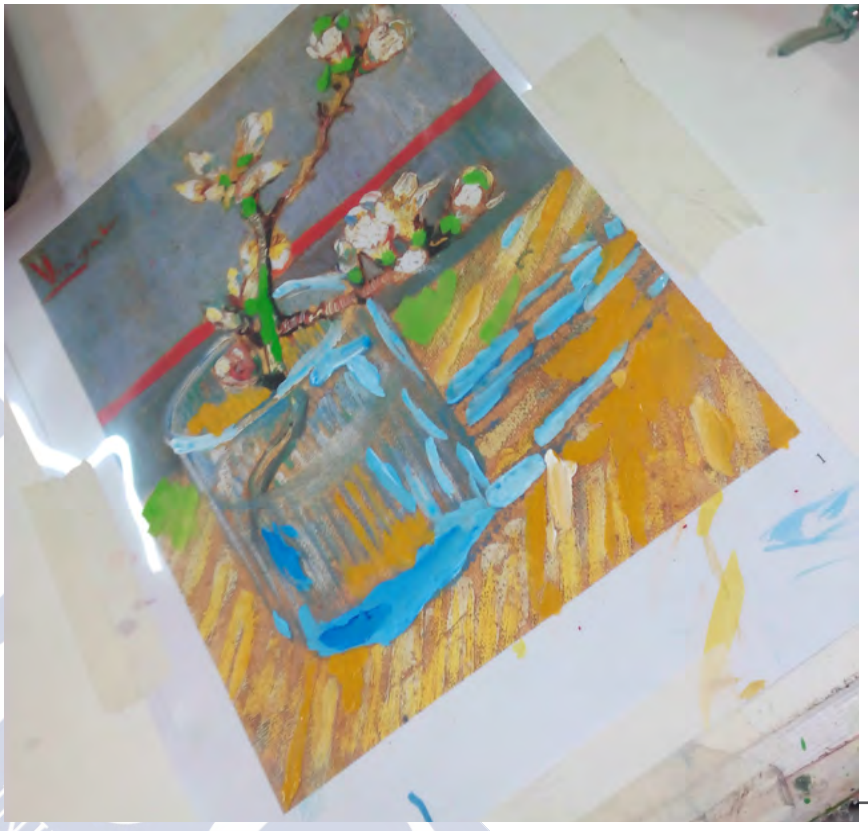
> Copiar es una excelente manera de aprender a mirar porque es mirar a través de los ojos de otra persona y del modo en que ésta vio algo y lo dispuso sobre un papel. Al copiar, copiamos los trazos de otras personas, cómo sintieron, y se ha demostrado que es un excelente medio para aprender lo que han hecho artistas maravillosos. Hace unos veinte años, la idea de copiar desapareció por completo del panorama de la educación del arte británica; no se proponía copiar, ni tan siquiera como una forma de aprender. En cierto modo, la pintura y el dibujo se habían convertido en vehículos de expresión personal, casi en un medio de expresión terapéutico que acaso lo abocaba a una excesiva interioridad y les hacía perder las sensaciones de las cosas ordinarias. Pero, por supuesto, todos copiamos de un modo u otro. La mayoría de los estudiantes de hoy en día también copian, aunque sea de forma más bien indirecta.

La práctica de la copia se convierte en una habilidad uniéndose a nuestra mirada, conseguimos identificar rasgos, símbolos, formas o colores para luego, aplicar una gracia, que incluimos a partir de nuestra personalidad creadora.

Wilson, Hurwitz y Wilson también apoyan la idea "con el estilo de" como método crucial para enseñar y aprender a dibujar (2004, p. 34).

En el caso de las clases de pintura y dibujo, como actividad extraescolar y de ocio, la gente busca el tema bonito, poder representar la realidad a través de una imagen fotográfica o cuadros propios de decoración para el hogar, que ofrezca armonía a su entorno, como pueden ser las flores, ríos, marinas o bosques con un cromatismo cálido y saturado, se demuestra un gran valor a la copia como aprendizaje de la pintura.

Tanto niños como adultos, aprenden a identificar las tonalidades,





Actividad "a la manera de", pintura sobre acetato. Alumnos del taller de dibujo y pintura del ayuntamiento de Negreira.

las gamas y mezclas de colores, la creación del volumen, la situación de luces y sombras.

La copia crea un aumento de concentración, de percepción y apreciación, de la caracterización de las formas.

No se busca como objetivo crear una obra artística propia sino que se intenta reproducir a la manera del artista famoso o acercarse a la realidad, se entrena al ojo para ver y tomarnos el tiempo a mirar.





Resultados de la actividad "A la manera de". Alumnos del taller de dibujo y pintura del ayuntamiento de Negreira, 2015.

6.
Caminos vividos y entramados. Proyectos reales

Nada es una pérdida de tiempo
si se utiliza sabiamente la experiencia.
Auguste Rodin

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Este capítulo presenta dos años de proyectos llevados a cabo. Un valor incalculable en vivencias, reflexiones, colaboraciones y visiones. Si años atrás me preguntaran que tipo de instrumentos utilizaría para la recogida de datos, no me imaginaría el alcance al cual he llegado.

Tengo que reflejar una gran satisfacción personal y artística con lo que he logrado. Poco a poco fui engendrado reflexiones, proposiciones que quería lograr construyendo una narrativa de vida. Ya no sólo tiene cabida lo que yo he vivido, sino lo que también he observado y capturado: gente de diferentes ámbitos sociales (niños y adultos) divirtiéndose, expresándose y, lo más importante, implicándose en procesos artísticos.

Toda la documentación fotográfica que recoge estos momentos de talleres, proyectos comunitarios y actividades extraescolares tienen un mayor valor de información que mis propias palabras, ya que la riqueza de datos que se concentran en las secuencias fotográficas son imposibles de superar por medio de la escritura.

En este capítulo se concentran procesos artísticos basados en toda la información teórica estudiada, en las conversaciones con docentes, artistas e investigadores, y en la visión de proyectos comunitarios que se están llevando a cabo. Las imágenes nos ayudarán a transportarnos a cada uno de esos momentos vividos y a sentir las emociones que han tenido los diferentes participantes, observadores o espectadores.

6.1.
MARAÑA DE CORES (lío de colores)

El dibujo es también un juego, se me dice que el secreto de la sabiduría es saber tomarse el tiempo libre.

Le Corbusier

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Este proyecto se inicia a partir de la combinación de mis dibujos con los recuerdos infantiles de mis momentos de juego. En el momento que te paras a pensar en qué cosas hacías cuando eras una niña, recuerdas una infinidad de emociones que se inclinan hacia ese período de la vida en la cual eres libre, sin preocupaciones y donde puedes replantear tu mundo a tu antojo. De ahí que construyo Maraña de Cores para crear un momento libre, del cual evadirse de la realidad y nos dejamos llevar por el trazo continuo de la línea dibujada.

La idea de maraña surge del dinamismo de la línea, del conjunto y la mezcla de trazos, del azar que te lleva a la incertidumbre a cómo será el resultado final de una acción, ya que, depende de muchos factores como son los sentimientos, el estado de ánimo de la persona, el grado de implicación y de consciencia.

La importancia del juego es el dinamismo de la construcción de la obra artística, el recorrido o la secuencia que tiene que atravesar la acción para llegar a un final, a un punto determinante que engloba lo que ha ocurrido:

> La obra es un residuo, un fragmento de algo completo: el acto creador. El espacio pictórico adquiere presencia con el recorrido de un gesto, pero las formas "congeladas" no se destacan de la intervención, del impacto global. El espacio no necesita ninguna realidad, sino una tensión en perpetua metamorfosis, un incidente dentro de la continuidad del proceso artístico; el espacio no recoge a un objeto o a un pensamiento, sino a una intención determinada, una actuación que, por otro lado, no va a ningún lugar. La tela no es ya un soporte, sustancia, sino simultaneidad de acontecimientos, una diversidad de intervalos en el tiempo. (Gómez Molina, 1999, p.399)

En el momento que empieza el juego, el cambio es constante, donde los participantes se dejan evadir de todo pensamiento y su concentración se deja dominar por la diversión, las risas y la observación de lo que está ocurriendo.



6.1.1. Introducción. Romper con el miedo a dibujar

Maraña de Cores (lío de colores), da nombre al proyecto educativo-artístico basado en el juego social, donde los participantes crean una obra conjunta en un lienzo transparente, en el que se va construyendo una atmósfera de líneas, ritmo y colores.

La acción transcurre en el Curso de Educación Artística y Visual "Configurando o Mapa Contemporáneo" en Melgaço en diciembre de 2014, el grupo asistente pertenece al ámbito de la educación pero con carácter heterogéneo, con lo que ayuda a obtener un resultado del proceso mucho más atractivo y con puntos de vista diferentes según las experiencias personales.

La idea del proyecto nace de la búsqueda sobre el desarrollo creativo a partir del





dibujo, del concepto que existe hoy en día por lo que entendemos por dibujo artístico y de los prejuicios que tiene la sociedad de no saber dibujar. De ahí que se recurra al juego, puesto que transmite la idea de ocio, de tiempo libre, de diversión, sin tener que pensar en el temor al errar, a tener que pararse a hacer las cosas de una manera correcta.

"La obra concede a su creador una recompensa esencial de todo trabajo creativo: la sorpresa" (Eisner, 2004, p.24). El descubrimiento del resultado es lo más importante en el logro del proyecto, en el cual los participantes observan lo que han construido y los llevan a un momento de reflexión sobre sus acciones y sobre lo que han conseguido, así obtienen la sorpresa del proceso creativo.

6.1.2. Normas del juego

La acción se sitúa en un espacio amplio y abierto, donde los creadores de la obra se pueden disponer por él con total libertad.
El juego consiste en la construcción de una película de forma manual (dibujando), con la idea del Stop Motion. Se dividen los participantes en tres roles diferentes para crear la acción, los cuales se rotan para que todos puedan interpretar cada papel y situarse en diferentes perspectivas. Estos son: el dibujante o cámara que graba la película; los actores; y los molestos, actores principales de la película (estos van rotando pero tienen su rol de molestos permanente).

Los dibujantes tienen un minuto de tiempo para representar la película a partir de un trazo continuo con rotulador de diferentes grosores para obtener diferentes siluetas, texturas y volúmenes.

Cada minuto es marcado por un "cambio" en voz alta por el mediador del juego para que los actores cambien de movimiento estático y se rote un actor por un dibujante, así sucesivamente hasta que cada participante concluya los dos turnos de







dibujante que le pertenecen.

La escena se construye con las diferentes expresiones corporales que los actores quieran transmitir, con la ayuda de la música ambiental.

El personaje denominado "molesto", tiene como rol, obstaculizar al dibujante en el primer plano de la cámara para influir en la trayectoria de la línea que dibuja en un momento concreto. Este representa un papel primordial, puesto que influye en la







conducta del creador de la escena, provocando tensiones, desviaciones o bloqueos en el ritmo constructivo de la obra. Los molestos son elegidos por el mediador, a los cuales se les identifica por una pegativa de color, y tendrán que intervenir cuando se les grite el color que llevan en la pegativa: rojo! azul! amarillo! verde!

El juego acaba en el momento que todos los participantes hayan concluido con los dos turnos del rol dibujante.

6.1.3. Proceso evolutivo en la construcción de la obra

El objetivo del juego es crear una obra artística colectiva para luego concluir lo que ha ocurrido y qué experiencias emocionales sienten los asistentes del taller.

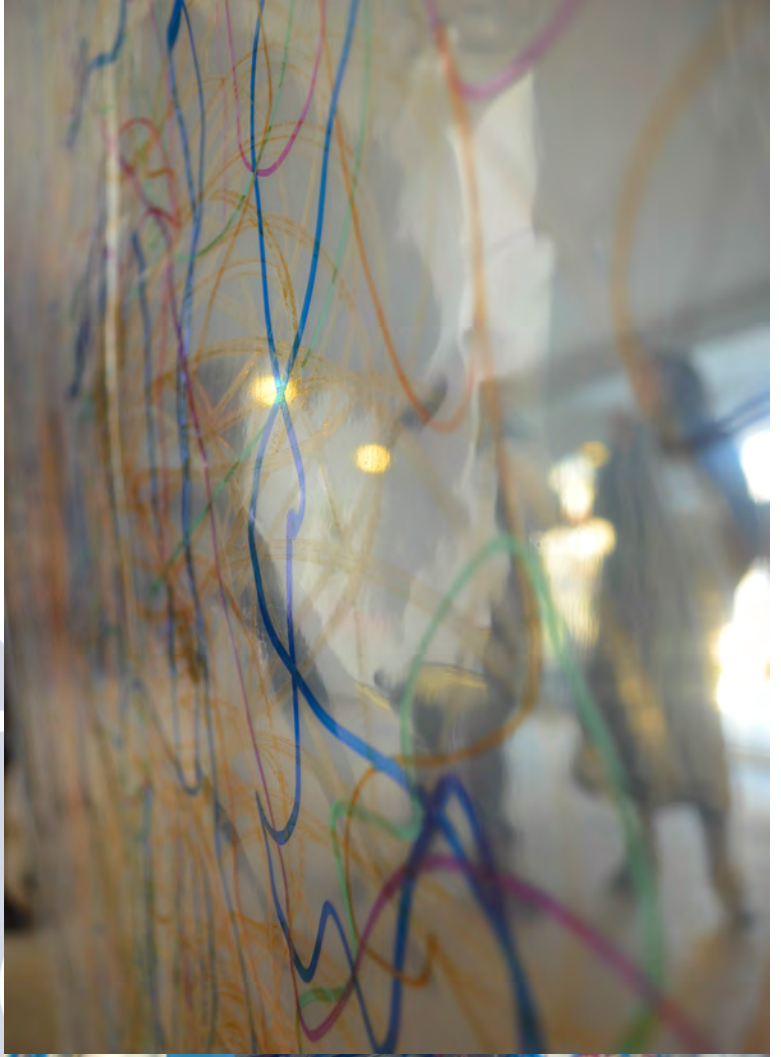
La primera toma de contacto, en el momento de explicar el juego, se expone que la tarea a desempeñar es actuar y dibujar, esto provoca diferentes rechazos al no querer dibujar, porque dicen que no saben, al igual que el retraimiento por crear un gesto con el cuerpo para actuar en la escena. El mediador, es el encargado de observar los comportamientos de los participantes para poder controlar la situación y crear un ambiente interactivo, dinámico y participativo. Se nombran a los "molestos" y se empieza a jugar. Los comportamientos se ven modificados en el momento que el juego va avanzando, donde el ambiente se convierte en diversión, flexibilidad de movimientos, tanto de la línea en el dibujo como de los cuerpos. Los sonidos también son importantes en la acción: risas, emoción, atención, dinamismo.

En un instante, se observa un proceso creativo de liberación, donde las normas del juego se alteran, en las cuales los participantes crean su propio juego para llevar a cabo la obra artística. Ya no hay un sólo dibujante, sino que hay dos o tres. El mediador al observar estas pequeñas modificaciones también crea su manera de complicar más la situación, de ahí que nombra a todos los actores principales para saturar el primer plano y cubrir la escena de formas abstractas y así conseguir un trazo suel-

to, energético y liberador. “El enseñante siempre debe improvisar.” (Eisner, 2004)

El lienzo transparente tiene la finalidad de ofrecer a los creadores la sencillez de poder copiar la realidad tal como es, al poder verlo de manera clara delante de sus ojos. Pero al efectuar trazos continuos, hace que la conciencia busque la manera de abstraer lo que se ve, al igual que, mientras va avanzando la obra, las líneas van cubriendo la superficie, convirtiéndola en un enorme nudo, un lío de colores.

Le Corbusier (1987)opta por el gozo físico del movimiento del cuerpo y de la mano dibujante rechazando las dificultades de generar un resultado preciso y rígido. Ahí es cuando se recapacita en la necesidad de buscar tiempo para pensar, para crear, para construir y expresar ideas, para ser un yo identificado. El resultado no es rígido ni exacto, es la desviación de la conciencia hacia nuestra memoria, nos dejamos llevar por el momento del tiempo libre y no pensamos en lo que está ocurriendo, sino que retomamos luego nuestro pensamiento para concluir lo que ha ocurrido, como nos hemos sentido al volver a ser inocentes a partir del juego, como si de un recuerdo infantil se tratase. “Dibujar no es un problema de representar objetos o de hacer presente lo real, sino de transformar la realidad desde la modificación de lo imaginario.” (Gó-







"El hombre en la multitud", Pérez Jofre 2001

mez Molina, 1999, p.17). Maraña de cores pretende crear la liberación de pensamientos y expresión del grupo de participantes, para que transmitan a partir del ritmo de la música y del trazo, sin tener la preocupación de un resultado que proyecte la realidad.

Se crea un intercambio de emociones, dejamos de lado nuestro yo consciente para buscar nuestro yo interior y que nos dirija hacia la expresión de movimientos y de recuerdos infantiles, como cuando un niño calca lo que observa a partir de lo que ve al exterior de una ventana.

Ignacio Pérez Jofre, profesor de pintura de la Universidad de Vigo, opta por representar la realidad que lo rodea, como por ejemplo, los transeúntes del casco urbano, los objetos cotidianos que observa cada mañana o lo que se refleja al otro lado de la ventana .Jofre describe de una manera muy sencilla, ese momento del pensamiento inconsciente:

> Mi hermano me contó que una forma de meditación consiste en centrar toda tu atención en un punto, una cosa o una idea, de manera que la mente se

libere de pensamientos, recuerdos y deseos que la inquietan, entrando en una fase de contemplación que, en su más alto grado, lleva al olvido del yo. Me di cuenta entonces de que la manera en que yo experimento la pintu ra y el dibujo hechos directamente del natural está muy cerca de ese ejerci cio. El dibujar o pintar algo que tengo delante, observando atentamente su aspecto e intentando reproducirlo, me pone en un estado al que no podría llegar por ningún otro medio; la absorción que exige el proceso de descrip ción de lo real lleva a la mente a olvidarse de sí misma. La conciencia se anula, porque toda la energía mental está centrada en el acto de mirar e in tentar comprender lo que se está viendo para luego generar una imagen correlativa, colocando unas materias coloreadas sobre una superficie. (Pérez Jofre, 2013a)



Detalle obra "Multitud", Pérez Jofre 2015

La importancia del proceso creativo es la reconstrucción de lo que ya sabemos, aplicando una reflexión posterior de lo que ha ocurrido y así obtener el desarrollo educativo para nuevos proyectos y aprendizajes.

"El proceso de hacer público el contenido de la conciencia es una manera de descubrirlo, estabilizarlo, revisarlo y compartirlo" (Eisner, 2004, p.26). La educación

artística consigue indagar en nuestros pensamientos para enriquecer momentos posteriores y ofrecer una satisfacción personal para seguir construyendo situaciones mágicas e inconscientes: "Se deben propiciar las experiencias creadoras, pues los aprendizajes sólo se harán a través de los descubrimientos de cada individuo." (Novaes, 1973, p.10)

Al finalizar el taller, los participantes se ven envueltos en una armonía visual y sensorial, con un resultado satisfactorio y transmiten, a través de sus rostros, ese momento de ocio expresivo y colaborativo, encontraron el resultado de la sorpresa: "Buscar la sorpresa exige la voluntad de correr riesgos: la sorpresa puede surgir por sí sola, pero su búsqueda es fruto de la elección" (Eisner, 2004, p.107).

