

Manual de actividades
para la expresión
creativa



EBAF Adultos

Susana Villalobos Ramírez





Manual de actividades
para la expresión
creativa

Susana Villalobos Ramírez



EBAP

Etapa Básica de Artes Plásticas

371.33
V716mn

Villalobos Ramírez, Susana

Manual de actividades para la expresión creativa: EBAP Adultos/
Susana Villalobos Ramírez -- 1. ed.-- San Ramón, Alajuela: Coordinación de
Investigación, Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica, 2023.

187 páginas: ilustraciones (principalmente en blanco y negro)
ISBN: 978-9930601082

1. MATERIALES DE ENSEÑANZA-DISEÑO. 2. MATERIALES
AUDIOVISUALES-DISEÑO. 3. ALFABETIZACIÓN VISUAL-ESTUDIO Y
ENSEÑANZA. 4. DISEÑO GRÁFICO. 5. ARTES PLÁSTICAS. 6. TALLERES
EDUCACIONALES-METODOLOGÍA I. Título

Diseño gráfico y maquetación

Jose Esteban González García
Josué David González García
Liseth Montero Castro
Valeria Pacheco Rivera
Samanta Quirós González



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SEDE DE
OCCIDENTE



CI
Coordinación
de investigación

Comisión Editorial
Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente

Doctor Bryan Andrés Gómez Vargas
Coordinador de Investigación

Doctor Minor Herrera Valenciano
Editor de la Coordinación de Investigación

Doctora Damaris Madrigal López
Departamento de Filosofía, Artes y Letras

Doctor Héctor Mauricio Barrantes González
Departamento de Ciencias Naturales

Magíster Elena Valverde Alfaro
Departamento de Ciencias de la Educación

Doctor Raúl Fonseca Hernández
Departamento de Ciencias Sociales

Contactos

Correo electrónico: investigación.so@ucr.ac.cr

Tels: 2511-7094 / 2511-7064

Manual de actividades para la expresión creativa

Mag. Susana Villalobos Ramírez

Este texto es uno de los resultados del proyecto de investigación:
B7010 ANÁLISIS DEL PROCESO DE ALFABETIZACIÓN VISUAL DEL
PROYECTO ETAPA BÁSICA DE ARTES PLÁSTICAS EN LA REGIÓN
DE OCCIDENTE DESDE EL AÑO 1985 HASTA EL 2016.

El diseño gráfico y diagramación corresponde al seminario de
graduación para optar por el grado de Licenciatura en Diseño Gráfico.
Universidad de Costa Rica. Sede de Occidente.

*“Creación de insumos desde el Diseño Gráfico para la mediación
pedagógica a partir de las experiencias sobre alfabetización visual de
la Etapa Básica de Artes Plásticas (EBAP).”*