6.1.4. Conclusión

"Dibujar es descubrir", John Berger (2011) señala la importancia de registrar el momento vivido a partir del proceso de mirar, de la observación concentrada hacia la realidad que copiamos, imaginamos o modificamos, que lleva al espectador y al creador a seguir conociendo a partir de lo que ve.

El resultado del taller finaliza con una puesta en común de lo que han sentido al participar en la creación de la obra, con quién o con qué asocian los roles del juego y que objetivo se quería conseguir. Los participantes observan a través de su experiencia, un momento totalmente inconsciente al dibujar. Al principio, se encuentran con cierta inseguridad al realizar la primera línea, de la misma manera que tiene un artista miedo a ver un lienzo en blanco. Pero al ser una obra colectiva, el grupo va implicándose poco a poco hasta que fluye el ritmo, la motivación y la búsquedapor lo no esperado:"Un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso, ya sea visto, recordado o imaginado."(Berger, 2011, p.8)

Como conclusión, observo un proceso creativo que fue evolucionando a través de unas pautas previas y la improvisación tanto de los creadores como del moderador

para lograr el resultado del lío de colores, de la representación del movimiento de la escena y de la expresión de un trazo libre para transmitir la emoción, en la obra y en el ambiente de la experiencia creativa: "El signo se transforma en impulso, la tela se convierte en un escenario donde las fuerzas psicomotrices del pintor actúan según determinadas pautas de comportamiento, pero sin otro proyecto que el mismo fenómeno: el producto queda supeditado, por tanto, al proceso." (Gómez Molina, 1999, p.398)

Este proyecto nace de referencias artísticas, de recuerdos que se van sumando a lo largo del tiempo y de la motivación por crear propuestas educativas que se desarrollan para contemplar momentos libres, de juego, de recuerdos pasados, tanto de la infancia como de la adulta, y nuestra conciencia se retoma a partir de un cambio personal, como las ideas establecidas anteriormente al dibujo. Ya no se observa el dibujo como algo rígido y perfecto, sino que es flexible, asimétrico y dinámico. Bruno Zevi defiende la realidad caótica, donde las líneas se convierten en curvas, en enredos para construir estructuras abiertas, sin límites y más flexibles.

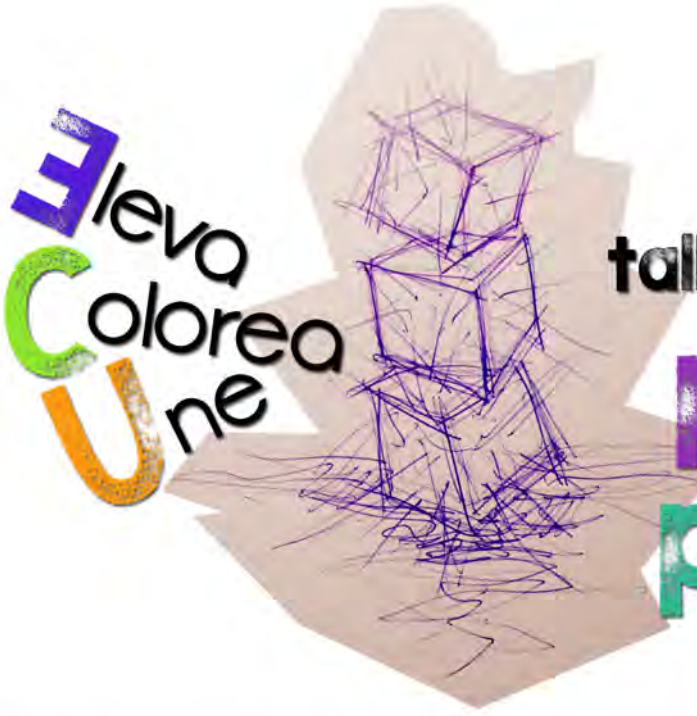
Al igual que el expresionismo abstracto, el azar también aparece en cierto modo en las composiciones, puesto que las líneas surgen de una manera automática, sin prestar atención a su manipulación, hasta llegar a concretar cuando debemos de finalizar, donde lo decide el creador, y en ese momento es cuando descubrimos que la suma del azar, con el gesto y el material empleado crean un proceso creativo.

Marina Núñez (1999), describe la manera de trabajar de Jackson Pollock como una fuerza interna que necesita respirar, al igual que toda persona, todos necesitamos crear, expresar y transmitir:

> Porque el modelo que sustenta esta representación es el yo profundo, y lo que resulta es la autorrevelación, la liberación de la subjetividad. La idea es que rente a las fuerzas externas de una sociedad alienadora en la que la razón coarta e impide aflorar la verdad de las personas, surge la necesidad interna, individual y libre. (Marina Núñez, 1999, p. 443)

6.2.
Pincho Pincho! Una reflexión reivindicativa

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



taller-instalación pincho pincho!

Aquí os presento la continuidad del taller Maraña de Cores! Busquemos otro recuerdo de nuestros juegos infantiles, construyamos una nueva obra colectiva y reflexionemos sobre las incógnitas que se esconden en ella!

Pinchar, según la Real Academia Española, significa: 1. Picar, punzar o herir con algo agudo, como una espina, un alfiler. 2. Poner inyecciones. 3. picar (estimular). 4. Enojar, zaherir.

Este taller consiste en la creación de una instalación a partir de una serie de cubos transparentes (recubiertos de plástico) situados en el espacio de acción. Ahí, dividimos a los participantes en tantos grupos como cubos haya (sobre 5).
El juego presenta 3 partes, donde el mediador va marcando los tiempos e indica, en cada parte, qué se debe hacer.
Las tareas a desempeñar serán pinchar, elevar, subir, medir, enredar, construir, ocultar, colorear, multiplicar, unir, colaborar, compartir, reflexionar, pensar, reir, sonreir, ver, observar, mirar, y todo lo que podáis imaginar!
Las metáforas de la acción crearán un conjunto de reflexiones a los participantes que se concluyen al final del proceso creativo.

Qué riesgo existe si algo no se sujeta? Qué oportunidades pueden aparecer en la suma de un todo, de una unión o de un enredo?

Juguemos, divirtámonos y lograremos descubrir!

6.2.1. Introducción

Pincho pincho, se presenta como taller-instalación en el Congreso "Riesgos y Oportunidades de la Educación Artística y Visual en Europa" organizado por el INSEA en Lisboa, en Julio de 2015 (https://insearesearchshare.wordpress.com/2014/12/17/1833/).

En este congreso, presento la continuidad de las reflexiones que se llevaron a cabo en el taller-juego Maraña de Cores, realizado en Melgaço (2014), después de haber obtenido un resultado tan gratificante y el entorno participativo de los congresistas.

Este taller-instalación, al igual que el anterior, surge de un recuerdo infantil, de una acción repetitiva que realizaba cuando era niña y que permanece en mi memoria como forma de interpretar y copiar el mundo. John Dewey señala así la conexión de los recuerdos del pasado con una nueva visión en el presente:

> "La unión de lo nuevo y lo viejo no es una simple composición de fuerzas, sino una recreación en la que la impulsión presente toma forma y solidez, mientras que lo viejo, lo almacenado, es literalmente revivido, se le da nueva vida y alma al encontrarse con una nueva situación" (2008, p.70).

De ello se reconstruye una experiencia y se transporta al presente como una metáfora, llena de conexiones con nuestra forma de actuar y de ser. Toda mi infancia aparece como una serie de diapositivas de juegos, acciones y momentos artísticos que son deconstruidos en el presente mediante mis reflexiones sobre mi situación como investigadora/docente/artista en el panorama de la educación artística. Todas las acciones que se realizan en esta instalación tienen que ver con lo que está ocurriendo en nuestra sociedad y que conecta con los tópicos del Congreso del INSEA en Lisboa, los riesgos y las oportunidades de la Educación de las Artes Visuales.

Presentación del worksop en el Congreso "Riesgos y Oportunidades de la Educación Artística y Visual en Europa, Lisboa 2015

6.2.2. Fusionar pensamientos

El título pincho pincho! reclama la atención de un público que necesita opinar, expresar, reivindicar y aplicar sus propuestas de mejora, de funcionamiento del sistema y de hacerse ver como disciplina transversal en la educación y en la vida.

Las acciones que se proponen ofrecen las pautas sobre lo que está ocurriendo, lo que el sistema educativo nos está causando en nuestra manera de dirigir las clases y en el tiempo de realizarlas.

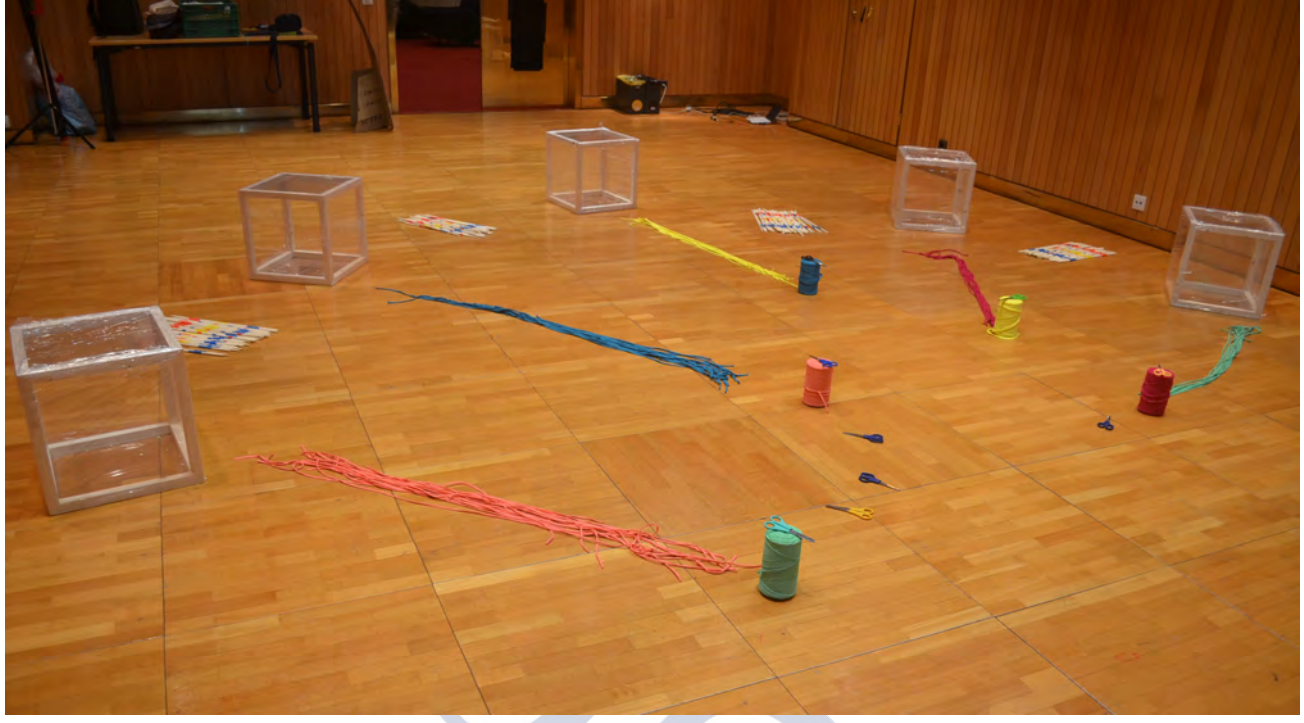
Pincho Pincho! lleva consigo múltiples metáforas que son interpretadas de diferente manera según la situación y el contexto del participante, pero que se encuentran interconexiones entre las diferentes personas de la acción y yo como mediadora.

La Real Academia Española describe la palabra "pinchar" de una manera muy simple y clara, de la misma forma que el discurso de la instalación: "1. Picar, punzar o herir con algo agudo, como una espina, un alfiler. 2. Poner inyecciones. 3. Picar (estimular). 4. Enojar, zaherir".

El taller consiste en la creación de una instalación a partir de una serie de cubos transparentes (recubiertos de plástico) situados en un espacio amplio. Ahí, dividimos a los participantes en tantos grupos como cubos haya (sobre 5). El juego presenta 3 partes, donde el mediador va marcando los tiempos e indica en cada una de ellas, qué se debe hacer:



En la primera parte: los participantes tienen la tarea de pinchar con palos chinos (juego conocido como Mikado) en el cubo transparente, con el



objetivo de elevarlo del suelo. Para llevarlo a cabo, tienen que construir una estructura sólida mediante el cruce de los palos para que el cubo permanezca en el aire.

En la segunda envolvemos y entrelazamos lana de colores por los palos para colorear y así también, fortalecer la estructura que hemos realizado con los palos para elevar el cubo.

Y en la tercera parte: ¡juntamos los diferentes grupos de personas para construir una estructura y unir los cubos, colocándolos uno encima de los otros, obteniendo el equilibrio de todo el conjunto de la pieza.

Las tareas a desempeñar durante todo el proceso son pinchar, elevar, subir, medir, enredar, construir, ocultar, colorear, multiplicar, unir, colaborar, compartir, reflexionar, pensar, reír, sonreír, ver, observar, mirar ¡y todo lo que podáis imaginar!

Pincho pincho trata de responder y dar significado a las metáforas del juego: ¿Qué riesgo existe si algo no se sujeta? ¿Qué oportunidades pueden aparecer en la suma de un todo, de una unión o de un enredo?

Son preguntas que inician una reflexión y que se va sumando a otras a partir del proceso creativo, de nuestras inquietudes y de nuestras propuestas de lucha y visión por la educación artística. Elevar-colorear-unir son las claves del enigma a descubrir.





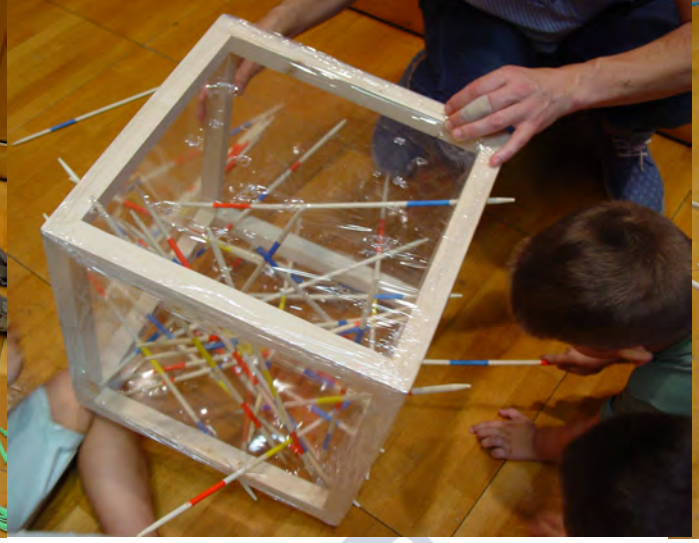
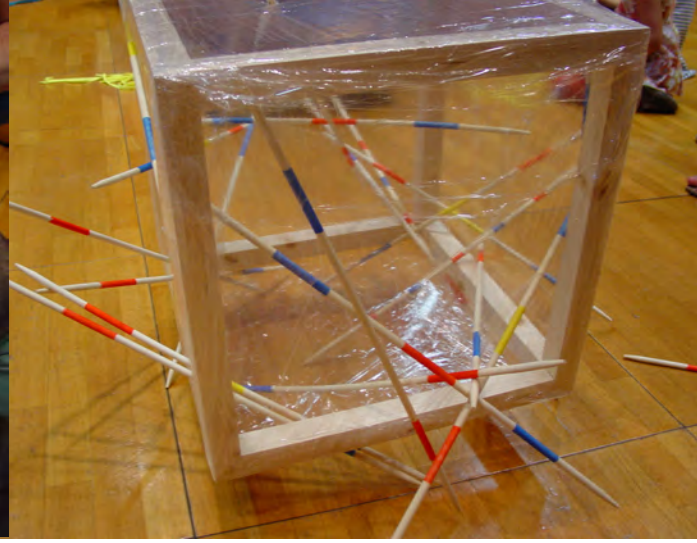
6.2.3. El proceso colaborativo

El taller-instalación realizado en Lisboa, contó con la asistencia de unos 30 congresistas, en los cuales se incluyeron 8 niños y niñas. La participación de un grupo variado de personas en los cuales contar con un público infantil ayuda a interconectar dos mundos, el pensamiento imaginario e inocente de un niño con el de un adulto preocupado y consciente de los problemas sociales. La reflexión final entre ellos ayudará a explicar y a interpretar las metáforas del juego que dan respuesta o solución a las inquietudes que rodean a los educadores de la Educación Artística.

Se dividieron a las personas en 5 grupos para cada uno de los cubos transparentes.





La idea del cubo transparente connota la metáfora de nuestra mente, el diseño se ha realizado de tal manera para tener la visión directa de lo que sucede en nuestro cerebro cuando reflexionamos, pensamos y generamos ideas.

La primera prueba consistía en la metáfora de la elevación del cubo, que sugiere la formación de ideas firmes y constantes. A través de las diferentes caras que nos ofrece la estructura cúbica, la información accede a a la mente mediante un filtro por cualquier lugar, en el caso de la instalación lo hacemos visible mediante el "pincho", el palo de madera, que perfora para crear marca de algo, de un proceso o de un recuerdo sostenido. La visibilidad del interior del cubo ayuda a admirar las interconexiones que se realizan mediante la intervención de los pinchos, formando caminos, uniones y cruzamientos que mantienen el cubo elevado y firme.

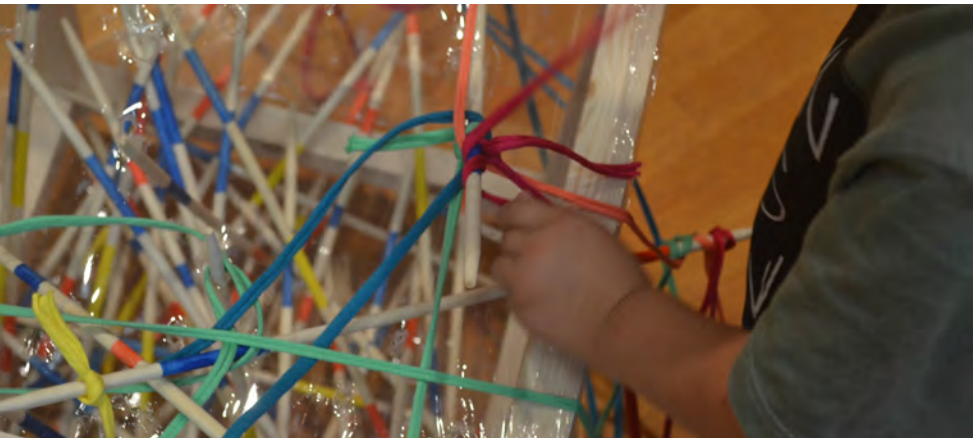










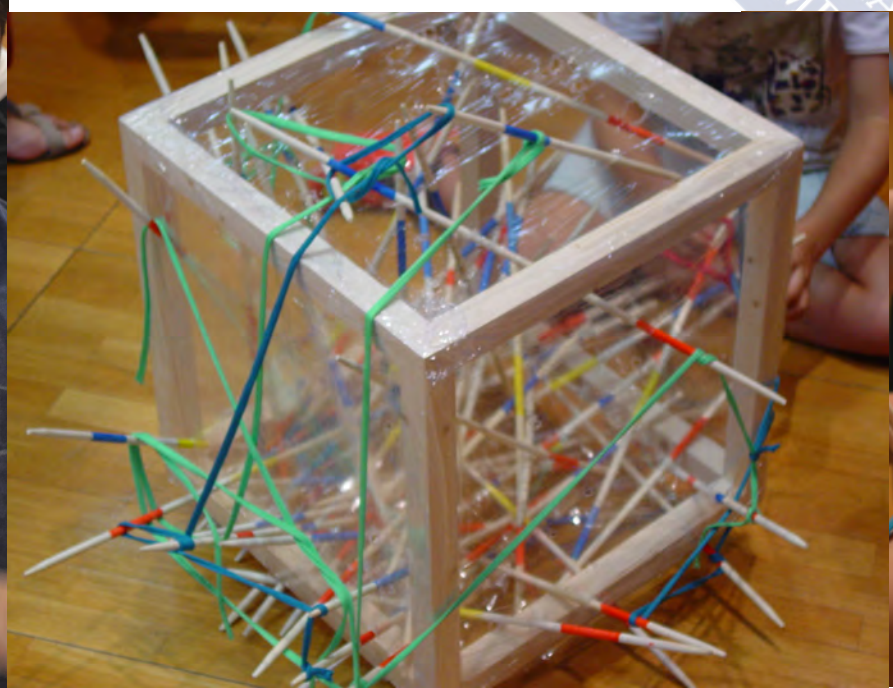



Cuanto más se perfora el cubo más compleja es la pieza al igual que nuestra mente, que se enriquece a través de lo que conoce y la información que le llega.