Estudiantes

Jose Esteban González García B42959

Josué David González García B42960

Liseth Montero Castro B44438

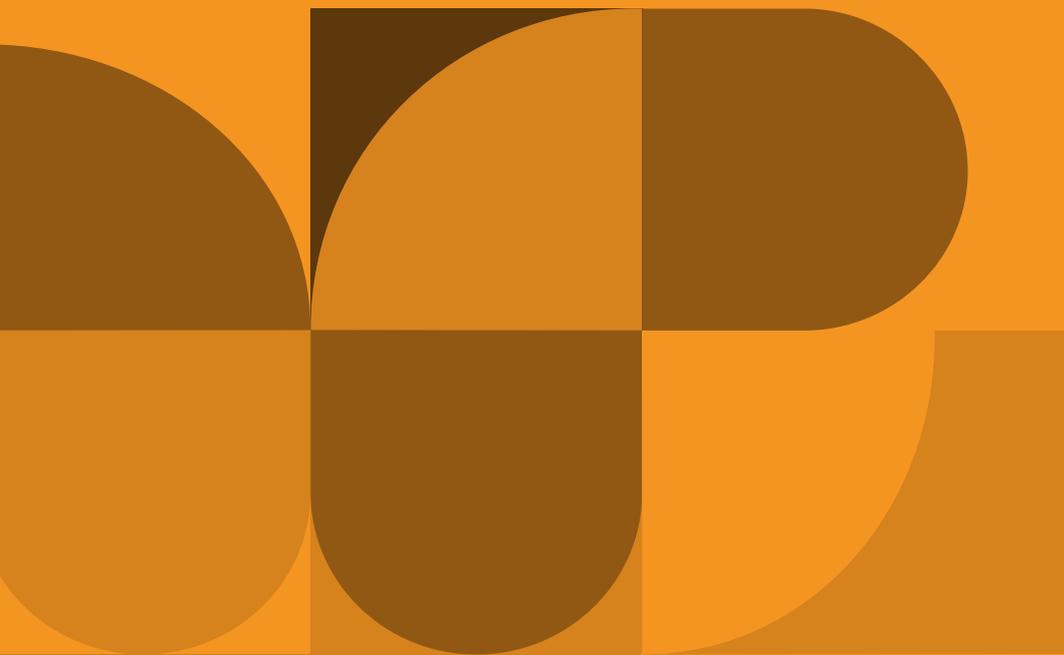
Valeria Pacheco Rivera B45121

Samanta Quirós González B16129

Índice

La EBAP en el contexto de la institución	7
¿A quién está dirigido el Manual de actividades para la expresión creativa?	11
¿Cómo nace este material?	15
Estructuración del manual	19
¿Qué encontrará en este material?	41
01 Fundamentos del diseño	
#1 Punto, línea y plano: el alfabeto visual	47
#2 Texturas de mi entorno	61
#3 Volumen: el cuerpo de la cerámica	71
#4 Los colores de mi entorno	81
02 Contexto	
#1 Los paisajes que me habitan	91
#2 Animalística desde el lenguaje xilográfico	103
#3 Bodegón mis objetos cotidianos	113
03 Creatividad	
#1 Mujer: poema colectivo	123
#2 Collage: mujer	133
#3 Dibujo aleatorio	139
04 Historia del arte	
#1 Abstracción: las formas del sonido	147
#2 Autorretrato	157
Glosario	169
Referencias	181

La Etapa Básica de Artes Plásticas



La EBAP

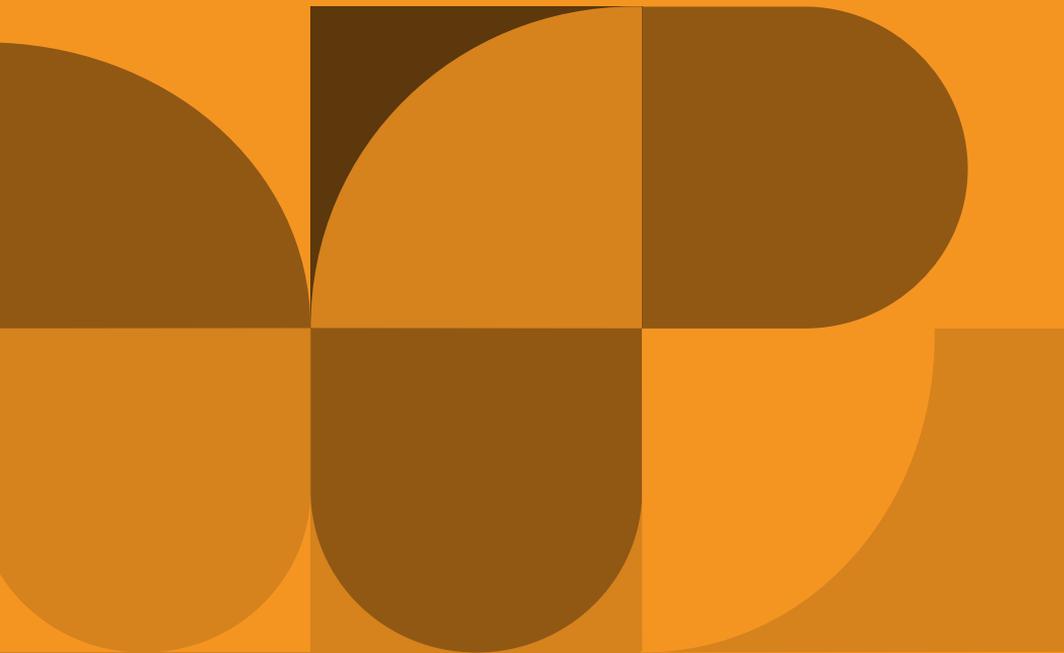
La EBAP en el contexto de la institución

En el año 1985, inicia el proyecto Etapa Básica de Artes Plásticas como un proyecto de Extensión Docente adscrito a la Vicerrectoría de Acción Social de la Universidad de Costa Rica.

Desde sus orígenes, el proyecto plantea la contribución al desarrollo integral de diferentes poblaciones y grupos etarios de la zona de influencia de la Sede de Occidente, por medio del estímulo del potencial creador para la exploración de las aptitudes y habilidades en el campo de las Artes Plásticas. Este objetivo se mantiene y, actualmente, su accionar se ha permeado de procesos dialógicos con prácticas que integran las tecnologías emergentes, el trabajo transdisciplinario y la concepción del arte como herramienta de cohesión social.

Hasta la fecha, el proyecto EBAP ha llevado a cabo una amplia gama de actividades que han contribuido significativamente a la democratización del acceso al arte y la promoción de la sensibilización artística. Entre estas acciones destacan la realización de talleres, charlas y capacitaciones, procesos de investigación y creación de material didáctico, y apertura de entornos para la apreciación y disfrute de la vivencia cultural. Todo esto, en el marco de una simbiosis entre arte, creatividad, apreciación de la identidad cultural, desde la imagen y tecnología.

¿A quién está dirigido
el Manual de actividades
para la expresión
creativa?

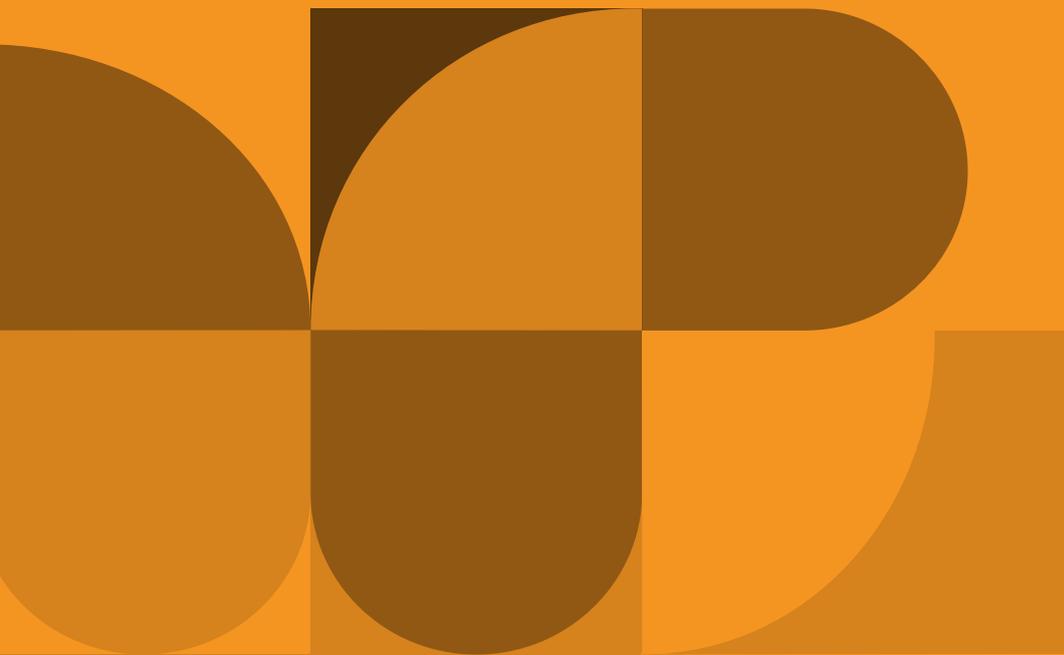


Este material está dirigido a la comunidad. Cada ejercicio propuesto está permeado por las voces que, desde el trabajo con las comunidades, han nutrido la labor de la EBAP. La propuesta de mediación presentada es evidencia de un proceso de investigación que parte de la experiencia dialógica y transdimensional que se ha desarrollado, en entornos educativos del país, durante la trayectoria del proyecto.

El manual de actividades para la expresión creativa está orientado a personas interesadas en la alfabetización visual, el fortalecimiento de la expresión plástica y la creatividad.

El objetivo es que las ideas y ejercicios, planteados desde este manual, puedan trascender las prácticas sistematizadas, al tomar como motivación la experiencia vivida desde el proyecto EBAP e incorporar sus saberes a partir de una postura crítica y sensible con cada población.

¿Cómo nace este
material?