La segunda parte de la instalación hace alusión a la selección de ideas que nos interesa para aclararlas y mantenerlas como elemento importante sobre todo lo demás, esto es, buscamos las piezas que nos importan para centrarnos en un tema y reforzar ese conocimiento.

La utilización de trapillo de colores para entrelazar por los palillos, genera una pieza en constante proceso, reconstruida, donde aplicamos refuerzo donde más lo necesita, formando cada vez más una pieza compleja y compacta. El color se aplica también como movimiento, como la circulación de información por nuestas neuronas que se realiza mediante destellos de colores atravesando el cerebro de un lado a otro.

La última parte del taller-instalación es la unión de los cubos (mentes), el conjunto de ideas sobre una misma línea se mezclan para simplificar y extraer lo más importante para concluir y llevar a cabo lo que uno se propone con lo que ha seleccionado. En este caso, la torre de cinco cubos no obtenía la firmeza para quedar sostenida de manera segura. La alternativa creada por todo el conjunto de participantes obtuvo un enriquecimiento. Conseguimos una torre mediante la unión de tres cubos y con los












I RUN
THIS
TOWN



dos restantes se realizó una torre paralela entrelazada con el trapillo de colores. El resultado fue la creación de dos edificios comunicados mediante líneas de colores.

La colaboración de todo el grupo enriqueció tanto la obra artística como la dirección de las ideas creativas. Todo el proceso condució a los participantes a un trabajo sensorial, a un estado motivador y estusiasmado hacia un momento de reflexión sobre nuestras propias ideas y pensamientos. El resultado de la instalación comunicaba lo mismo que nuestra mente, una postura de unión de propuestas y grupos de educadores para reafirmar la Educación Artística.

La importancia del trabajo en grupo, la colaboración de cada una de las personas, es la parte primordial en todo el proceso de la instalación, puesto que el conocimiento y las ideas se fortalecen a través de un conjunto de mentes, de un conocimiento que recibe información o sugerencias para ser atrapadas y poder capturarlas cuando necesitemos aplicarlas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



6.2.4. Conclusión

Tras finalizar la instalación, generamos un círculo para la reflexión y concluir el taller. Fue toda una sorpresa observar la necesidad de comunicar, de hablar sobre lo que sentimos hacia un tema concreto y no hacia lo que pensamos, que es muy diferente. Niños y adultos comentaron su motivación en el trabajo realizado y qué observaron. Los niños transmitieron la idea de una construcción de mundos y edificios de colores, donde existe comunicación entre ellos, de paz y de harmonía. Estas palabras se interpretaron mediante los adultos como la iniciativa a construir grupos de trabajo para engendrar ideas y llevar a cabo proyectos, talleres en nuestras diferentes ciudades o pueblos para dar visibilidad a la Educación Artística sin tener que preocuparnos de los riesgos, sino que pensar en las oportunidades que nos depara gracias al seguir creando y trabajando.

No quiero emplear la palabra esperanza dentro de las reflexiones, mejor, las palabras ganas, estimulaciones, alteraciones, provocaciones. Identifican a personas con

ganas de seguir construyendo, de seguir pinchando, de absorber filtros y fortalecerlos mediante la interacción de comunicación, de ideas entre otras personas, compartir para engendrar, crecer y seguir haciendo para una Educación Artística visible en el mundo creado y no contaminado de temores ni riesgos.

Mi conclusión personal sobre el taller-instalación "PINCHO-PINCHO" se resume en una frase: el juego de la vida construye a la persona y al pensamiento. Es decir, el almacenamiento de lo que vamos realizando, escogiendo y construyendo es reinterpretado por los pensamientos para la resolución de un conflicto personal. La opinión de una persona se hace real cuando se aplica cuando se materializa. Las preocupaciones no deben quedar aferradas en nuestra mente sino que se tiene que llevar a cabo una serie de acciones para que se haga visible en el entorno y que con la colaboración de la sociedad, la reflexión al problema genera una evolución educativa.

El taller-instalación provocó pensamientos a través del juego, activó nuestros movimientos para crear y construir una pieza, la cual, finaliza en un proyecto conseguido gracias a la unión de un grupo de trabajo.

La importancia de todo esto, como ya lo he comentado anteriormente, es la agrupación de pensamientos para luego aplicarlo a la corrección o transformación de algo para su posterior evolución. La mente humana es educada a lo largo de la vida para intervenir en cada momen-

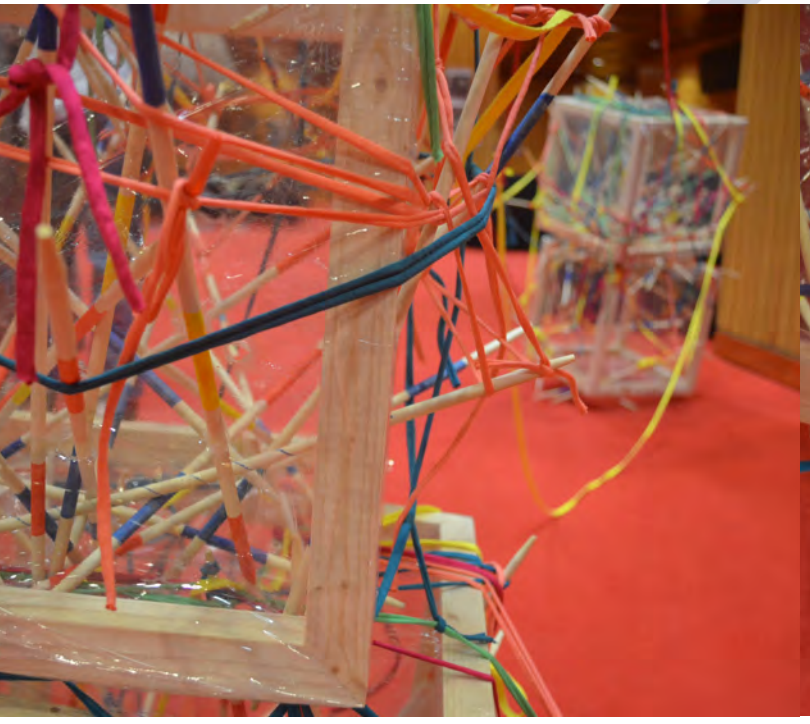


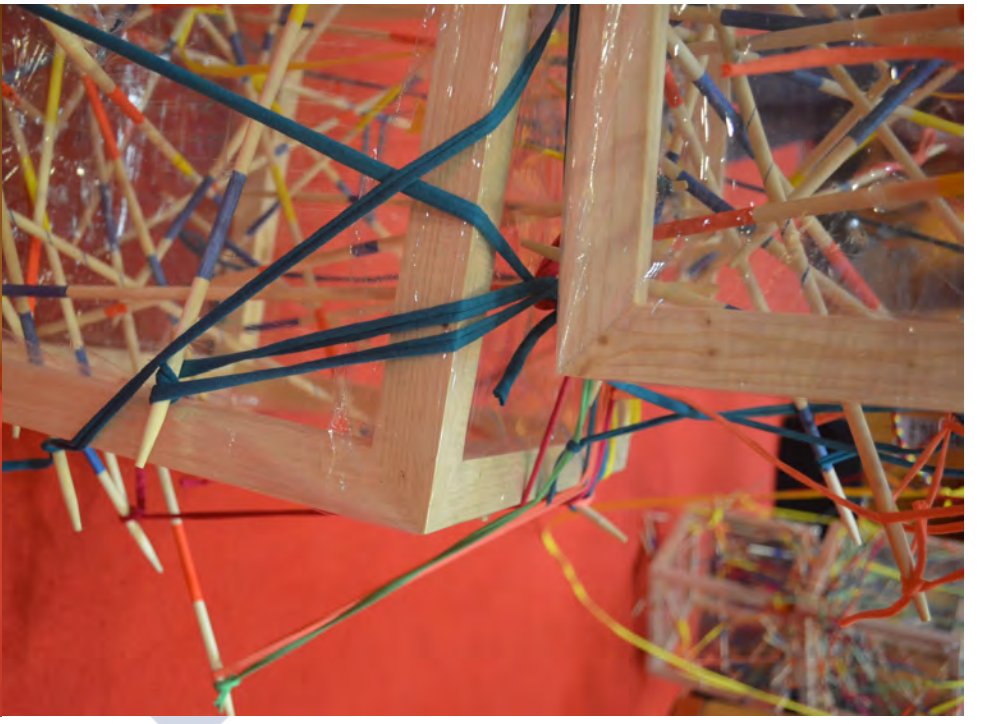






to, sea bueno o malo. La Educación Artística se aplica para enseñar a la sociedad el impulso de pensar y de intervenir para la expresión del ser y estar en un entorno concreto.





6.3.
Liberación de sueños personales: experiencia artística a través del Stop Motion y la literatura



USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Esta experiencia muestra la iniciativa en la construcción de identidades y sueños que nace en el CPI de Frades (A Coruña), ubicado en un entorno rural, donde los alumnos que participan en el proyecto, presentan la influencia social de padres con recursos limitados y una educación dirigida al trabajo en el campo.

La Xunta de Galicia ofrece la posibilidad, a empresas o docentes, de presentar proyectos para fomentar la lectura de una manera innovadora, colaborativa e interactiva a partir de talleres creativos. El programa "Lercontamoito" (leer cuenta mucho) que subvenciona el Portal de Red de Bibliotecas Públicas de Galicia, aceptan el proyecto "Stop Motion con Rosalía de Castro" de 15 días de duración. El taller se divide en tres partes para crear una secuencia de actividades que introduce al alumnado de 3º de E.S.O. (14 años de edad) en el significado y en la acción del Stop Motion y en los poemas de Rosalía de Castro.

Durante el transcurso de las sesiones se observan las distintas trabas de los alumnos como la desmotivación, la carencia de habilidades cognitivas y la falta de autonomía.

Los docentes del centro, recurren a alternativas como talleres creativos, charlas y conferencias para la orientación profesional de su alumnado, debido a la preocupación por su porvenir profesional, por la búsqueda de la identidad personal y, el progreso educativo y social del entorno rural.



6.3.1. Introducción

El proyecto "Stop Motion con Rosalía de Castro" sirve como estrategia creativa para plantear una nueva realidad en la comunidad educativa del CPI de Frades (A Coruña), sobre todo para influir en las identidades de los alumnos, donde se les aporta una experiencia que transforma el transcurso de lo vivido y lo soñado.

El taller que se lleva a cabo, con 15 días de duración, de una hora de clase cada día, es diseñado para realizar una actividad artística y cultural para que los niños aprendan y entiendan la técnica del Stop Motion y que transmitan y expresen el significado de los poemas de Rosalía de Castro, fusionando todo en una misma estrategia de aprendizaje. Desde el primer momento, se observa una problemática social que sufren los niños, son muy comunicativos y empáticos, pero conforme va avanzando la actividad, vemos como carecen de habilidades artísticas, de autonomía y se observa una cierta desmotivación. Esto proviene de la frustración, la restricción por alcanzar sus sueños, lo cual limita el desarrollo de la personalidad. Esto se debe a la influencia familiar dentro de un entorno rural y labriego. Tanto los docentes del centro como los propios alumnos, en lo poco que he hablado con ellos, y observando los diferentes problemas que presentan, explican que muchos de ellos se sienten desmotivados por la postura de su familia en sus futuros profesionales, sin necesidad de formarse, porque su única vía es el trabajo en el campo.

El carácter del taller se lleva a través de la idea de juego cooperativo y la acción comunitaria, donde los alumnos colaboran, trabajan en equipo, piensan, sienten, reflexionan, transmiten, se identifican con lo que leen, se ríen juntos y muestran sus identidades. El juego les ayuda a procesar la información y a percibir sus identidades desde el punto de vista emocional, buscando así el desarrollo de su autoestima y a construir sus valores personales a través del conocimiento.

Orlick (1986) describe como el juego cooperativo ayuda a construir la identidad, a transmitir nuestros sentimientos y a significar como seres pensantes: "Animar y devol-

ver conductas de interacción como la autoapertura y superar la tendencia a detenerse en como perciben a uno las personas con las que nos comunicamos" (p.13).

Durante el proceso creativo, se presta especial atención a que los niños reflexionen, se identifiquen con los poemas y la historia de Rosalía de Castro para que se elabore un taller de historias de vida de los propios alumnos y así iniciar el crecimiento personal a través de la experiencia.

Mediante la A/R/Tografía ofrezco y planteo una desviación en la educación de los niños y les muestro la oportunidad de vivir experiencias que les ayude a construir sus personalidades individuales y sus sueños que aún están por generar.

6.3.2. Creación de un Stop Motion con recursos limitados

Este taller creativo tiene como objetivo contribuir en las realidades silenciadas de los alumnos, para que puedan identificarse con lo que están viviendo y poder plantearse el alcance de sus sueños, sus gustos, su libertad y su felicidad a través del placer de hacer lo que uno desea sin limitar sus vías de acceso.

Otro de los problemas que existen en programas de este tipo, es que el presupuesto económico que se concede es muy limitado, por lo que se recurre al material con el que cuenta el centro: papel, lápices, tijeras, pegamento, cuatro ordenadores en la biblioteca y dos cámaras fotográficas. La mejor alternativa para que el taller funcione y a su vez los niños puedan trabajar juntos, compartir momentos y desarrollar un juego cooperativo se divide en dos grupos de 8 personas para construir sus historias.

La primera parte del taller, consiste en una pequeña introducción en el mundo del



Stop Motion: cómo nacen las primeras películas, en qué consiste el Stop Motion, cómo se puede elaborar, ejemplos de cortos, etc. Para que entiendan con mayor facilidad el funcionamiento de esta técnica, se les presenta la idea de la construcción de un Zoótropo que harán de manera individual, y así observar a través de la secuencia de fotogramas el movimiento de una imagen. Esta máquina se construye a partir de cartulina negra, una tira de papel con una secuencia de imágenes para formar el movimiento y pegamento para juntar las diferentes partes. En esta tarea ya se refleja una cierta dificultad en la construcción del instrumento visual, en el cual no son capaces de percibir, de crear y de juntar las diferentes partes para su funcionalidad. Necesitan continuamente el apoyo de un guía para sentirse seguros y no caer en el error. La inseguridad que se aprecia, ayuda a replantear las siguientes actividades para que los niños se sientan cómodos y vean la tarea como un juego, en la que puedan interactuar entre ellos y compartir un momento de diversión.

La segunda parte del taller, ya se aplica la fusión de los poemas de Rosalía con un Stop Motion manual. Este consiste en la repartición de un folio con los márgenes enmarcados por la imagen de un fotograma, donde repartimos un poema de Rosalía en tantas partes como alumnos hay y así se crea una secuencia de imágenes que cuentan la historia que se refleja en el poema. La principal idea que se les ofrece a los alumnos es la creación de una película en la cual ellos son los guionistas y los encargados de representar a partir de un dibujo, el fragmento de poema que les ha tocado.

Para el momento de grabar la película (se les graba a partir del recorrido de los

diferentes fotogramas dibujados y la lectura de los versos en orden, como si fuera un puzzle, el encaje del poema y la película). Para la representación del texto, los niños aprenden a realizar un papel movible a partir de una pestaña que cubre y descubre el texto en el momento de leerlo. El resultado de esta actividad se convirtió en una atmósfera poética, donde los niños liberaron su yo interior y crearon un todo a partir de la suma de sus identidades. Esta experiencia significa para los niños una meta conseguida y que valoran como juego aprendido, aunque ellos ignoran lo que han





exteriorizado. Javier Abad (2011) identifica el juego como la construcción de nuestro propio mundo, evocando los deseos y experiencias que guardamos en nuestro interior y que construyen nuestra personalidad:

> No es una tarea productiva sino transformadora, es recrear el mundo, reconstruir e interpretar la realidad, darle un significado personal. El juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo (p.100).

El último taller, consiste en crear un Stop Motion (audiovisual) a partir de la división de los alumnos en dos grupos, los cuales van interpretar una escena de los poemas de Rosalía. El juego en este caso, es el reparto de personajes para crear la película: el guionista, el cámara, el director y los actores. Todos tienen el deber de ayudar al guionista a desplegar el significado del poema que se les ha entregado y a cómo re-





presentar la escena, dónde situar a los personajes y qué vestimenta deben traer para dar más fuerza a la caracterización de la época que se está narrando.

Después de llevar días trabajando con ellos, los niños presentan más seguridad en los talleres, confían en sus posibilidades aplicándolas al grupo y se observa diversión, libertad y una motivación por las actividades que se están llevando a cabo. Aplicar sus conocimientos juntos les ayuda a identificarse con el resto de compañeros y a expresar sus emociones por lo que están viviendo.

La grabación de las representaciones se hacen mediante fotogramas realizados con










una cámara fotográfica donde el guionista va marcando a los actores los diferentes movimientos que deben de realizar para crear los fotogramas de la película. Al finalizar la representación, se les explica cómo editar las imágenes para formar el vídeo. Estos se muestran muy receptivos al trabajo informático, no les supone un gran esfuerzo. Combinan la secuencia de imágenes con fragmentos del poema que les ha tocado, buscan música acorde al sentimiento que representa el poema y animan la película, aplicando efectos y transiciones de vídeo. Se observa en este punto la motivación general del trabajo interactivo que les aportan las nuevas tecnologías.

En la última sesión, se concluye los resultados del taller creativo, donde se les expresa a los alumnos el valor y esfuerzo que han hecho y se les presenta al resto de docentes los vídeos en Stop Motion que editaron los propios alumnos. Logran transmitir a partir de los vídeos el entusiasmo por el trabajo realizado, la alegría de compartir y trabajar en equipo, y sobre todo, de aprender el significado de una experiencia vivida donde poder liberar sus emociones, sueños e identidades.

Conseguimos a través de este tipo de estrategias, donde se aplica el juego cooperativo, que los alumnos hablen de sus sentimientos y que se sientan seguros en la realización y funcionamiento de la actividad a partir de la colaboración de todo el grupo y en la aportación de sus diferentes identidades. Construyen una actividad en cadena, una secuencia de momentos que van ligados a crear un aprendizaje nuevo. Consiguen un crecimiento personal compartiendo, expresando, pensando y comunicando, interactuando entre ellos y favorecen la relación social con todo su entorno.