Este manual nace desde el reconocimiento de la creatividad como una forma de observar la realidad y actuar sobre ella; la creatividad como accionar, que es posible fortalecer mediante prácticas que transformen los esquemas de pensamiento y faciliten soluciones desde planteamientos no convencionales.

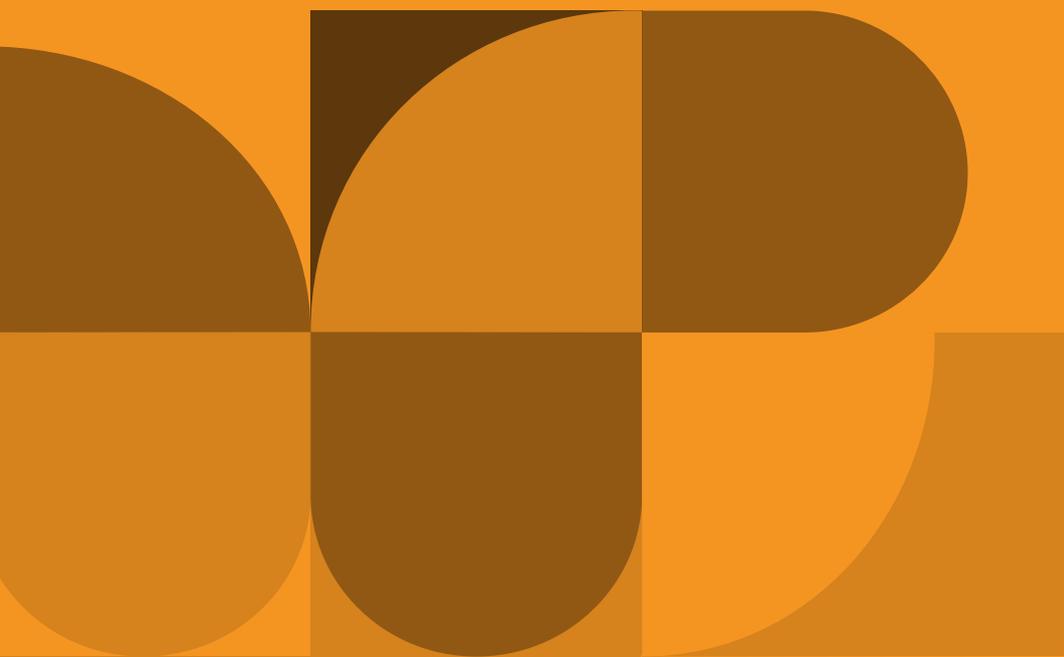
Esta sistematización es resultado de un proceso investigativo que busca situar una parte del conocimiento en contexto y continuar trabajando por la democratización del arte en las comunidades, por la alfabetización visual y por el derecho de las personas a participar de las prácticas culturales, desde el lenguaje visual.

Durante la trayectoria de la EBAP, los facilitadores han contado con la valiosa oportunidad de transitar de la mano con las personas de las comunidades, niños, jóvenes, adultos y adultos mayores que encontraron, en el arte, una oportunidad para pronunciar sus historias, para comunicarse con sí mismos, con sus compañeros y vecinos mediante imágenes, símbolos y colores.

Los procesos creativos, planteados desde el proyecto, se transforman y enriquecen gracias al diálogo de saberes entre los

facilitadores y la comunidad. Se espera que este manual brinde insumos para que los participantes sean capaces de autogestionar sus aprendizajes y rediseñar los ejercicios a partir de sus inquietudes y la evolución de intereses.

Estructuración **del manual**



Este manual está estructurado por áreas temáticas que responden a la metodología de alfabetización visual implementada desde el proyecto, el proceso es flexible y responde a las particularidades de cada escenario educativo.

Las áreas temáticas implicadas en el proceso de alfabetización visual del proyecto son:

Fundamentos del diseño

Contexto

Creatividad

Historia del arte

Antes de iniciar

¿Qué conceptos debe conocer?

El concepto de alfabetización visual:

Desde el proyecto EBAP el término alfabetización visual se refiere a la habilidad tanto para decodificar, interpretar y consumir de manera consciente y crítica el mensaje transmitido desde el lenguaje visual, hasta la capacidad para producir imágenes de forma reflexiva con contenido propio y significativo utilizando tanto medios tradicionales de las bellas artes como medios tecnológicos y tomando en cuenta el contexto social, económico,

político y ambiental desde el que emerge la imagen. Esta postura se desprende de la postura de Raney (2004) para quien la alfabetización visual

es la historia de pensar sobre lo que significan las imágenes y los objetos: cómo se unen, cómo respondemos a ellos o los interpretamos, cómo pueden funcionar como modos de pensamiento y cómo se ubican en las sociedades que los crearon. (2004, p. 76)

La relevancia de la alfabetización visual, tiene que ver con la posibilidad de acceder al contenido de una imagen desde la consciencia y el análisis crítico de los elementos representados tanto de manera denotativa como connotativa en el contexto de de la sociedad cognitiva. A este aspecto se suma la proliferación de signos visuales en los medios de comunicación masiva, la hipermedialidad y la necesidad de un empoderamiento activo de las personas al agenciar la imagen para evitar el consumo pasivo de imagen.

Para esto se requiere la habilidad para comprender el tema y el significado dentro del contexto de la cultura que ha producido el mensaje visual, tener las herramientas para poder analizar la sintaxis , entender los principios compositivos y apreciar el

estilo de cada trabajo (Curtis 1987, citado en Hernández, 2006).

Por lo tanto, la alfabetización visual es uno de los aspectos más relevantes para la producción artística, pues permite comprender la gramática de la imagen, tanto para una lectura objetiva como para el fortalecimiento de la criticidad.

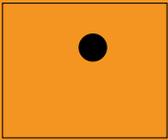
La importancia de la alfabetización visual

Las formas de acceder a la información desde múltiples canales y gracias a los desarrollos tecnológicos en la sociedad post industrializada, han evidenciado la importancia de que los ciudadanos cuenten con competencias de alfabetización visual, tomando en cuenta las múltiples formas en las que la realidad se representa y se construye.

El flujo acelerado de imágenes producto del auge de las tecnologías de información y comunicación hace que actualmente la sociedad consume más mensajes visuales que en ningún otro período histórico.



Puntos



Ejemplo 1



Líneas



Ejemplo 2

Elementos morfológicos del lenguaje visual

Al igual que en el lenguaje escrito, la imagen cuenta con una gramática y sintaxis que permiten comprender, decodificar e interpretar el contenido de un mensaje visual.

Este lenguaje se articula través de una serie de elementos morfológicos del lenguaje visual.

Punto

La unidad más pequeña del lenguaje visual. Puede producir textura mediante su agrupación. La interpretación del tamaño del punto es relativa en función del formato que lo contiene.

Ejemplo 1: Un punto pequeño en un formato pequeño se convierte en plano.

Línea

La línea es el recorrido de un punto en movimiento. No tiene grosor pero sí longitud.

Tiene desplazamiento, energía y dirección. La interpretación del grosor de la línea va a depender de la longitud y el tamaño del plano.

Ejemplo 2: Una línea muy corta en un formato pequeño se convierte en plano

Plano

Es el recorrido de una línea que se cierra en sí misma. Es un elemento estructural por excelencia, ya que su presencia subdivide el formato en planos de menor tamaño. El formato en sí constituye un plano. Tiene contorno a diferencia del punto y la línea. Además tienen ancho y alto.

La dimensión del plano es relativa en su relación con el formato.

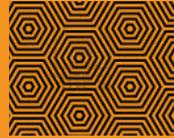
Ejemplo 3: Un plano en un formato muy grande se puede convertir en un punto.



Plano



Ejemplo 3:
La luna en el
cielo.



Textura

Textura

Se forma por la agrupación o superposición de uno o más de los tres elementos visuales básicos: punto, línea y plano. La textura puede ser visual, táctil o mixta.

Volumen

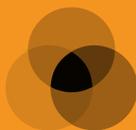
El volumen añade la tercera dimensión al plano. (Profundidad).

Todas las imágenes contienen elementos del lenguaje visual, por ello es importante conocer y aplicar adecuadamente los conceptos.

La organización y distribución de los elementos del lenguaje visual en los formatos dan a lugar al concepto de composición.



Volumen



Color

Color

El color es un fenómeno visual que se produce por la percepción de la luz a través de la retina de los ojos. El lenguaje visual integra la teoría del color como uno de los conceptos fundamentales para lograr transmitir de la mejor manera un mensaje.