La vida de estos niños puede cambiar a partir de experiencias creativas, de orientación profesional, no sólo para ellos sino también para sus familias, que debido a la limitación de recursos, no saben o ignoran las alternativas que pueden existir para el futuro de sus hijos: “A veces la verdadera barrera la forman las personas cercanas a ti y la imagen y las expectativas que tienen de ti. Otras veces los obstáculos no son las personas que conoces sino la cultura general que te rodea” (Ken Robinson, p.181).

A partir de estas propuestas educativas mediante pequeños talleres, ayudamos al

alumnado a crear variedades de significado a sus identidades, para que puedan profundizar o diversificar en la construcción de sus sueños y desarrollar los deseos, la capacidad de cambiar de perspectiva, que se consigue mediante la educación artística (Eisner, 2004, p.67).

6.3.3. Construcción de identidades

La identidad de cada uno de nosotros se forma a partir de nuestro entorno, de la cultura a la que pertenecemos y de nuestro contexto social y familiar. Beatriz Súarez (2013) dirige sus talleres creativos para el desarrollo de la identidad de sus alumnos: "lo que necesito para Ser y lo que construyo para Ser" (p.140). Busca estrategias a partir de la acción conjunta de la comunidad educativa para emplear una misma narración experiencial: "Pretenden desarrollar estrategias que sirvan de referente para la vida y que muestren que el verdadero conocimiento es el que surge de sus propios intereses en un ambiente afectivo que se nutre de la acción colectiva" (p. 141). Lo que se transmite a partir de las emociones y el trabajo conjunto, es la complicidad de un grupo de personas en la construcción de nuestro Ser.

El desarrollo de las diferentes identidades de los niños siempre estará influenciada por los factores sociales y culturales en el que se encuentra el centro escolar, al igual que provocará unas costumbres, unos ritmos de acción y de desarrollo educativo que se diferencia del resto de centros, por muy próximos que estén, es decir, cada centro educativo tiene también su propia identidad, un funcionamiento diverso a partir de las relaciones y acciones profesor-alumno. Cada individualidad crea un colectivo diverso con propiedades conjuntas. De ahí que, el ser humano constituye su identidad a partir del contexto en el que vive. El docente debe analizar, indagar y situarse en la vida del alumno para poder actuar, transformar o guiar su manera de pensar, de actuar y de desenvolverse en la vida. Somos los encargados de confi-

gurar la identidad del alumnado para que pueda resolver los diferentes problemas con los que se puede encontrar y que sea autosuficiente. Transmitimos conocimiento, experiencias y sueños vividos a los alumnos para que ellos se puedan enriquecer y evolucionar la sociedad en la cual se encuentran.

Rimbaud (1871) muestra la influencia del entorno en la construcción del individuo a partir de su conocida frase "Yo es otro", así pues, el entorno no sólo lo configura la familia, sino que también las amistades, los profesores, las actividades a las que se dedica, los viajes, etc. Formamos nuestros sueños a partir de lo que nos ofrece el camino, para ello, es nuestra responsabilidad que ocurran acontecimientos de los que poder hablar y recordar. Las limitaciones culturales o sociales no deben influir en nuestras posibilidades de crecer, de madurar nuestros pensamientos, de soñar, sino que, somos libres para construirnos y enriquecernos a partir de la búsqueda de nuestro Yo:

> Es importante pensar en las consecuencias históricas que determinan al sujeto, para así poder proponer ciertas alternativas de solución; es decir, para que un sujeto además de estar construido por prácticas de sujeción, representaciones de sujeción, también pueda elaborar prácticas de liberación, representaciones de liberación, que le permitan mantener el carácter de su diferencia a pesar de todo. (Garro, 2013, p.354)

6.3.4. Motivar para construir sueños

Desde el primer contacto con los alumnos, se observa que uno de los principales aspectos que se debe de tratar con ellos es realizar un taller creativo para motivarlos, para emocionarlos a aprender algo nuevo y ofrecerles alternativas educativas artísticas para utilizar en cualquier otro momento de sus vidas.

Damasio (1999) señala que la afectividad está estrechamente ligada a nuestras emo-

ciones. Si algo nos motiva, las emociones aparecen, de igual manera que si estamos emocionados también estamos motivados.

La estrategia de juego activa la dinámica y la atención del alumnado, desconecta sus responsabilidades ante el concepto de esfuerzo y de estudio, y dirige su mente hacia la curiosidad de una tarea lúdica, de acción y de ocio. Los niños son inconscientes de que están aprendiendo y de que reflejando sus identidades jugando, les estás motivando a crecer, a conocer y a compartir experiencias con sus compañeros: "Las emociones guardan estrecha relación con el conocimiento (memoria, pensamientos, información). Sabemos que la motivación, las emociones y el conocimiento son la base de nuestra conducta" (López, Pedro y González, 2014, p.298). Tratamos de construir momentos armoniosos entre ellos, que disfruten con lo que están haciendo para que recuerden, para que acumulen información que les ha emocionado para así influir en sus sueños, tanto silenciosos como los que expresan al exterior.

Super (1964) expresa que el interés es medible por el tiempo en que una persona le dedica a una actividad sin ningún tipo de obligación y sin ganar nada a cambio por su esfuerzo. Eso significa que existe el deseo, el placer y la curiosidad por lo que está haciendo. También influye en su interés cuando comparte, colabora o coopera con otras personas.

El problema que influye en la educación de los alumnos del CPI de Frades no es el contexto rural, ni el entorno familiar y social, sino que, reclaman experiencias, inquietudes por descubrir, nuevos caminos que les ayude a soñar, a volar hacia nuevas perspectivas para poder elegir lo más conveniente y lograr su plena libertad del Ser.

6.3.5. Conclusión

"Aprender a ser uno mismo
es la conquista de la plena
libertad individual y colectiva."
(Marín, 2003, p.501)

A partir de estas experiencias se busca aportar un recuerdo, un momento vivido que transforma el conocimiento del niño, ayudarle a reflexionar en las diferentes posibilidades que existen en su entorno para configurar su carácter, sus pasiones y su personalidad para convivir con otras personas y con otras sociedades. El cambio de realidad se realiza en base a las diferentes experiencias que le aportan los recuerdos, una motivación o una situación nueva que le lleve a emplearla en algún momento de su vida.

Vivimos inmersos de información, de influencias, de restricciones y de señales, pero nos guiaremos y nos constituiremos a fin de perseguir nuestros sueños y deseos. La revelación de nuestro Yo a lo que nos imponen, surge en el momento en el cual nuestras propias inquietudes necesitan desligarse del camino que les están obligando a seguir. El Yo se forma a partir de las negaciones, de los rechazos a lo que tenemos delante, porque la propia mente necesita buscar, indagar en mundos nuevos, vivir experiencias que nos ayude a proporcionar la diferencia entre las demás personas: "El hombre que juega, el sujeto que se quiere libre, ahuyenta la responsabilidad porque desea ser autosuficiente" (Marina, 2000, p. 37). El juego nos lleva a la inconsciencia, al placer de encontrarnos a nosotros mismos y a organizar nuestros momentos a partir de construir nuestra propia realidad.

Desde la Educación Artística, se pueden desarrollar experiencias que aportan seguridad, autonomía, emoción y reflexión para convivir, valorar y analizar ante momen-

tos en los que debemos actuar, tanto como individuo, como colectivo.

Como resultado de los talleres, se aporta a los niños, un nuevo concepto artístico que desconocían, un conocimiento del lenguaje específico sobre el Stop Motion y la representación a través de la imagen y las palabras de los poemas de Rosalía de Castro.

Provocamos señales, puntos de recuerdos, de emociones, para que los niños reflexionen y en algún momento de sus vidas, retomen esos acontecimientos que les constituyó una parte de su manera de ser.

Existen muchos factores que influyen en la conducta y pensamiento de estos niños. Bajo mi punto de vista como artista y docente, se deben de transformar las miradas de la sociedad, no sólo a través de la educación para los niños, sino para toda la comunidad que influye en el aprendizaje del alumno. Crear talleres para que los padres puedan compartir e influir en la enseñanza de sus hijos, y a la vez que ellos reflexionen, observen y reformen su pensamiento y su deseo para ofrecerle la mayor satisfacción, liberación y construcción de la personalidad de su hijo. Muchos de estos padres, no tuvieron la facilidad de una educación en valores, en la construcción de su pensamiento como ser individual, pues, ofrezcámosles talleres comunitarios para que sientan la liberación o momentos libres de pensamiento que, a lo mejor, nunca tuvieron la oportunidad de sentirlo, y que se les demuestre las oportunidades que pueden tener sus hijos.

El taller Stop Motion con Rosalía no sólo proyecta una estrategia de aprendizaje ni un proceso creativo, sino que es una historia o un cuento con final abierto, donde unos niños aprenden a descubrir sus sueños más silenciosos y que en este momento siguen capturando momentos en el tiempo para construirse a sí mismos, ser felices y libres para conseguir sus realidades dentro de un mundo en constante cambio, si nosotros lo queremos.

6.4.
Emociones Inocentes

Vivir el tiempo de la infancia es dejarse sorprender por los hechos que se transforman en acontecimientos, que nos conmueven porque nos devuelven el recuerdo y la nostalgia de emociones aparentemente olvidadas. Este vértigo atractivo, subyugante, del acontecimiento nos invita a aventurarnos para interpretar el enigma del sentido de las actuaciones infantiles como una forma de comprendernos mejor a nosotros mismos (Hoyuelos, p.9, 2014).

Mi pequeño laboratorio artístico, está dotado de unos 30 alumnos de los cuales rondan de los 3 a los 13 años de edad. Están divididos en dos grupos donde realizo diferentes procesos artísticos enfocados a la necesidad que pide la etapa educativa en la que se encuentran y el desarrollo individual. Son actividades extraescolares, donde los padres tienen un interés y un aprecio por que su hijo tenga habilidades artísticas para expresar, representar y comunicar a partir de su entorno, las cuales, en el sistema educativo, no tienen el tiempo suficiente para abordar un pleno conocimiento.

En este capítulo, me centro en el grupo más inocente y mágico, como son los niños de 3 a 6 años. Cada niño me proporciona una idea nueva y enriquece mi conocimiento para crear un proceso recíproco de aprendizaje. Los selecciono como grupo de trabajo, por sus pensamientos que aún no están influenciados por la contaminación social, política y cultural que les crea prejuicios, con lo que me ayuda a construir estrategias de orientación a su expresión, acción y conocimiento visual para la ambientación de nuevos medios creativos:

"Se afirma que hay que ofrecer a los niños la oportunidad de expresarse en medios distintos a las palabras, y que las actividades artísticas brindan la ocasión de que el niño libere emociones encerradas que no puede expresar en los denominados áreas académicas. En este sistema de referencia, el arte se utiliza como vehículo de autoexpresión." (Langer, 1957, p. 25)

6.4.1. Introducción. Conociendo las emociones inocentes

Emociones inocentes simboliza el descubrimiento, el desarrollo de la observación y la indagación a través de la experiencia que se obtiene a partir de materiales cotidianos. Se lleva a cabo en un taller artístico, de 9 meses de duración, en un espacio que proporciona el ayuntamiento de Negreira (A Coruña, España) en la Casa de la Cultura, con un grupo de 15 niños, de edades comprendidas entre los 3 y los 6 años de edad.

El desarrollo de las actividades artísticas ofrece a los niños establecer un acercamiento y un estudio, visual y emocional a través de los diferentes materiales, que se van emplear como herramienta y como técnica para elaborar una obra artística.

El docente actúa como "diseñador ambiental" (Eisner, 2004), es decir, se implica



para encontrar ese momento mágico a partir de la experiencia creativa, que le entrega al alumno a partir de la variedad y la complejidad de materiales para que los pueda asociar a la vida real y darle otro significado o empleo.Eisner (2004) lo describe como el hacer que representa transformar un material en un medio, un material se convierte en un medio cuando transmite lo que el artista o el estudiante desea o lo que ha descubierto y ha elegido expresar.

Para describir los resultados de estos momentos mágicos planteo una metodología artístico-narrativa en la que aplico mis propias reflexiones a través de la A/R/Tografía, donde se manifiestan las emociones entre el alumnado y yo.

En el libro de Eisner *El ojo ilustrado*, describe una escena, la cualidad de contar algo, a través de la escritura, para compartir con el observador la experiencia que no ha vivido, de una manera suficientemente clara para percibir las emociones que surgieron en un momento determinado. (1998, p. 46-47)

Llevo dos años consecutivos dirigiendo los talleres de dibujo y pintura que se ofertan en el Ayuntamiento de Negreira (A Coruña), se comprenden entre los meses de octubre a junio. En estos talleres pongo en práctica mi proceso creativo con los niños, mis indagaciones sobre el desarrollo cualitativo de la educación artística a través de los resultados que obtengo en cada sesión, y voy construyendo nuevas propuestas para regenerar ideas, mundos nuevos y emociones al alumnado.



Los niños tienen entre 3 y 6 años de edad, período en el cual aprenden a manipular, experimentar y observar todo

material que se le ofrezca, sin el temor a crear un resultado erróneo, aún no están contaminados de estereotipos ni tienen prejuicios a su forma de hacer las cosas. La didáctica que se aplica es siempre la del juego, una actividad animada en la que situamos el proceso artístico a un mundo de fantasía, se busca la emoción y los diversos caminos que se pueden conseguir a través de la reflexión sobre las aplicaciones de los materiales.

La idea principal de estos talleres es que los niños aprendan a pensar como artistas, es decir, a desarrollar un pensamiento deseoso de construir ideas con la capacidad de progresar mediante la continua práctica artística. Gómez Molina lo describe como "entender y actuar desde diferentes modelos que nos permitan comprender cómo es posible modificarlos y recrearlos." (1999, p.19)



Mi proceso artístico se construye desde la manera más natural y simple que es la experiencia creativa de la vida. Aplico los conocimientos que he aprendido a lo largo de mi formación, de lo que he manifestado y vivido, y de las ideas que he construido a partir de ello. De ahí, que voy enriqueciendo el proceso de ense-



ñanza y aprendizaje a través del ambiente del aula, mi implicación dinámica en la tarea, la intervención y la observación de los niños.

Esta experiencia va dirigida tanto a docentes del ámbito artístico como de educación infantil y primaria, como también, a padres y madres que les interese compartir e ingeniar con sus hijos momentos mágicos.

6.4.2. La tarea del diseñador ambiental

Los alumnos y alumnas son los protagonistas del proceso de aprendizaje, los que se encargan de explorar y encontrar el camino hacia un resultado visual que les emocione y que les motive para seguir indagando con ese material. Y también, los que nos ofrecen las experiencias visuales para la Investigación en Educación Artística. "Creamos cuando descubrimos y expresamos ideas o formas de conducta que son nuevas para nosotros y para el medio." (Novaes, 1973 , p.12)

El docente, tiene que implicarse y dirigir el aula para diseñar un espacio de experimentación, de construcción de emociones y de momentos mágicos, esa fantasía por la búsqueda de algo nuevo que nos lleva a desarrollar la personalidad creadora. El niño siente una atracción por las actividades cuando se les muestra algún objeto que ellos no asocian a un material artístico, concibiendo así, un momento de experimentación que les ayuda a recordar y a buscar nuevas formas con las que poder realizar nuevas propuestas de juego. El azar va incluido, pues ofrece la esencia de lo desconocido, se van formando ideas a medida que el proceso de la obra avanza, y la propia herramienta, la técnica y el movimiento que aplicamos, se funden en un momento creador inconsciente, y al volver en sí, el alumno conoce y almacena en su memoria algo nuevo. Pollock (Ayala, 2014) nos describe ese momento casual como absorbente y en continuo movimiento:

> Esas obras nos seducen como si fueran organismos vivientes, seres hereclitia nos brotando con fluidez del desarrollo natural de unas de las fuerzas casi fisiológicas que oscilan entre lo inconsciente y lo consciente, el azar y un cierto orden. Aún congeladas en el lienzo, evocan más un proceso que un estado, el acto de pintar llevado a la extenuación más que al resultado.

Gómez Molina enfoca la idea del azar como territorio por conocer, sin saber lo que te puedes encontrar: "Lo que se encarna es el propio temperamento, la expresión no contralada del ser. La obra se convierte, por tanto, en un imprevisible descubrimiento: se solicita un nuevo espacio, un espacio abierto a lo imprevisto, lejos de cualquier idea u objeto." (1999, p. 399)

El resultado nunca es igual, el azar no lo permite, está lleno de posibilidades y es infinito. Los niños descubren con esto un amplio abanico de imágenes, abstractas, donde comparan los resultados con sus compañeros, escogen entre ellos el que más les gusta por la diferente aplicación cromática y por el dinamismo del trazo. Algunos de los comentarios de los niños cuando observan el resultado, como la aplicación de canicas para realizar la técnica del dripping son: ¡hemos hecho una tela de araña con canicas!; ¡La mía es roja, con







un poco de amarillo, y parece que hay animales pegados en ella!; ¡A mí me parecen hilos de colores!

El docente envuelve al alumno en la tarea, le enseña un hábito y el niño se deja llevar por las propiedades del material que tiene en sus manos, de ahí, va descubriendo qué tipo de textura ofrece el material, qué puede hacer con él, que movimientos o trazos aplicar y qué cambios puede introducir para conseguir otras formas. El enseñante se encarga de que el proceso artístico funcione y que se construya una experiencia en la que los niños indaguen por su cuenta y tengan el apoyo de un







guía que les origine un significado a lo que están creando, evitando así el temor a la incapacidad del saber hacer.

La necesidad por crear, va influida tanto por un proceso motivador como la propia percepción de lo que ocurre en cada resultado. Esta reflexión, muestra una cadena de elementos, donde cada parte se va complementando, disponiendo de un hilo conductor más complejo que nos lleva a desarrollar la capacidad creadora. Para ello Marina (2013) cree que tiene que existir una actividad expresiva donde se suman los

estados de alerta, la dirección de la atención, la gestión de la alegría y el interés. Son elementos muy importantes para el desarrollo cognitivo de un niño, ya que concluye sus comportamientos, sus maneras de experimentar y su forma de ser. Para Ken Robinson actitud es igual a motivación, "es una perspectiva personal que tenemos de nosotros mismos y de nuestras circunstancias: el ángulo desde el que miramos las cosas, nuestra disposición; es un punto de vista emocional." (2009, p.48)

Pero las tareas no sólo influyen en el crecimiento personal del alumnado, también en el docente, observa esos cambios ascendentes, las emociones en el aula también intervienen en él, ve lo que descubren y existe una cierta complicidad de lo que ha pasado entre el profesor y el alumno, creando así un paralelismo en ambas experiencias personales.

Doschka señala cómo Paul Klee genera su proceso creativo dentro del caos donde se ordena la propia





naturaleza pictórica: "Cuando Klee se refiere a su modo de pintar habla de una alegría creativa, para él el lienzo o el papel es un pequeño jardín del paraíso en el que los elementos pictóricos crecen como plantas, exploran su potencialidad en las esferas transicionales entre la figura y la abstracción, la forma y la idea."(2001, p. 19)

Al igual que los niños, sus procesos de dibujar o pintar, les resulta la aparición de elementos fantásticos, que van surgiendo delante de ellos a partir de sus construcciones caóticas, aleatorias e inconscientes. El docente les propone la idea, ellos van probando, incluyendo y aventurándose hasta concluir con algo que les sorprende o motiva por un resultado no esperado, formando así, conocimiento y emoción. Ahí es donde se describe la emoción inocente: el niño no tiene miedo a equivocarse, prueba las diferentes formas que puede realizar o aplicar a un objeto o a un soporte y así sentir un entusiasmo por lo que descubre a través de su esfuerzo y actividad.

6.4.3. Construcción de ideas a partir de materiales encontrados

"(...) no sólo hay accidentes gráficos, también hay curiosidades (el niño dibuja sistemáticamente con líneas deliberadamente sinuosas, esperando ver qué forma les sugiere; y tan pronto como surge una configuración evocadora, la trabajan" (Wilson, Hurwitz, Wilson, 2004, p.33).

Esta reflexión me traslada, en el proceso creativo del niño, a ofrecerle experiencias para la estimulación de sus emociones en el momento de la acción a partir de materiales que le muestra cómo manipularlo para construir nuevas formas, volúmenes o líneas, y llevarlo al proceso de la indagación, de la búsqueda del descubrimiento.

Para que los materiales nos proporcionen una propuesta atractiva, motivadora, y que reconstruya nuevas ideas tanto para el profesor como para el alumno, debemos analizar las texturas, las formas, y las diferentes propiedades del material que vamos



a utilizar. Estos se encuentran en nuestro entorno cotidiano, en nuestros hogares o al aire libre. Lo ideal para este tipo de propuestas, es que los propios niños traigan sus materiales encontrados, esto ayuda a construir una actitud de búsqueda, de observación y de diferenciación formal para el desarrollo creativo del niño. Por ejemplo, materiales como canicas, tienen una superficie lisa, redonda, puede rodar; una espumadera, tiene agujeros, textura, y se puede obtener un estampado de círculos; los palillos, son planos, se pueden pegar y acumular, o se pueden utilizar como elemento que arrastran pintura, obteniendo una textura diferente con el trazo. De los tipos de árboles, conseguimos la diversidad en las hojas y en la corteza, de ello,

alcanzamos un resultado vegetal gracias a las texturas. Estas son algunas ideas de materiales cercanos a nosotros que nos pueden proporcionar el diseño de un proyecto experimental para compartir con los niños y descubrir, para ambas partes, momentos mágicos. Convertir el proceso en un juego ayuda a que los niños interactúen de una manera más dinámica, se sienten estimulados en toda la acción y desarrollan el trabajo colaborativo al formar grupos.

Una de las estrategias que empleo para la intervención de los niños en el proceso artístico, es una estimulación de rotación. Para ello, creamos una serie de acciones con materiales diferentes en las distintas partes del espacio del aula. Los niños están divididos por grupos y van rotando por cada zona de trabajo marcándoles los tiempos. Procesan la acción de una manera más rápida, analizan el uso del material según la forma y aplican la pintura observando la huella que deja. Todos aplican su trazo en cada zona de trabajo, construyendo piezas artísticas colaborativas.

A partir de esta acción de juego o competición se expresan a partir de gritos de sorpresa como !Oh!¡ wow!, con risas, o simplemente quieren que todo el mundo observe lo que ha ocurrido en su soporte y en el de los compañeros.

Lo mismo ocurre cuando el juego es un trabajo individual: Mira! A ver el tuyo? Me gusta como le ha quedado a Olivia! El de Amaya es muy bonito!Qué bien! Se parece a un unicornio! Voy a hacer otro que se parezca a un dragón echando fuego!Analizan los resultados y se sienten dispuestos a continuar con la misma tarea para encontrar alternativas, en el uso del material o en la aplicación del color.

Son libres de opinar, expresar, compartir y creer en las cosas que construyen.

Los materiales que escogen los alumnos, siempre se corresponden a una llamada de atención por su forma, su textura, y algunas veces por su sonido, tanto sea por el choque contra otro objeto o por su propio sonido, el niño se familiariza con el objeto ya en el momento de encontrarlo, lo toca, lo mueve, lo dobla, interpreta todas las posibilidades para aprender a manejarlo y el profesor le dará las pautas de qué

hacer para que descubra su finalidad en el proceso artístico. La memoria del niño va adquiriendo información sobre cada elemento con el que ha tenido una experiencia, porque le ha gustado, porque captó su curiosidad, fue capaz de realizar una tarea con el material que se le ha propuesto.Este proceso que se realiza a partir del juego va formando la personalidad del alumno y su mundo interior: "Del juego emanan las formas culturales que se desarrollan a través de los significados que se comparten para conformar nuestra propia presencia en el mundo" (Ruiz y Abad, 2011, p.19).

6.4.4. Actitud de Artista

La experiencia de emociones inocentes plantea el desarrollo de una actitud artística para el niño. No buscamos formar a artistas, sino mostrar cómo podemos construir identidades, pensamientos y razonamientos individuales, que lleva consigo la capacidad de cómo ver y mirar nuestro mundo, la sociedad que vivimos en él, los ideales que se construyen para el bienestar humano, y para crear mentes reflexivas y competitivas a lo largo de la vida. Estos ya no sólo son objetivos de un taller artístico, sino que podemos decir, que el objetivo general, a nivel social, es crear propuestas que lleven a generar soluciones a problemas para toda la vida, para un mayor crecimiento comunicativo, en relaciones personales y laborales, y unir la ciencia con el arte: "Lo importante aquí es que las tareas expresamente diseñadas que se ofrecen a los estudiantes en la escuela ayudan a definir el tipo de pensamiento que aprenderán a aplicar." (Eisner, 2004, p.31)

Carmen Montoro, artista plástica, señala que para construir momentos creativos debemos de ser inquietos y ansiosos por buscar nuevas realidades:

> En las fases de trabajo, de creación, hay diferentes periodos: de búsqueda, de evolución, de afianzamiento, de experimentación. Esta última no debe de decaer nunca y nos llevará de nuevo a la búsqueda y a la investigación; en

definitiva, a una actitud inquieta que nos permita evolucionar. (2010, p.13)

Hoy en día, la sociedad no está concienciada de la unión que existe entre nuestra manera de vivir y de ser con el arte, nuestro sistema educativo no oferta una educación para entender que se entiende por arte, de ahí, que la alternativa a estos taller artísticos, se le concede la oportunidad a estos niños, la forma de expresarse, de comunicarse, de sentir y emocionarse, de interpretar, de construir, de opinar sobre lo que les gusta y lo que no, y así crear motivación, sorpresa, diversidad y crecimiento rizomático a través de la educación artística. Este planteamiento nos recuerda a la actitud del artista, ya que a través de la obra, reivindica su estado y ocupación en el mundo como ser que siente, expresa y piensa.

La inocencia que nos muestra el niño es una autoayuda y una ventaja, ya que no está sometido a una presión de análisis, no teme al error y confía en sus capacidades para llevar a cabo lo que le propone el docente. De ahí que, sus emociones brotan de



igual manera que su expresión por demostrar de lo que es capaz y enriquece a partir de la variedad material, del dinamismo y de la estimulación de la acción.

Bajo mi experiencia como artista, observar las cosas que encuentro en mi entorno es una cualidad que me entusiasma para seguir recordando y aprendiendo, simplemente por curiosidad, de ahí que, tenemos que enseñar a nuestros alumnos o hijos a ser curiosos, para que indaguen con lo que tienen a su alrededor y que reconstruyan nuevas visiones e imágenes, para crear una personalidad creadora.

6.4.5. Crear a tres sentidos

"Aprendemos a ver, oír y sentir. Este proceso depende de la diferenciación perceptiva y, en materia de educación como en otras formas de contenido, la capacidad para ver, sutil pero significativa, es crucial. A menudo nos referimos a quienes son capaces de hacerlo como perspicaces". (Eisner, 1998, p.40)

La perspicacia se va creando a través de las experiencias que obtenemos mediante nuestros sentidos, el tacto, la vista y el oído, son los que más interactúan en las sensaciones que vamos a sentir a la hora de crear.

La búsqueda de las diferentes texturas, formas, colores y materiales propician a nuestro sistema cognitivo la activación de los sentidos y el almacenamiento de emociones que hemos conseguido al realizar una acción creativa que estará presente siempre que necesitemos construir nuevas ideas. Los niños son fuente de ocurrencias, están llenos de imaginación, ofrecen emociones inocentes, a las cuales sólo nos damos cuenta los adultos, porque hemos perdido por el camino la práctica de pensar en lo que nos emociona, en los momentos de libertad, que podemos volver a retomar con estas experiencias, a través de lo que nos transmiten los alumnos en su proceso creativo. De ahí que la alternativa del juego nos guíe, para divertirnos los mayores, como para concienciar al niño de que está jugando y reconstruyendo, dejando a un

lado la idea de ejercicio, tarea, deber, todo lo que suponga una obligación, están en su momento libre.

El proceso creativo va dirigido a estimular los sentidos, a entrenarlos para adaptarlos a las aptitudes de observación, de búsqueda por nuevas ideas y proyectos y por el descubrimiento de nuestro yo expresivo, creador y motivador. John Berger representa la idea de dibujar para descubrir: "En la enseñanza del dibujo, es un lugar común decir que lo fundamental reside en el proceso específico de mirar." (2011, p.7) Para él, el registro de cada momento importante significa la motivación para querer seguir viendo.

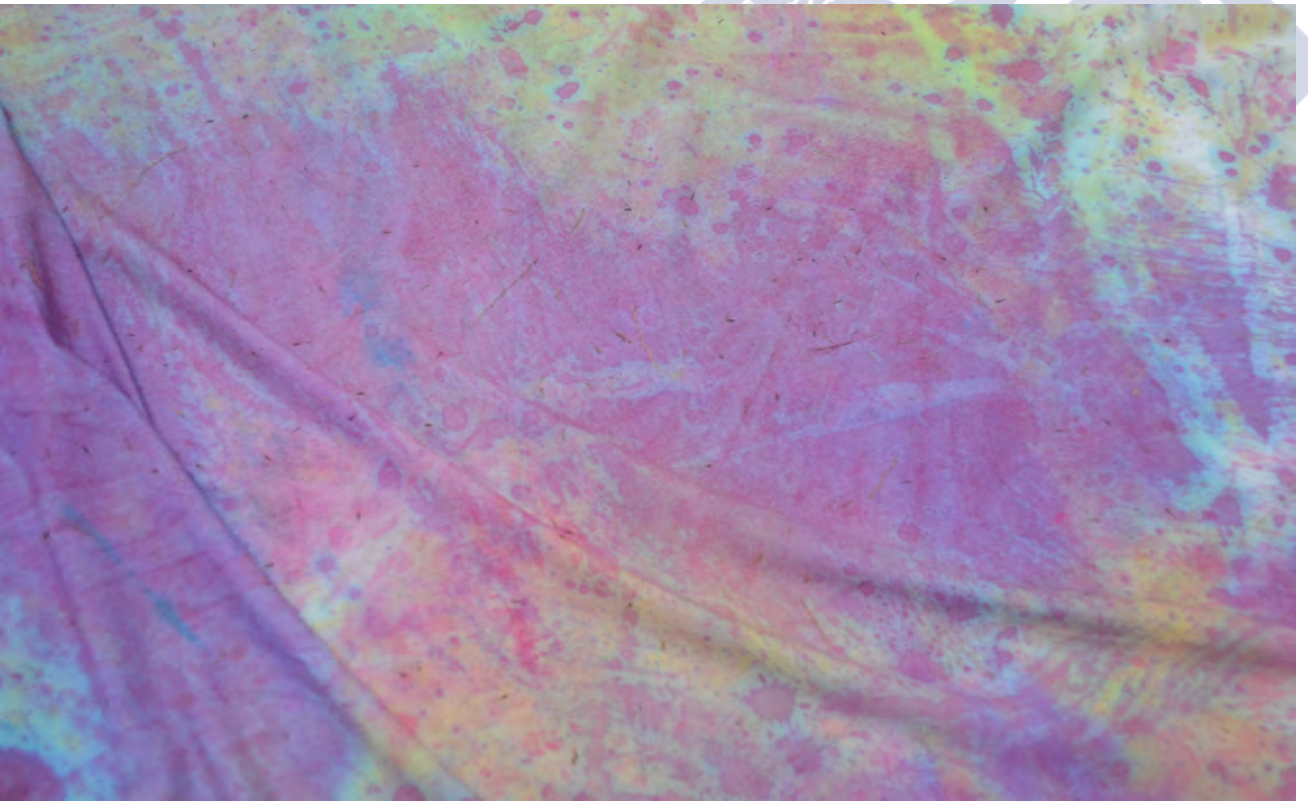
USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



6.4.6. Conclusión

> ¿Fue un juego, una prueba, un experimento? Las tres cosas y algo más también: la búsqueda de un fotógrafo, el deseo de saber cómo las imágenes que él hace son contempladas, leídas, interpretadas, tal vez rechazadas por otros. En realidad, ante cualquier fotografía el espectador proyecta algo de sí mismo. La imagen es como un trampolín. (Berger y Mohr, 2007, p.42)

Las fotografías muestran o reflejan parte de lo que acontece en un determinado momento, pero es muy complicado poder absorber una cantidad tan grande de emociones y sensaciones que fluyen en un proceso creativo, de ahí, que algunas veces, las palabras también se quedan cortas, y se necesita de ambas partes para que el espectador se acerque más a la experiencia: "Uno de los rasgos que caracterizan la A/R/Tografía es la conjunción de imágenes y texto, de modo que los textos no sean meras descripciones de las imágenes, ni las imágenes simples descripciones de los textos." (Roldán





y Viadel, 2012, p.30)

Como conclusión, esta práctica de campo no solo se resuelve a partir de las teorías, sino que se consigue a través de la práctica, de la transmisión de significados que surgen dentro del entorno y la complicidad paralela entre el alumno y el profesor.

Se cumplen los objetivos de la manera en que va progresando la curiosidad, la autonomía y la disposición del alumno en seguir probando con materiales cotidianos del entorno. Esto me ayuda a valorar las emociones y comportamientos que se reflejan en la acción, replanteo y modifico las tareas según necesite entusiasmar o atraer al niño para su mayor implicación en el proceso creativo.

Soy un diseñador ambiental, propongo un espacio de juego, de alegría y pasión, de sonrisas, donde fluye la libertad de compartir ideas, sueños y de contar las experiencias más significativas para los niños.

Son pequeños investigadores, ansiosos por tocar, ver y oír. Comparten entre todos un desarrollo creativo con la búsqueda de materiales nuevos, un proceso indagador de nuevos estímulos a través de la aplicación de la acción.

Emociones inocentes es una experiencia activa, dinámica y participativa, de la cual forman parte niños que reclaman cada día una nueva aventura llena de formas, texturas y siluetas para manipular. Las emociones se convierten parte del resultado y una motivación para seguir trabajando con ellos, aportarles momentos de magia y de creación que necesitan para crecer como personas pensantes.



6.5.
Maratón do Debuxante

El proyecto Maratón do Debuxante se puede describir como el mayor logro, integración social y difusión artística que he podido llevar a cabo, no sólo una vez, sino dos, gracias a la financiación y colaboración de la Xunta de Galicia, el Ayuntamiento de Santiago de Compostela y de Ames, y el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Santiago de Compostela.

El Maratón do Debuxante ha significado la práctica artística dirigida a la comunidad, la fusión entre una educación formal e informal, y la colaboración en equipo de diferentes compañeros de batallas.

Se convirtió en un evento señalado en el mapa, que pudo y puede conocer cualquier persona en el mundo, puesto que fue inscrito en el Festival Internacional del Big Draw y se puede encontrar en su página web (http://www.thebigdraw.org/event/Maratn_do_debuxante/6594).

Maratón do Debuxante se convirtió en un evento llamativo, innovador y necesario para la comunidad, lo demandan tanto para los niños como para los adultos a la hora de compartir momentos de juego, emoción y experiencia.

6.5.1. Cuando se encendió mi bombilla...

Este proyecto ha sido fruto de una oportunidad, de un momento preciso en un lugar determinado...

Me encontraba en un programa de emprendedores, Yuzz, donde estaba rodeada de 20 personas llenas de ideas innovadoras y creativas para el emprendimiento profesional. En este programa, realizaban diferentes seminarios con gente que había logrado sus metas y que consiguieron crear un negocio. Un buen día, llegó un invitado, un colaborador en programas juveniles que ofrece y subvenciona la Consellería de Trabajo y Bienestar de la Xunta de Galicia, a explicarnos las ayudas que existían para llevar a cabo una iniciativa atractiva, contemporánea y pública.

El invitado aquel, empezó a motivarnos para realizar algún tipo de propuesta, que lo que interesaba era realizar acciones nuevas, para la comunidad, para los jóvenes, para que la gente conociera nuestras ideas emprendedoras, educativas, artísticas, científicas, ...todo valía. Ahí fue, cuando mi bombilla empezó a brillar y sentí que podría alcanzar nuevas metas, indagaciones, reflexiones sobre mi tesis y sus resultados. Fue la oportunidad de aprender a organizar y ordenar mis ideas para verlas hechas realidad teniendo la respuesta del público participante para la evaluación y conclusión de lo que he conseguido hasta el momento.

6.5.2. Ideas ahumadas y sólidas

Maratón do Debuxante,nació, por primera vez, gracias al programa Iniciativa Xove 2015 financiado por la Xunta de Galicia, se realizó en la tarde soleada del 19 de setiembre. Para llevar a cabo este proyecto complejo en su organización, necesitaba compañeros, de monitores que conocían mis estrategias didácticas, mi forma de trabajar, para que me ayudasen en la acción artística.

La maratón consistía en un recorrido de 10 actividades enfocadas en la expresión, en la estrategia del juego y el dinamismo de la línea del dibujo a partir del movimiento corporal. El enfoque activo que le diera el monitor a la actividad era imprescindible. Contraté para el evento artistas, educadores, actores y animadores, un total de 10 personas para realizar el proyecto.

El conjunto de actividades fueron diseñadas a partir de la interpretación de talleres referentes en mi investigación, como el Laboratorio Segni Mossi, los proyectos de Eileen Adams, tanto los realizados en los centros escolares como el evento The Big Draw. Mi propuesta era realizar un festival como The Big Draw en los alrededores de Santiago, puesto que son eventos no comunes en nuestro país, donde la Educación Artística no se muestra en el entorno comunitario y se necesitaba dar visibilidad dentro de nuestras rutinas cotidianas para ejercer nuevos valores como compartir,

educar e interactuar.

El evento se difundió por diferentes medios de comunicación: prensa, radio, cartelería, etc. Necesitábamos gran público.

Se realizaron dos blogs diferentes en cada una de las ediciones que recogieron imágenes de cada una de las actividades realizadas

(http://maratondodebuxante.blogspot.com.es/, http://uniondecanlessociais.blogspot.com.es/).

Mi iniciativa es obtener un acercamiento de la Educación Artística hacia las familias, jóvenes o adultos, un público al cual informamos con pequeñas porciones de información atrayente para que asistieran al evento y que no se destruyera la magia de la sorpresa de las acciones.

Han sido meses de trabajo, de organización de actividades, estructuración del recorrido, espacio elegido y formación de grupo, pero lo más importante era la acción y dinamismo del propio día del evento.

6.5.3. El momento llegado

Llegó el momento, alquilamos una furgoneta para llenarla de todo el material necesario para las 10 actividades: tableros, lápices de colores, témperas, papel continuo, lienzos, cubos de madera, etc.

Llegamos al espacio escogido para el evento, la Plaza de Chavián de Bertamiráns (Ames), un lugar que veía apropiado por la multitud de familias con niños que viven allí y que el evento sería muy visible para cualquier transeúnte.