Apreciaciones sobre el concepto del color según varios autores:

Newton observó que “La luz solar es una mezcla de colores que al atravesar un prisma de cristal se fragmenta en siete componente cromáticos , a saber: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta”(Encontrado en Lossada, 2012, p.44).

Goethe define los colores como “actos y padecimientos” de la luz, y que “por medio de ellos place a la Naturaleza revelarse de un modo especial al sentido de la visión” (1974, p.478)

Para Caivano: El color se da sólo en presencia de tres factores: radiación visible, objetos físicos y observador. Si falta alguno de estos factores el color no existe. Una persona en una habitación cerrada, sin aberturas exteriores y sin iluminación artificial, no ve el color de los muebles y demás objetos porque falta el

primer factor: radiación visible(Caivano, 2001, p.90).

Mendieta define el color como un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el “espectro” de luz blanca reflejada en una hoja de papel. Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 700 nanómetros; más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones, pero ya no son percibidos por nuestra vista. (2015, p.8)

La mirada: producto social

Las personas que consumen y crean contenido visual deben tener en cuenta una serie de aspectos que van a intervenir en la configuración de una imagen como producto social.

El papel del contexto es uno de los componentes medulares en el proceso de alfabetización visual de la EBAP, puesto que el lenguaje es un artefacto cultural que emerge desde las concepciones psico-sociales, culturales, políticas, y económicas propias de cada grupo social. Desde esta idea, el significado de la imagen como un signo no lingüístico, está condicionado por el lugar y las circunstancias donde se presenta y de esta manera comunica algo. (Venegas y Acevedo, 2017, p.30).

Se debe tomar en cuenta que la mirada es producto de una realidad social: las vivencias, educación, condición socio económica y las experiencias que conforman a cada individuo y a la sociedad van a tener una influencia muy fuerte (consciente e inconsciente) sobre la manera en que se aprecia una imagen y se agencia el mensaje a través de esta.

Recomendación:

La mirada es producto de la realidad inmediata, por eso es importante salir de la zona de confort para buscar nuevas experiencias que fortalezcan la capacidad de apreciar tanto los contextos propios como ajenos.

El concepto de identidad cultural

El concepto de Identidad cultural del que parte el proyecto EBAP considera la identidad como el reconocimiento del entorno y el contexto en el que emergen las imágenes; además implica la toma de conciencia de lo ínfimo y lo social a través del ejercicio de la mirada. Las dinámicas de integración de imágenes ajenas en la creación artística son parte del fenómeno ecléctico del mundo de arte, pero se problematiza desde el entendimiento de la riqueza cultural de la realidad propia sin dejar de lado los diálogos que se propician gracias al contacto con imágenes producidas desde otras latitudes.

Así a través de la enseñanza y práctica de las Artes Plásticas se inicia por un reconocimiento e interiorización del entorno en que se vive, de manera que se acude a la auto observación del significado de los elementos que rodean y constituyen el entorno cultural propio: nuestra naturaleza,

nuestro barrio, los espacios públicos y las historias que nos habitan.

Creatividad

Desde la EBAP, se considera que la creatividad es una capacidad que puede fortalecerse mediante estrategias didácticas que fortalezcan esquemas de pensamiento lateral y estimulen la autoconfianza y el placer durante los abordajes de cada proyecto.

Flores (2017) menciona lo siguiente sobre la evolución del concepto de creatividad:

Las primeras nociones del término hacen referencia a la creación en génesis de la cosmología oriental, y toman el concepto del genio como punto de partida para describir el potencial creativo. En tiempos de Platón la creación se entendía como inspiración superior. Aristóteles se refirió a la locura acompañada de la inspiración frenética, Kant colocó el énfasis en la extraordinaria intuición, y Darwin con su teoría de la evolución de las especies, habilitó este potencial a todo ser humano.(p.3).

“Atendiendo al origen etimológico de la palabra creatividad, el Diccionario de la RAE, (2014), la define como, “la capacidad

de creación”, proveniente del latín Creare; es decir, generar algo de la nada”, desde esta definición se hace referencia a la capacidad de engendrar y producir gracias a la “inspiración”. En este punto conviene aclarar que esta forma de entender la creatividad se asocia a la confusión que se da muy a frecuentemente sobre el tema, pues hacen alusión a la idea de genio creador, atribuyéndole a la persona creativa aptitudes excepcionales y no da suficiente importancia a los procesos mentales que pueden facilitar la habilidad de pensar y actuar creativamente. (DRAE, 2014 citado por Pérez, Ávila & Narváez, 2016, p.3).