Creamos el circuito de las 10 actividades para que cada monitor tuviera la ubicación de cada estación y la elección de la actividad a desarrollar. La plaza se llenó de lienzos blancos en el suelo, los columpios se convirtieron en hamacas tambaleantes,



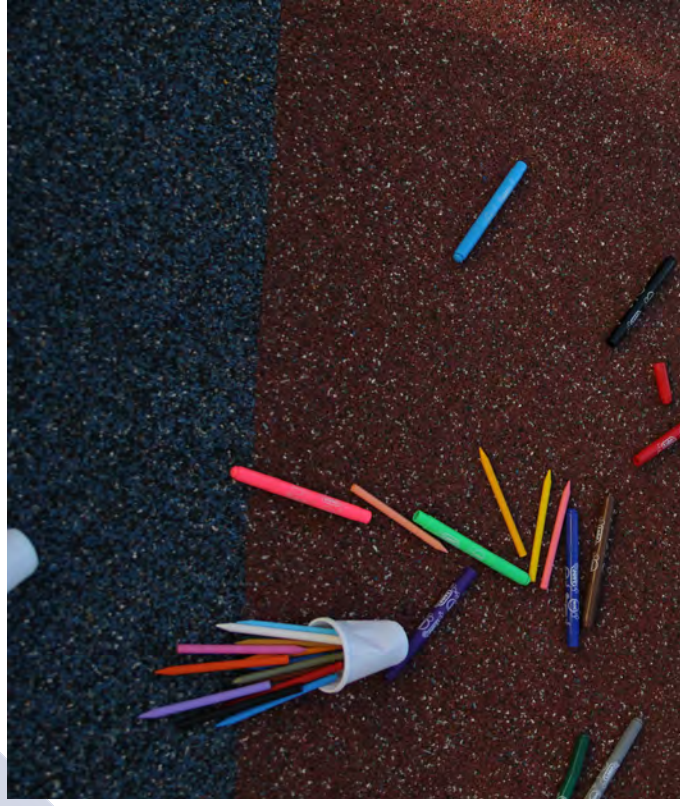


el parque de juegos se transformó en experiencia de colores y una música de fondo animando a soñar despiertos.

Antes de empezar el evento de la Maratón do Debuxante, todos los participantes tenían que inscribirse para que el público estuviera de acuerdo con las condiciones del proyecto, sobre todo para la aceptación de las fotografías que se iban a realizar durante el transcurso de las acciones.

Las diferentes actividades estaban señaladas mediante carteles con su nombre identificativo para seguir el





circuito de una forma ordenada y que no se concentrara el público en una misma acción. Las actividades fueron las siguientes:

1. Dibujo volador. Fue la acción estrella del evento. Mediante 2 hamacas sujetas en un mismo punto realizamos un columpio con movimientos circulares donde el niño o adulto quedaba suspendido en el aire a pocos centímetros del suelo, para que pudiesen alcanzarlo con el brazo y dibujar en el lienzo que se encontraba debajo de ellos. Mediante los trazos de rotuladores de colores, conseguimos trazos harmoniosos, circulares y espontáneos a través de la repetición de movimiento que dirigía la







hamaca. Esta acción fue extraída de las actividades que realizan en el taller de Segni Mossi (Italia) donde la emplean como un método terapéutico o también, para que los niños sientan la danza y el movimiento flotante que transmite la hamaca y ellos lo plasman a través



de los trazos.

2. Maraña de cores. Este taller fue realizado como proyecto, anteriormente contado, en un congreso. Volví a recuperarlo con una perspectiva diferente para un público diferente. La maraña se realizó en tres lienzos continuos sujetos mediante unas escuadras de madera para que estuvieran bien sujetos y se emplearon rotuladores de colores fluorescentes y con trazos llamativos para un nuevo resultado.

La acumulación de líneas creó una imagen saturada de color, trazos contrastados que transferían las emociones del momento, alegría, siluetas abstractas y figurativas, se consiguió el objetivo de la actividad: crear una obra artística colaborativa.



Esta actividad fue diseñada a partir de mis recuerdos infantiles, la observación de la realidad a partir del cristal de la ventana, la copia de lo que vemos y lo que queremos observar.













3. Dibujar al ritmo y movimiento de la pelota. Para esta actividad se emplearon pelotas de diferentes tamaños tanto para el público asistente variado como para el dinamismo de la acción. La estrategia del juego era muy importante que funcionase bien para la creación de los dibujos que se harían en la base del lienzo del suelo. Para ello escogí a un gran amigo, animador y actor para que pudiera explimir la diversión y emoción de los participantes. Dibujaron con las piernas en el aire, tocando la nariz en la pelota para no ver, con la oreja apoyada para no oír, quedando así demostrado que se puede dibujar de cualquier forma, de manera consciente o inconsciente y suprimiendo algunos de nuestros sentidos, dejándonos llevar.

La interpretación de este taller fue extraído también del laboratorio de Segni Mossi, empleado para que los niños bailen sobre las pelotas y busquen movimientos nuevos entre el cuerpo y lo que le ofrece el material.











4. Escoba-brocha. Actividad y utensilio inventado para crear, se dice que se puede dibujar con cualquier cosa que tengas a tu alrededor. En este caso, empleamos la escoba para incrustarle diferentes brochas, rodillos y así conseguir otro tipo de trazos. La emoción de los niños por poder dibujar con una escoba impregnada de pintura era de lo más emocionante, la escoba se iba deteriorando con el transcurso de la acción, donde las brochas y rodillos se fueron despegando pero eso no fue un impedimento para que se dejase de dibujar. Los niños acabaron dibujando con las manos llenas de pintura, caminando por el lienzo dejando sus huellas y aprovechando los restos del material.

El movimiento en las actividades siempre está presente, y el utensilio que se emplee para dibujar, siempre nos ofrece un movimiento, dinamismo e interacción determinado. El movimiento de una escoba se centra en dos direcciones, aunque según para que la utilices, te puede ofrecer líneas circulares y multiplicadas, o mediante la frotación en una superficie es puede rellenar de un color y una saturación homogénea. La decisión en el resultado es lo que uno desea buscar con lo que le aporte el material, ese es el objetivo.

Este invento fue diseñado para indagar, para probar que puede ocurrir y buscar nuevas alternativas para crear nuestras propias máquinas de construir y crear, de la misma manera que numerosos artistas, como las máquinas voladoras de Leonardo da Vinci, con el deseo de que el ser humano pudiese volar. El deseo y la pasión son lo que nos da el placer de inventar y reflexionar.









5. Rediseña el espacio urbano. Cada persona se imagina una ciudad diferente según sus necesidades en un entorno deseado. Algunos prefieren más naturaleza, más color y otros, espacios que les ayude a soñar y a evadirse de las rutinas. Para dar solución a esto, cubrimos unas escalinatas con papel blanco para redecorar, pensar en cómo a uno de gustaría su espacio, urbano o rural, para vivir, contemplar, caminar.

Para los niños es muy fácil, siempre desean mundos de colores que transmiten a sus padres una felicidad en paz, con casas y árboles en amplio espacio, donde incluso apreciamos aire limpio y puro, sin contaminaciones de ningún tipo. Ese fue el resultado, color.




MANLEY






6. Dripping de pelotas. Jackson Pollock creaba sus drippings mediante la caída de pintura sobre enormes lienzos. Al igual que la idea de creaciones de máquinas, existen materiales con los cuales podemos conseguir líneas de múltiples colores para crear nuevas formas de crear una técnica. Las canicas, pelotas de ping-pong o de tenis, podemos conseguir líneas dinámicas y multidireccionales a través del juego.

Para este taller, se necesita la colaboración de varias personas para conseguir el movimiento y la interacción del material con el cuerpo. Mediante el agarre por cada uno de los extremos del lienzo, incluimos pelotas de diferentes tamaños empapadas en color y los participantes serán los encargados de darle movimiento al lienzo para conseguir que las pelotas se muevan y se cree un trazo lineal. El tambaleo de las pelotas y conseguir que las pelotas no salgan del lienzo desarrolla la diversión en la creación

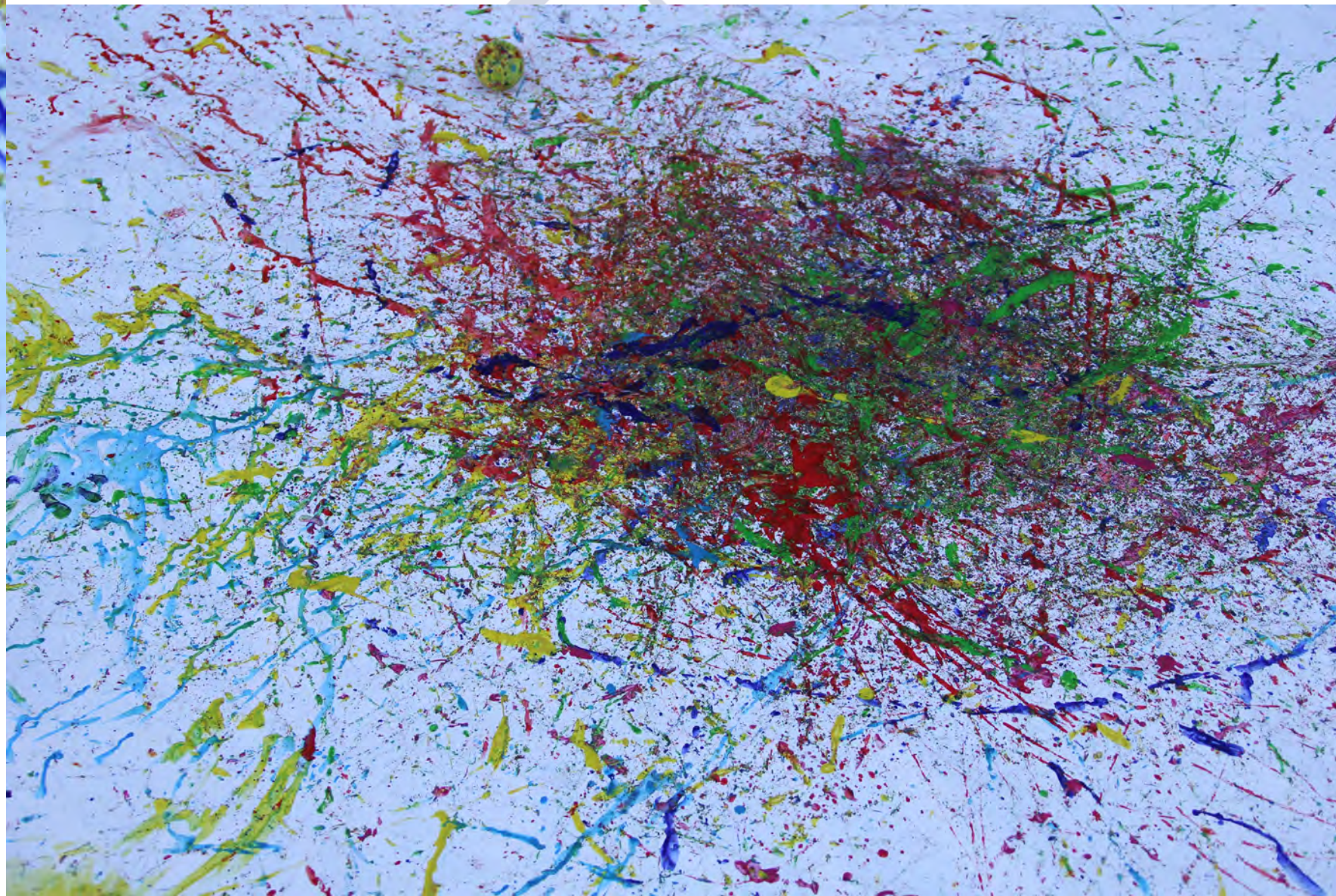


y se necesita la participación del grupo para conseguir una obra final.

El diseño de esta actividad es fruto de la obra de Pollock, de su análisis y de la alternativa para generar y de las múltiples opciones que nos puede dar un puñado de canicas o pelotas para pintar.







7. Cubos mágicos. Un lienzo en blanco en el suelo, 5 cubos cubiertos de plástico transparente y cordeles de trapillo de colores, se convirtieron en una ciudad ideal para los participantes. Esta es una de las actividades que también necesitaba de una instrucción guiada e interactiva entre monitor-público. En ella se encontraba Genma Pardo, una actriz coruñesa que consiguió engendrar magia en la acción. Los participantes se sumergieron en el tiempo creando calles, parques, edificios imposibles dentro de la gravedad, pero posibles en los sueños, se generó un espacio de color haciendo visible parte de los sueños de cada uno.



Genma Pardo recreó la actividad de los Cubos Mágicos como una interpretación de una historia, un cuento en el que ella misma era la protagonista dentro de un cuadro o un lienzo y que supo transmitir a su público para que ellos pudiesen desarrollar esa historia mediante el material que se les presentó.

Esta actividad fue en la cual los participantes permanecieron más tiempo gracias a la interacción de la monitora que les ayudó a evadirse de todo lo que les rodeaba. Se engendró una ciudad ideal gracias a la colaboración y la interacción de todos.

















8.El pilla-pilla del Dibujante. Un juego muy popular y sin la necesidad de material es el pilla-pilla. En esta ocasión, mediante un trozo de cartón colgado en el cuello y una cera, los participantes se convierten en cuadros que escapan al ser trazados, se construye un juego más dinámico de risas y obteniendo resultados de lienzos cubiertos de diferentes trazos energéticos de colores.

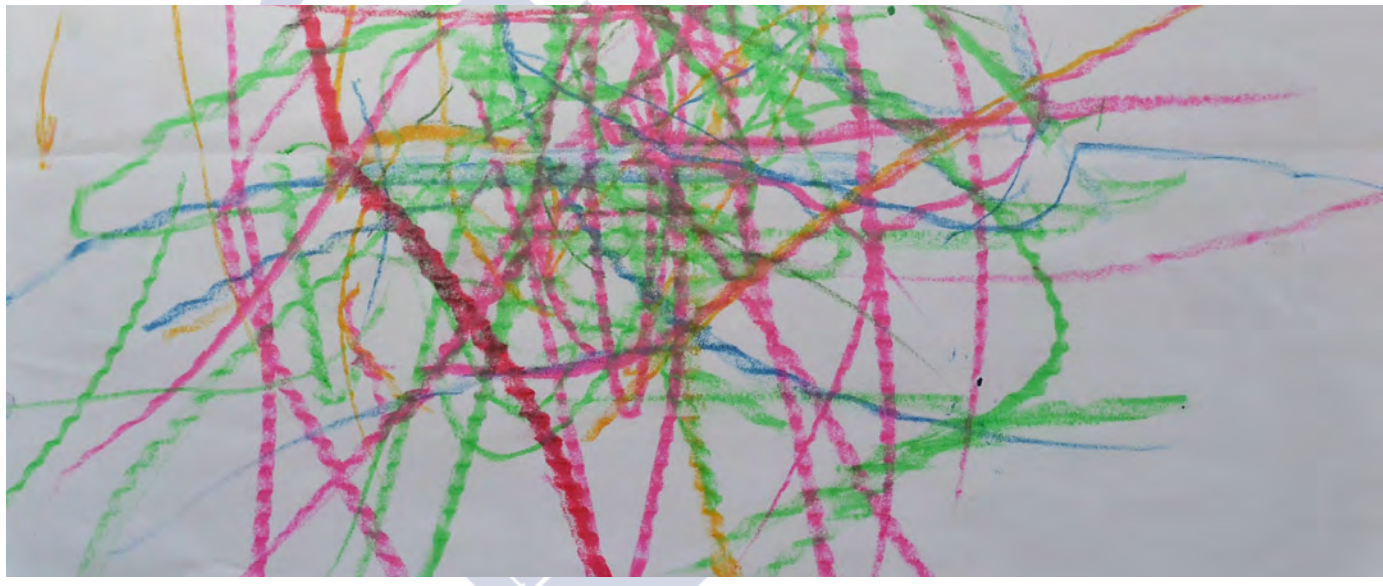




Segni Mossi emplea este tipo de alternativa a sus alumnos para enseñar movimientos y ritmos cambiantes, rápidos e interactivos con la persona que tenemos de frente. Bajo mi observación, interpreté esta actividad como forma de perder el miedo al dibujar mediante los trazos inconscientes a la propia acción del bosquejar. La figuración queda al margen teniendo su interés la propia línea realizada que obtiene vida.









9. Dibujo en cadena. Convertir nuestros pasos en camino para trazar el camino del otro. La colaboración en equipo para generar un camino era el objetivo. Se crearon símbolos y huellas que permitieron construir un nuevo transeúnte que observa sus pasos y los de los demás que lo acompañan en una travesía sobre un lienzo en blanco. Los más pequeños transeúntes bailaban sobre sus huellas, las madres marcaban sus pasos en el suelo y poco a poco el camino se va haciendo más complejo, obteniendo nuevas vías y bifurcaciones.

La idea de la copia que nos aporta nuestro cuerpo y la participación del grupo construye la idea del dibujo en cadena.











10. Stand de Serigrafía. La técnica de grabado de la Serigrafía dirigido por la profesional Andrea Fernández y su taller móvil La Platanera mostró al público participante el dibujo multiplicado de manera artesanal mediante una matriz.

La imagen que trajo Andrea para intervenir en ella estaba titulada con el nombre de "Soy la pera" creando un dibujo de una pera para que cada uno inventara su historia sobre ella. La múltiple interpretación ofreció la riqueza al taller, un regalo y recuerdo sobre todo el evento de la Maratón do Debuxante.

Los más pequeños pudieron aprender lo que era una imagen serigrafiada y estamparla ellos mismos.





Las técnicas de grabado hoy en día se siguen empleando para crear diseños e imágenes creativas e innovadoras, pero son ignoradas en su modo de generación. Gracias a La Platanera, está reviviendo la manera artesanal de realizar diseños de autor, dejando un poco a un lado las nuevas tecnologías.












SONA
PERA


SONA
PERA

6.5.4. Evaluación de la Maratón

Asistieron y participaron en el evento cerca de 150 personas, tanto niños como adultos. Para realizar la evaluación se presentó un cuestionario que se informó a los participantes, durante la inscripción, para cubrir luego del recorrido de las 10 actividades.

El cuestionario presentaba un esquema simple donde quería que se señalara cuál de las actividades fuera la favorita por los participantes, de si necesitábamos de la Educación Artística para la mejora educativa de toda la comunidad y si el evento había mostrado nuestras perspectivas sobre el dibujar, el hacer.

Mi primera valoración, fue mi situación, mi observación durante el momento, la experiencia que obtuve al encontrarme rodeada de gente interactuando y llevar a la práctica una serie de actividades. Creo que nunca tuve mejor satisfacción al observar lo que había construido, una experiencia viva y compartida en una multitud de gente.

Los participantes, niños y padres, se acercaron a mí para transmitirme sus propias vivencias, sus emociones y lo que será ahora, un recuerdo aprendido y marcado.

En las valoraciones aparecieron reflejadas diferentes emociones positivas, reflexiones de los propios niños cuyos padres prefirieron que ellos mismos escribieran qué fuera lo que sintieran y



ÁREA DE COMPOSTELA

0.0/5
Comentar (0)
G+1 0
Me gusta 6
Compartir 6
Twittear 0
Imprimir
Enviar por correo
publicidad

AMES

Bertamiráns acogió con gran éxito de participación el Maratón do Debuxante

M.TOLEDO

A- A+

La praza de Chavián acogió en la tarde del sábado, en Bertamiráns, *O Maratón do Debuxante*, una actividad que organizó el grupo Art Difund en colaboración con las concejalías de Cultura e Educación y Mocidade e Transparencia. Los más jóvenes del Concello realizaron durante toda la sesión dibujos, pintura con las manos, con los pies, serigrafías... en las diez estaciones por las que tuvieron que pasar, que aunque diferentes todas con la expresión artística como eje central. En cada una de las estaciones realizaron pruebas, individuales o por grupos, siguiendo las instrucciones de los organizadores. Este proyecto surge de Silvia Capelo, licenciada en Bellas Artes, y que ideó esta actividad para su tesis doctoral: *A educación artística e o emprego do debuxo como medio de expresión, pensamento e acción*. A partir de ahí creó Art Difund, gracias a una subvención de la Xunta de Galicia. Esta iniciativa permitió a un gran número de niños pasar un rato divertido y disfrutar con sus compañeros. Los peques se sorprendieron con las distintas pruebas y desarrollaron su parte más creativa.