Historia del arte

Las obras de arte constituyen un material didáctico por excelencia para abordar un proceso de alfabetización visual. El conocimiento de la historia del arte, permite comprender aspectos que pautaron la evolución de cada período artístico así como la respuesta desde el arte a un entorno social y biográfico.

Para Amy E. Herman (2017), el éxito de utilizar el arte para mejorar las destrezas de observación radica en el lenguaje artístico ofrece innumerables oportunidades de analizar situaciones tanto complejas como las más sencillas en apariencia, además,

pone en manifiesto temas concernientes a la naturaleza humana en toda su complejidad y porque a menudo incómoda. “sorprendentemente y la incertidumbre saca a relucir lo mejor del cerebro”(p.34)

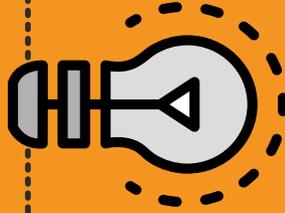
Asimismo, la utilización de obras de arte facilita procesos dialógicos entre la representación de realidades y contextos ,tanto ajenos como propios, aspecto que favorece tanto la apreciación artística como el respeto por la diversidad de planteamientos y estilos.

1

DIMENSIÓN PERCEPTUAL

Elementos del diseño

Descripción de los elementos principales que componen una imagen



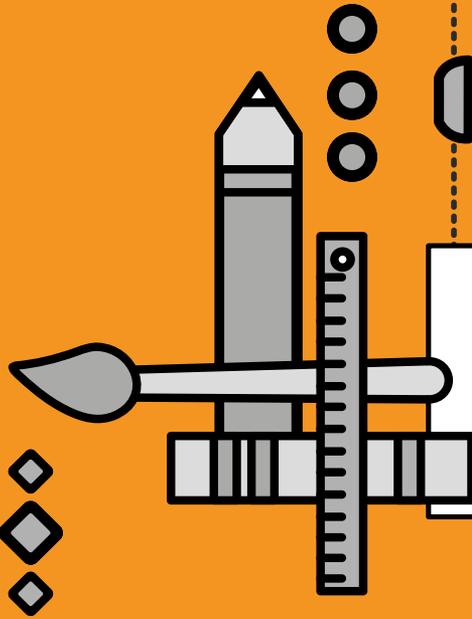
Dimensiones del proceso de alfabetización visual EBAP