Noticia del Correo Gallego, 21.09.2015

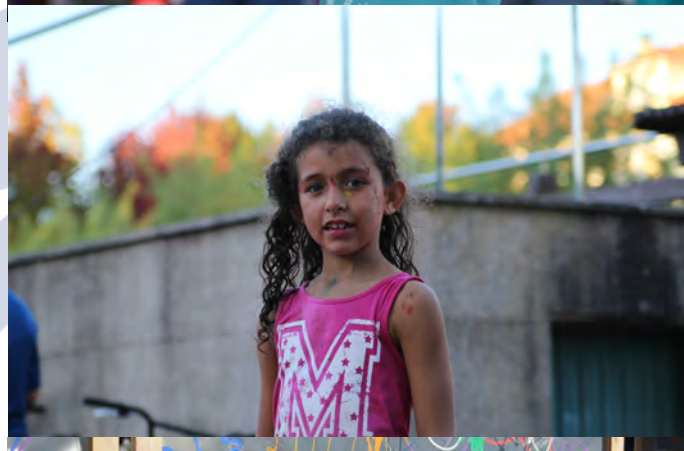
qué actividad les llenara más.

La valoración también apareció reflejada en los medios de comunicación. Al día siguiente, imágenes del evento aparecieron en la prensa con una crítica positiva de lo que fuera el evento y la amplia participación que se había obtenido.

Lo importante en todo esto no es el número de personas que asistieron, sino de lo que surgió en ellos después de haber disfrutado de la experiencia de dibujar.









USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

6.5.5. Maratón do Debuxante inscrito en el festival internacional The Big Draw

La segunda edición del Maratón do Debuxante, que se realizó el 7 de noviembre de 2015 en la Avenida Xoán XXIII de Santiago, fue financiado por el Consello Social de la Universidad de Santiago de Compostela, subvención aprobada para el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Facultad de Ciencias de Educación, departamento que me encargó la coordinación de actividades del proyecto Unión de CanlesSociais: Proxecto de Arte Comunitario.

El evento Maratón do Debuxante fue inscrito en el festival internacional The Big Draw, para la colaboración a la ampliación del conocimiento de la manera de hacer, de dibujar, de expresar, y de participar en la iniciativa propuesta en el Reino Unido y que se está expandiendo alrededor del mundo a partir de proyectos realizados en centros escolares, espacios públicos y comunitarios.

La Maratón do Debuxante pudo ser visible con una mirada internacional, pudo ser compartido para ampliar conocimiento y presentar un aprendizaje mediante el juego para aquellos que buscan e indagan en la manera de enseñar a dibujar.

En esta edición, el evento consistió en 12 actividades incluyendo y modificando, a las anteriores de la primera edición, un rastrillo de dibujo para el intercambio de obras de arte, un taller de danza contemporánea aplicando el movimiento del dibujo, dibujos mediante pompas de jabón, la habitación blanca convertida en color y una nueva máquina de hacer dibujos mediante cañas de pescar con brochas (taller Pescador dibujante).

En Santiago asistieron unas 100 personas, de las cuales el alumnado de Grado en Maestro de Educación Infantil y Grado en Educación Primaria colaboraron como monitores en las actividades como medio de aprendizaje y experiencia para su vida profesional futura.

6.5.6. Conclusión

Experiencia aprendida, líneas y movimiento, son mis palabras clave para concluir. No sólo he conseguido que la comunidad obtuviera un aprendizaje, sino que, yo misma he aprendido, logrado y generado una reflexión para seguir haciendo, construyendo alternativas de aprendizaje educativo-artístico.

He observado que la comunidad necesita de la Educación Artística, la reclama a gritos. Las actividades contemporáneas de los niños son mucho más pasivas que hace 20 años, necesitan trazar movimiento y que esas líneas rítmicas les emocione e impresione. La motivación en la educación es lo que está fallando hoy en día debido al reclamo de dinamismo, activismo e interacción.

Las nuevas tecnologías han aportado un progreso en la humanidad, facilidades para crear, para adquirir conocimiento y llegar de una forma más rápida a la información, pero el ser humano está olvidando lo que ofrece el material más sencillo, cercano y táctil que se encuentra en nuestro entorno físico. Las experiencias se hacen más volátiles, olvidadizas mientras lo más simple y económico nos puede ofrecer recuerdos firmes, alegres y emocionantes para una vida aventurera. La aventura de emplean los sentidos, el propio cuerpo y la observación, una visión que puede tocar sin tener delante el cerrojo de la puerta.

A través de esta indagación é podido comprobar de primera mano, de la evasión digital de la comunidad, de una educación que no presta atención a la sensibilidad del niño. Las emociones son la clave de la motivación en una educación global, de ahí que la educación artística juega un papel importante para cualquier experiencia sea científica, literaria o creativa.

Para realizar la valoración de la Maratón do Debuxante no necesitaba que me lo reflejaran en un papel, sino que pude verlo físicamente con mis ojos. No se escuchaba ruido, sino que ritmo, armonía de emociones, risas, sonrisas, la valoración directa transmitida fue a través de los sentidos de la vista y el oído, incluso se puede señalar

el tacto a través de los resultados de los trazos marcados en los diferentes lienzos.

Mis emociones también son fruto de una valoración que enmarca una conclusión ya no sólo positiva, sino que con deseos de seguir generando enseñanza y aprendizaje a través de la experiencia artística.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

7.
Conclusión final de la trayectoria

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Cuando el estilo de enseñar se rige por un control inteligente y cuando es sensible y adecuado para cada estudiante o cada clase concreta, tiene un carácter artístico. El tono que usa el enseñante al hablar, la manera de modular el ritmo de la clase y, más importante aún, la capacidad de improvisar ante la incertidumbre tienen una importancia fundamental. Los guiones "enlatados" propugnados por quienes creen que la enseñanza se puede reducir a una fórmula, no funcionan. Cuando se trabaja con estudiantes hay que tener en cuenta sus guiones, no el del profesor, porque la sorpresa siempre está presente en cierta medida (Eisner, 2004, p.71).

Después de realizar este recorrido a lo largo de mi tesis, descubres que algo de arte, de dibujo, de expresión, de emoción, de aprendizaje, ha quedado en alguna vida de un profesor, alumno, participante, paseante o un simple observador. He construido un ideal, un modelo educativo para acercar a las personas al arte y a la realidad, y a conocerse a ellos mismos.

Ya en los capítulos anteriores hemos podido observar algunos de los resultados o conclusiones, como en cada uno de los proyectos realizados, donde se ha recogido información concreta e individual para un análisis más exhaustivo.

Toca ahora realizar una serie de reflexiones de manera global para dar respuesta a los planteamientos principales, para cerrar nuestra investigación después de todo el trayecto de esta tesis doctoral. Debo también señalar que, las reflexiones que aporto en este momento fueron más allá de lo que me proponía en un principio, como ya era de esperar.

Cuando decidí realizar esta tesis, el primer planteamiento era el de dirigirme hacia un problema existente en la sociedad, en mi entorno. Pronto descubrí que lleva tiempo conviviendo con nosotros una carencia, una necesidad y una exigencia, donde se reclama un cambio social. En la presente tesis doctoral se han marcado los objetivos en cuatro bloques en los cuales se recogían nuestras preguntas: ¿Por qué necesitamos interpretar?¿Por qué pensamos?¿La interacción ayuda a recordar experiencias? ¿Deberíamos enlentecer los procesos educativos y sociales?

Estas preguntas se fueron contestando a lo largo de los últimos capítulos donde los procesos creativos se hicieron reales:

Hemos conseguido sorprender por medio de la acción, a aflorar emociones tanto en adultos como en niños. Les hemos transmitido una reflexión y una forma de vida a través del dibujar, del movimiento del cuerpo y de la aptitud interna. En una primera meta había presentado la idea de que la Educación Artística nos dirigía hacia el desarrollo de la aptitud de pensar. Hemos hallado conexiones entre diferentes vidas a través del arte de la educación y el arte de ser personas, gracias al intercambiar experiencias dentro de la práctica artística. Esto incluye que nos hemos adentrado en las vidas cotidianas de una serie de personas de nuestro entorno, vidas anónimas que se presentaron en cada uno de los proyectos como seres que comparten, expresan y se emocionan a través de su identidad y del hacer como ser libre para pensar, reaccionar y crear. Los niños salieron de sus rutinas y se les ha motivado a través de las vivencias físicas, sin tecnología ni pantallas, sólo se ha empleado papel, colores, pintura, movimiento, nuestro cuerpo y, una manera de ser y hacer.

Nos olvidamos durante el proceso de la acción de las diferencias y compartimos con el otro, creamos grupos de trabajo o de creación para realizar una misma tarea, la de ofrecer, observar y construir algo juntos. La aptitud del pensar incluye valores, entender al otro para poder entenderse a uno mismo.

En cada uno de los proyectos hemos capturado la percepción de cada alumno o participante, la propia imagen lo demuestra, y hemos recuperado los momentos dinámicos, activos necesarios para que nuestra mente siga construyendo recuerdos y reflexiones para un crecimiento personal para la sensibilización de la sociedad, implicando el cuerpo y la liberación de nuestro ser. Todos estos argumentos que hemos mencionado hasta ahora contestan a la pregunta de por qué necesitamos interpretar y pensar, el ser humano reclama estas aptitudes para poder motivarse y generar conocimiento a lo largo de la vida. Si no obtiene este tipo de estimulación no sabrá cómo enfrentarse a los problemas ni a dar vías de solución. Nuestra felici-

dad se construye a través de pálpitos de reacción, descubrimiento y de activación, en determinación, son imprescindibles para la vida.

Dando respuesta a si la interacción ayuda a recordar la experiencia, queda manifestado, sobre todo de manera visual, que se genera conocimiento de una manera más rápida y directa a través de la propia vivencia.

Después de casi cuatro años de investigación he podido disfrutar, vivenciar y representar de manera gráfica, visual y expresiva lo que ha surgido y lo que se ha demostrado. Las imágenes han logrado dar vida y trasladarnos hacia esos momentos y sentir esas experiencias. Me he implicado en la generación de un cambio social y educativo donde presento estrategias, métodos, lo que se debe de enseñar y cómo hacerlo, pero sólo pude construir un pequeño pilar del cual necesito difundir, compartir y la colaboración de profesionales, docentes, investigadores, futuros maestros para entrelazar caminos para que ese pilar vaya creciendo entre todos y que tenga la permanencia en el tiempo para integrar vida y educación. Tedesco (1995) formula la pregunta de a quién se le da el compromiso de empezar con el cambio y qué factores tenemos que tener presentes para ello:

La profundidad del proceso de cambio social que tiene lugar actualmente nos obliga a reformular las preguntas básicas sobre los fines de la educación, sobre quiénes asumen la responsabilidad de formar a las nuevas generaciones y sobre qué legado cultural, qué valores, qué concepción del hombre y de la sociedad deseamos transmitir.

Durante todo el recorrido por el que hemos pasado a lo largo de esta tesis, se observa y se transmite un nuevo modelo, un nuevo conocimiento y saber. Se han realizado estudios, investigaciones en diferentes partes del mundo (Finlandia, Italia, Brasil...) y ya se aplican métodos de enseñanza que buscan nuevos paradigmas que reclama y necesita la sociedad. Nos hemos olvidado de lo más importante de la educación que, actualmente y cada vez más, se refleja su carencia mediante hechos y situaciones como es el saber hacer y el saber ser. La importancia del cambio está en enseñar

capacidades para la resolución de problemas de este siglo, de ofrecer pensamiento para la reflexión, la transmisión de un saber válido para el crecimiento y la reproducción. El sistema educativo actual navega en un sin rumbo en el cual ya no existe ninguna coherencia entre lo que se enseña con el mundo que observan los alumnos.

Mucha gente, a la cual le he preguntado por romper con los métodos tradiciones y configurar una nueva educación a partir de la experiencia, me ha respondido con temor a no saber enseñar para esta nueva sociedad, cómo romper con todos los mecanismos que hemos aprendido y que nos han enseñado desde pequeños, con los que seguimos repitiendo y a los cuales sólo añadimos material innovador. Es cierto que nuestra adaptación a romper con todo lo sabido, a la reinvención de la escuela y a generar algo desde su inicio tiene su dificultad, es como sacarle las gafas a unos ojos acostumbrados a ver a través de una lente, pero planteando un concepto multidisciplinar a partir del trabajo en equipo, la colaboración de todos aplicando a un problema las múltiples ciencias y la propia ética del ser, se irá generando poco a poco un nuevo método educativo adaptado a una nueva sociedad.

Los talleres que he llevado a cabo durante la tesis, tanto de ámbito formal como informal, han demostrado la extrapolaridad educativa, puesto que los objetivos marcados se centraban en llevar al participante a un estado activo de conocimiento por medio de la expresión del cuerpo, de lo que ha visto y sentido. El alumno o participante forman parte de la sociedad actual, de ese grupo que reclama el conocimiento para incluir el saber ser, expresar y opinar. Todo se resume en la integración del saber ser con el hacer: planteamientos abiertos y flexibles, pluridisciplinariedad, procesos dinámicos y cualitativos, el auto-conocimiento, educación en proyectos, etc.

Planteo como punto de partida, el valor a la actividad extraescolar, puesto que nos acerca hacia nuevos métodos educativos, ya no sólo se ofrece conocimiento al niño sino también al adulto o profesor que quiera buscar nuevas fuentes o vías educativas para motivar a una aula concreta. Realizar proyectos en un espacio comunitario compartido, genera nuevas conductas en las personas, donde se aprende de lo que

vemos y a través de la interacción con el otro.

Nuestro contexto de actuación estaba enmarcado en el entorno en el cual me encontraba, un espacio cercano donde las personas obtienen una misma cultura, costumbres y rutinas, para facilitar la valoración de los resultados y observar si se encontraba algún tipo de cambio o beneficio. El intercambio de experiencias, la dinámica del juego y la activación del cuerpo formaron la motivación dentro del entorno social.

Como última meta y la que considero más complicada en ofrecer una solución, es el planteamiento de enlentecer los procesos educativos y sociales. Necesitamos una concienciación a largo plazo, donde mi interpretación no es suficiente para conseguir un cambio social y educativo tan grande. Existen diferentes factores externos de los cuales se necesita seguir creando, construyendo conocimiento y experiencias para que la sociedad difunda y reclame un concepto de vida actual para proclamar el cambio social.

Hemos adaptado un ritmo de vida demasiado acelerado que es cuestión de reformular nuestra conducta de manera individual como en el ámbito educativo, es decir, nuestra vida rutinaria debe de enlentecerse para que la educación concuerde con ese ritmo. Las dificultades que se presentan en las familias actuales es la conciliación de la vida laboral con la vida familiar. Bajo mi punto de vista, la organización o estructura del día a día debe construirse mediante una disponibilidad y una concentración en las vivencias acompasadas donde se le dé más importancia a lo que significa el momento que a la cantidad de elementos que se introduzcan en ello. Al igual que a la obra de Maggi, Global Myopia (2015), debemos pararnos para percibir, observar e interpretar lo que nos va aconteciendo por nuestra trayectoria del camino.

Como ya hemos mencionado, actualmente la Educación Artística continua por una situación delicada debido al poco tiempo que se le dedica dentro del sistema educativo. He logrado acercarme a colegios, ayuntamientos, entornos comunitarios, incluso a la comunidad universitaria, donde se han observado procesos de interacción artísticos, didácticos, en los cuales se presenta un nuevo planteamiento para aprender

de ello y poder aplicarlo de igual manera o variando posibilidades a través de otros materiales como enriquecimiento de dinámicas de aprendizaje. La alternativa a aplicar nuevos métodos artístico-educativos es mediante la actividad extraescolar, dar actividades fuera del horario escolar, para que obtengan importancia en el entorno social, acercando las propuestas a toda la comunidad, tanto para entrelazar relaciones parentales como de aprendizaje. La Maratón do Debuxante como el evento The Big Draw se generan para construir valores en la comunidad, de que el niño pueda compartir sus conocimientos con sus familiares y con otras familias, creando interconexiones en un entorno mutuo.

Debo señalar y agradecer al Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Santiago de Compostela por su apoyo y por ofrecerme la oportunidad de realizar diferentes talleres al alumnado de grado de Maestro en Educación Infantil y Primaria para mostrarles nuevos contextos artístico-educativos que puedan aplicar en sus futuras aulas y conseguir que nazcan nuevos métodos de enseñanza en un sistema educativo diferente.

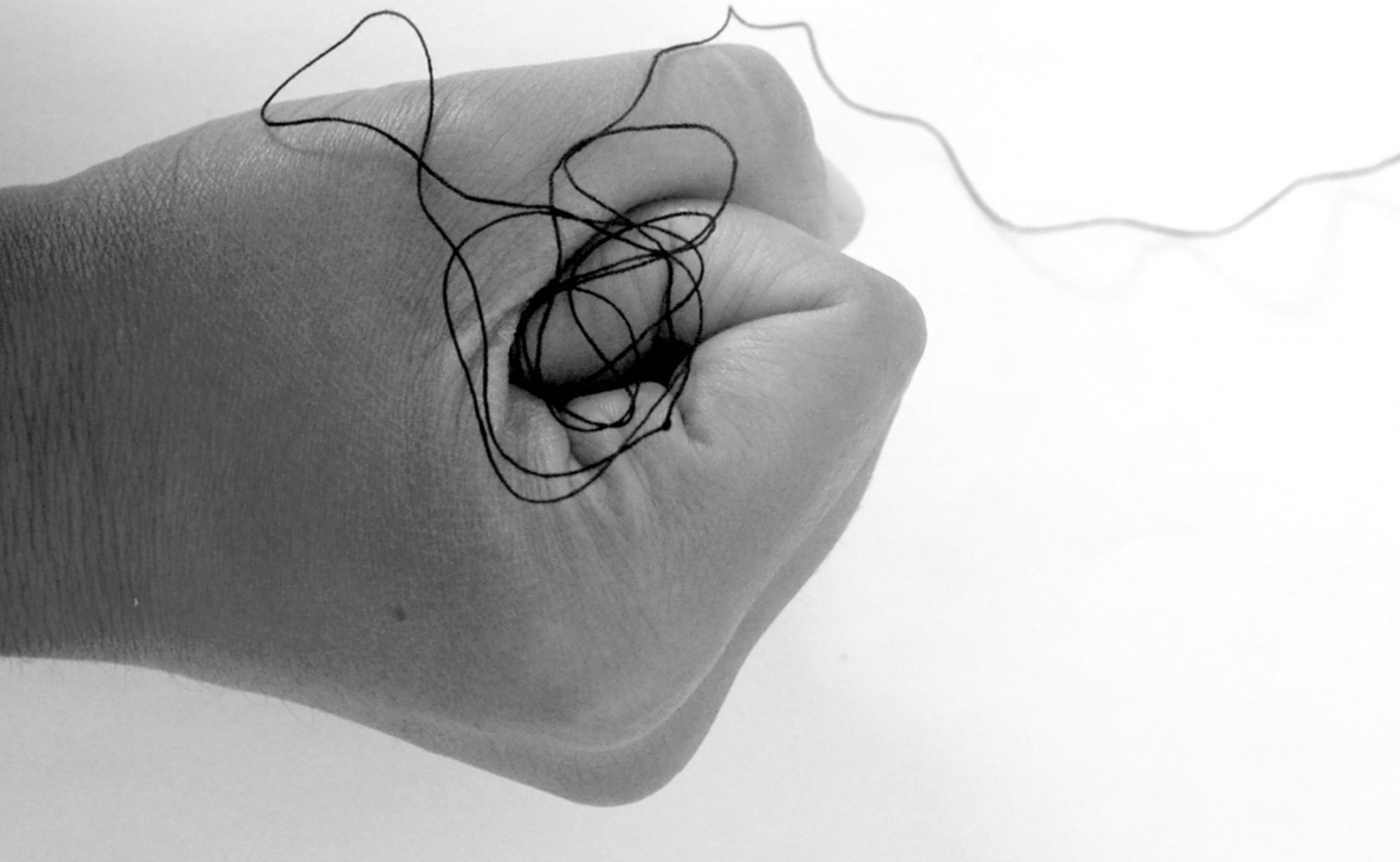
A lo largo de estos cuatro años, pude asistir y presentar mis propuestas de trabajo a través de conferencias y comunicaciones en congresos, tanto nacionales como internacionales, donde el medio de difusión es importante para compartir entre investigadores y docentes del mismo y diferente ámbito.

La múltiple metodología que he empleado, me ha ayudado a encajar, a valorar la identidad y la imagen de la misma manera que el texto, donde podemos trasladarnos al momento de la acción y sentir lo que se ha vivido.

La influencia de la identidad de mi familia en la creación del contexto de la tesis ha remarcado una parte muy íntima de mi propia personalidad y donde prima la importancia del aprendizaje a partir de las vivencias e historias de vida.

Ahora que he llegado al último tramo del recorrido de la tesis me encuentro que las ideas, las indagaciones, las acciones y las reflexiones concuerdan, se entrecruzan y

entrelazan en la última parte del camino, cobrando un todo, un único sentido: iniciar un nuevo paradigma educativo. He ofrecido un cambio, para difundir, compartir y con el impulso a querer dialogar y comunicar con otros profesionales o investigadores para el fortalecimiento de este pilar. Necesito el apoyo y la colaboración dentro del campo educativo de docentes que quieran generar e intervenir en el nuevo planteamiento educativo para exigir una educación compleja y paralela a nuestras vidas cotidianas.



Mi trabajo se va construyendo como un mapa. Voy señalando asuntos o intereses en ese mapa, que se va agrandando, sabiendo que puedo volver a esos puntos que ya señalé cuando lo necesite, para volverlos a trabajar, a profundizar. Te das cuenta que esas situaciones reaparecen de forma natural. No decido que voy a volver a explorarlas, lo que ocurre es que aparecen en el camino. Todo esto es como un territorio que se va recorriendo y excavando.

La idea de excavar es muy interesante, porque de partida, la noción de mapa nos remite a la idea de plano, pero nada que nos haga pensar en la idea de profundidad,…

Sí, pero hay varios tipos de mapas. Te refieres a los mapas cartesianos, pero mi trabajo se relaciona más con la cartografía pre-cartesiana (risas), aquella que tenía dibujos de animales, en los mapas, que señala obstáculos en los caminos… es una cartografía anterior a la racional. Pero además estoy absolutamente convencido de que, para poder acceder a lo diferente, el único ejercicio posible es excavar en uno mismo. No hay otra manera. El acceso a lo diferente viene por vía de la atención que le prestas al mismo (SILVAE, 2013, p. 226).

8.
Bibliografía. Recogida del historial del camino

USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

La autoría de las imágenes empleadas en esta tesis doctoral cumple con la legislación que se recoge en el artículo 32. Cita ilustración de la enseñanza.
I. Es lícita la inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico o fotográfico figurativo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico.
Tal utilización sólo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada.
También, por si fuese necesario, poseemos los permisos de imagen de los participantes que colaboraron en cada uno de los proyectos.

ABAD, J.(2009). Iniciativas de Educación Artística a través del Arte Contemporáneo para la Escuela Infantil. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

ADAMS, E. (2013a). Drawing to learn: Learning to Draw. Recuperado de http://t2.nadfas.net/sites/t2.nadfas.net/files/2.%20DRAWING%20TO%20LEARN%2011_06_13%20%20.pdf. [Consulta 26/02/2015]

ADAMS, E. (2013b). TEA: drawing as thinking, expression and action, The Campaign for Drawing. Recuperado de http://t2.nadfas.net/. [Consulta 3/02/2015]

ADAMS, E. (2013c)The Campaing for drawing. Recuperado de http://www.campaignfordrawing.net/power-drawing [Consulta 10/03/2014]

ADAMS, E. (2015). Power Drawing series of books. The Campaign for Drawing. Recuperado de

http://www.campaignfordrawing.org/resources/booksaboutdrawing.aspx. [Consulta 3/02/2015]

ADOLPHS, V. (2014). El laberinto del mundo. El dibujo en el arte contemporáneo. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=xYu6T7h1sUs. [Consulta 01/05/2015]

AGRA, M.J., Mesías J.M. (2007). Espacio Educativo /Espacio Estimulante? Santiago de Compostela: USC , CGAC. Ediciones Tórculo.

AGRA, M.J. (1994). Planes de acción: una alternativa para la Educación Artística. (Tesis doctoral inédita). Facultad de Bellas Artes. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Universidad Complutense de Madrid.

ALONSO, A. (2014). El Clip Infinito. ¿Por qué dejamos de dibujar? Recuperado de http://elclipinfinito.com/2014/03/03/por-que-dejamos-de-dibujar/ [Consulta 25/02/2014]

ANÓNIMO (2013). Big Draw News. Recuperado de http://www.campaignfordrawing.org/bigdraw/newsletters/newsletter_2013_03.html [Consulta 15/07/2016]

BARICCO, A. (2000). City. Barcelona: Anagrama.

BELLELLI (2016). Centro de Educación Infantil. Filosofía educativa de Reggio Emilia. Recuperado de http://bellellieducacion.com/filosofa-de-reggio-emilia/ [Consulta 10/06/2016]

BERGER, J. (2007). Otra manera de contar. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

BERGER, J. (2011). Sobre el dibujo. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

BOSCH, E. (1998). El placer de mirar. El museo del visitante.Barcelona:ACTAR.

BOURRIAUD, N. (2001).Estética relacional, en BLANCO, Paloma y otros (eds.), Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Ediciones de la Universidad de Salamanca.

BURGUESS, R. (1997). A Pesquisa de Terreno, uma introdução. Oeiras: Celta Editora.

CAMP, J. (1986). The Drawing Book.New York, Holt: Rinehart & Winston.

CARERI, F. (2007). Walkscapes. El andar como práctica estética. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

CASA VIVA (2014). Educação e Cultura. Recuperado de http://www.institutocasaviva.com.br/. [Consulta 25/05/2015]

CASA VIVA (2016). Página Facebook educaçao e Cultura. Recuperado de https://www.facebook.com/casavivaeducacaoecultura/info/?entry_point=page_nav_about_item&tab=overview. [Consulta 19/05/2015]

CHOI, Ch. (2011). Doodling May Draw Students into Science . Livescience.Recu-

perado de http://www.livescience.com/15747-doodling-science-education.html. [Consulta 19/05/2015].

CLOUDER, C., Argos J., Ezquerra M.P., Faria L., Gidley J.M., Kokkonen M... Sánchez Santiago F.(2011). Educación Emocional y Social. Análisis Internacional 2011:Informe Fundación Botín 2011.Santander: Fundación Botín.

DE MIGUEL, M.(1993). La Investigación-Acción Participativa, un paradigma para el cambio social, Documentación Social, nº 92, pp. 91-108.

DEWEY, J. (2008). El arte como experiencia. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

DÍAS, B., Irwin, R. (2013). "Investigación educativa basada en arte: A/r/tografia". Santa Maria: Editora UFSM.

DIRAYA (2016). Recuperado de http://dirayaexpresion.es/diraya/quienes-somos/ [Consulta 17/05/2016]

DUSSEL, I. ,Gutierrez D. (2006). Educar la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

EISNER, E.W. (1998). El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa.Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

EISNER, E.W. (2002). El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

EISNER, E.W. (2005). Educar la visión artística. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

FARTHING, S. Mckenzie, J. (2014). The drawn word. New York and London: Studio International and the Studio Trust. Recuperado de http://www.studiointernational.com/index.php/the-drawn-word. [Consulta 30/05/2015]

GARCÍA, C. (2013). El investigador Arno Stern y la Educación Creadora. Otra mira-

da hacia el dibujo como expresión de una necesidad. Periódico Diagonal: Madrid. Recuperado de https://www.diagonalperiodico.net/saberes/otra-mirada-hacia-dibujo-como-expresion-necesidad.html. [Consulta 30/04/2016]

GARDNER, H. (2012). El desarrollo y la educación de la mente. Barcelona: Paidós.

GARDNER, H. (2014). Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.

GÓMEZ, J.J. (coord.) (1995). Las lecciones del dibujo. Madrid: Ediciones Cátedra.

GÓMEZ, J.J. (coord.) (1999). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Ediciones Cátedra.

GONZÁLEZ, S.(2014). Resumen: El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo. http://coaching-pro.es/resumenes-de-libros/resumen-el-elemento-descubrir-tu-pasion-lo-cambia-todo [Consulta 20/05/2015]

GOOGLE (2016). Ganador Doodle 4 Google 2016. recuperado de https://www.google.com/doodles/doodle-4-google-2016-us-winner [Consulta 10/04/2015]

HANNIGAN, S. (2012). A/r/tography and Place Ontology. Visual Arts Research, vol. 38, no. 2, issue 7. University of Illinois at Urbane-Campaingn.

HICKMAN, R.(2008).Research in Art and Design Education: issues and exemplars. Bristol: Intellect.

HODGES, J. (2006). This Line to you.: a diary of flowers. 1994 (obra) Catálogo exposición CGAC. Xunta de Galicia.

HOYUELOS, A. (2008). Los tiempos de la infancia, en Temps per Créixer, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. Recuperado de http://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getdocument.aspx?docnum=38061723 [Consulta 20/04/2016]

JAMES, E. A.; MILENKIEWICZ, M. & BUCKNAM, A. (2008). Participatory Action Research for Educational Leadership. Thousand Oaks: Sage Publications.

KELLOG, R. (1981). Análisis de la expresión plástica del preescolar. Madrid: Editorial Cincel.

LANGER, E.J. (2006). La creatividad consciente.De cómo reinventarse mediante la práctica del arte.Barcelona: Paidós.

LÍNDELEN, H.(2014). Sanación natural. Zendala: un arte liberador. Recuperado de http://sanacionnatural.net/zendala-un-arte-liberador/ [Consulta 11/05/2015]

LOWENFELD, V., Lambert Brittain W.(1980). Desarrollo de la capacidad creadora. Segunda Edición.Buenos Aires: Editorial Kapelusz.

LUMARE, A. (2015a). Segni Mossi. Laboratori di danza-disegno. Recuperado de https://www.facebook.com/segnimossi/photos_stream?ref=page_internal [Consulta 15/04/2015]

LUMARE, A. (2015b). Portfolio Segni Mossi, laboratori di danza-disegno. Recuperado de http://alessandrolumare.blogspot.it/. [Consulta 15/04/2015]

LLORENS, J. (2008). Elogio de la copia. Recuperado de http://www.laverdad.es/alicante/20080616/elche/elogio-copia-20080616.html (Consulta 3/05/2015)

MARÍN, R. (2003). Didáctica de la Educación Artística. Madrid:Pearson Prentice Hall.

MARINA, J.A. (2000). Elogio y refutación del ingenio. Barcelona: Editorial Anagrama.

MARINA, J.A. y Marina E. (2013a). El aprendizaje de la creatividad. Barcelona: Editorial Ariel.

MARINA, J.A. (2013b). Biblioteca Up. Lo que padres y docentes deben saber. Recuperado de http://www.bibliotecaup.es/index.php?tipo=capitulo-el-aprendizaje-de-

la-creatividad&cap=1. [Consulta 18/11/2013]

MÁRQUEZ, A. (2015). Las escuelas de Reggio Emilia, una experiencia de innovación educativa. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=WewB-dzgOnI [Consulta 17/05/2016]

MENDES , Â.M. (2014). No caminho para casa. Un estudo a/r/tográfico de recolha de memórias numa comunidade informal (tesis doctoral). Facultad de Bellas Artes, Universidad de O Porto. Sin publicar.

MORIN, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Cantabria: Santillana.

MESÍAS, J.M. (2012). Fotografía y Educación de las artes visuales: el fotoactivismo educativo como estrategia docente en la formación del profesorado (tesis doctoral). Facultad de Bellas Artes de Granada. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Sin publicar.

NAKAJIMA, H. (2001). Recuperado de http://www.sho-jp.com/profile-en/ [Consulta 03/02/2016]

NOVAES, M.H. (1973). Psicología de la aptitud creadora. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.

NÚÑEZ, M. (1999). Jackson Pollock y las máquinas de dibujar. En Gómez Molina J.J. (coord.). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. (pp.443-478). Madrid: Ediciones Cátedra.

OKUL, Y. (2016). Remida. Recuperado de http://www.yeniokul.k12.tr/ortamimiz/remida/. [Consulta 05/02/2015]

OSTOWER, G. (1977). The League of Nations. Garden City Park. NY: Avering Publishing.

PALOMAR, MK. (2011). Studio International. Visual Arts, Design and Architecture. That thing we do to put our ideas and observations into the world. Recuperado de http://www.studiointernational.com/index.php/the-43-uses-of-drawing. [Consulta 31/03/2015]

PARINI, P. (2002). Los recorridos de la mirada. Del estereotipo a la creatividad. Barcelona, Paidós.

PÉREZ, I. (2013a). Mirar. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/0B2lG9yNqNl7_LXU1LVl1V2xlUUk/edit [Consulta 19/01/2015].

PÉREZ, I. (2013b). Recuperado de http://ignacioperezjofre.blogspot.com.es/p/cv.html [Consulta 19/01/2015].

PIXEL CREATIVO (2014). ¿Qué es Doodle? Recuperado de http://pixel-creativo.blogspot.com.es/2011/03/que-es-doodle.html [Consulta 20/04/2015]

PRIMERA infancia y educación artística (2016). Recuperado de http://www.oei.es/educacionartistica/primerainfancia/enfoques.php. [Consulta 17/05/2016]

PROSSER, J. (1998). Image-Based Research. A Sourcebook for Qualitative Researchers. London & New York: Routledge y Falmer.

PROYECTO REMIDA (2016). Recuperado de http://www.remida.de/ [Consulta 20/04/2016]

PUNSET, E. (2011). Redes- Los secretos de la creatividad. Recuperado de http://www.rtve.es/television/20110327/todos-tenemos-capacidad-ser-creativos/420223.shtml [Consulta: 3/10/2012]

RIFKIN, J. (2001). La era del acceso. Barcelona, Paidós.

ROBINSON, K., Aronica L. (2009). El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo. Barcelona: Grijaldo.

RODRIGUEZ, M. (2014). ¿Porqué dejamos de dibujar? Periódico La Vanguardia. Recuperado de http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20140328/54404149668/por-que-dejamos-de-dibujar.html. [Consulta 12/03/2016]

ROLDÁN, J., Marín R. (2012). Metodologías Artísticas de Investigación en Educación. Málaga: Ediciones Aljibe.

SCHILLER, F. (1991). Sobre la educación estética en el hombre. Carta VIII, I. Madrid: Tecnos.

SILVAE (2013). Catálogo Joao Queiroz. Culturgest: Lisboa, p. 226

TEDESCO, J. C. (1995). El nuevo pacto educativo. Grupo Anaya SA: Madrid.

TEJADA, A.I. (2015). Una reflexión sobre el garabateo. V Congreso Internacional de Educación Artística y Visual: Huelva. Recuperado de https://congresoeducacionartisticayvisual.wordpress.com/ [Consulta 12/09/2015]

UNESCO (2015). La educación para todos, 2000-2015: logros y desafíos. Informe de Seguimiento de la EPT en el mundo. Recuperado de http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002324/232435s.pdf [Consulta 24/04/2015]

UNIVERSES in Universe (2015). Venice Biennale. Recuperado de http://universes-in-universe.org/eng/bien/venice_biennale/2015/tour/uruguay/04. [Consulta 18/03/2016]

URRUTIA, M. (2016). Aras, Educación Creadora. Los orígenes de Arno Stern. Recuperado de http://www.araseducacioncreadora.com/index.php/es/origenes-arno-stern. [Consulta 25/04/2016]

UZTARROZ, J. (2011). Blog Educación Democrática. EUDEC. Recuperado de https://educaciondemocratica.wordpress.com/2010/01/27/la-extraordinaria-historia-de-arno-stern-del-descubrimiento-de-la-formulacion-a-la-semiologia-de-la-expresion/. [Consulta 25/4/2016]

VERA V. (2011). Sabes ¿Cómo educan a los niños? "La educación ahoga y margina el talento": cambiando paradigmas, por Ken Robinson. Radio Tierra Viva! Recuperado de http://radiotierraviva.blogspot.com.es/2011/12/sabes-como-educan-los-ninos-cambiando.html. [Consulta 21/05/2015]

VITTA, M. (2003). El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

WILLIAM, J.R. Curtis (1978). Le Corbusier. Ideas y formas. Madrid: Blume.

WILSON, B., Hurwitz A., Wilson M. (2004). La enseñanza del dibujo a partir del arte. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

WOOD, J. (2007): Design for Micro-Utopias: Making the unthinkable is possible. Aldershot: Gower.

ZEVI, B. (1974). Guía al código anticlásico, Nueva Forma, núm. 5, octubre, pp. 111-118.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

PARA SABER MÁS...

GENIAL.GURU (2015). ¿Qué significan los garabatos que hacemos inconscientemente? Recuperado de http://genial.guru/psicologia/que-significan-los-garabatos-que-hacemos-inconscientemente-402/. [Consulta 19/05/2015]

GREGOIRE, C. (2014). 18 cosas que las personas altamente creativas no hacen igual que el resto. Recuperado de http://www.huffingtonpost.es/2014/03/07/18-cosas-que-las-personas_n_4918760.html. [Consulta 12/02/2015]

LEFT BRAIN, RIGHT BRAIN (2012). Audio. Recuperado de http://butthatsabsurd.tumblr.com/post/49585655057/audio_player_iframe/butthatsabsurd/tumblr_lev7fzeKLJ1qa5mdz?audio_file=http%3A%2F%2Fwww.tumblr.com%2Faudio_file%2Fbutthatsabsurd%2F49585655057%2Ftumblr_lev7fzeKLJ1qa5mdz&color=grey&simple=1.[Consulta20/05/2013]

TARINGA! (2011). Los 'doodles' de Google un fenómeno mundial. Recuperado de http://www.taringa.net/posts/info/12840668/Los-doodles-de-Google-un-fenomeno-mundial.html. [Consulta 20/05/2015]


USC
UNIVERSIDADE
DE SANTIAGO
DE COMPOSTELA