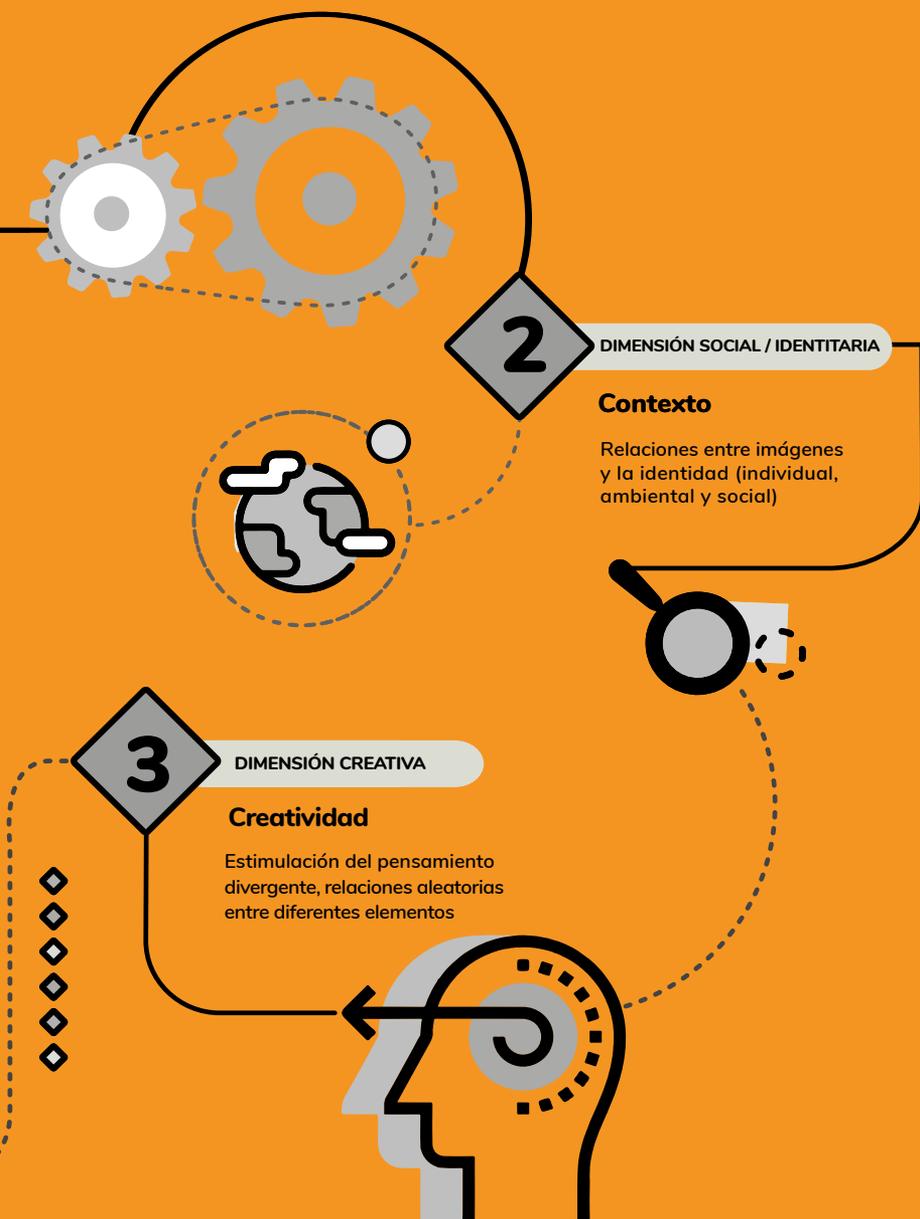
4

DIMENSIÓN CULTURAL

Historia del arte

Conocimiento y apreciación de la historia del arte latinoamericano y costarricense. Apreciación del arte





Estas dimensiones están implicadas en las siguientes variables del proceso de aprendizaje propuesto en este manual.

El espacio físico:

Se recomienda que el lugar de trabajo cuente con condiciones adecuadas de ventilación, iluminación y espacio para el desarrollo de las actividades.

Se proponen espacios limpios, es decir sin ningún tipo de decoración (es preferible un espacio sobrio a nivel visual, sin imágenes que puedan inducir a los participantes a la copia y el uso de estereotipos), con amplitud para permitir el flujo de personas, ya que durante la realización de los ejercicios los participantes necesitan moverse libremente en el espacio. Además, el espacio debe contar con condiciones de acceso a las actividades para todas las personas.

Facilitadores:

Los docentes de la Universidad de Costa Rica que trabajan en el proyecto EBAP facilitan en este manual pautas para el abordaje de experiencias creativas y de alfabetización visual. La propuesta de actividades ha sido puesta en práctica desde la EBAP en las diversas comunidades de la región de Occidente.

Mediadores:

Los mediadores son los docentes de las instituciones educativas, líderes comunales o acompañantes de la niñez que utilizan este material para el abordaje de las actividades propuestas.

En caso de desarrollar las actividades con grupos compuestos por más de 15 participantes, se recomienda la participación de dos mediadores, porque en la enseñanza de las artes se trabaja con personalización de los procesos de enseñanza aprendizaje, al tratarse de un ámbito del saber que exige respuestas creativas y únicas, donde se controle la emergencia de estereotipos y la inseguridad en las producciones plásticas a través de un acompañamiento sensible y pertinente según las características de cada participante .

El trabajo de los dos mediadores en el desarrollo del taller enriquece el diálogo de saberes, complementa ideas desde diferentes perspectivas y facilita el acompañamiento en la dinámica de mediación pedagógica y en la gestión de los materiales.

Espacios de reflexión:

En los procesos de alfabetización visual es de suma importancia brindar espacios

de reflexión y toma de conciencia sobre los procesos creativos y las respuestas plásticas ante los estímulos de cada experiencia de aprendizaje.

Las preguntas generadoras, la motivación, las sinergias entre los conocimientos previos de los participantes junto con los conocimientos nuevos, así como el entendimiento del potencial expresivo humano, según posibilidades y contextos únicos, serán determinantes en el éxito de un taller de expresión plástica.

Para reflexionar

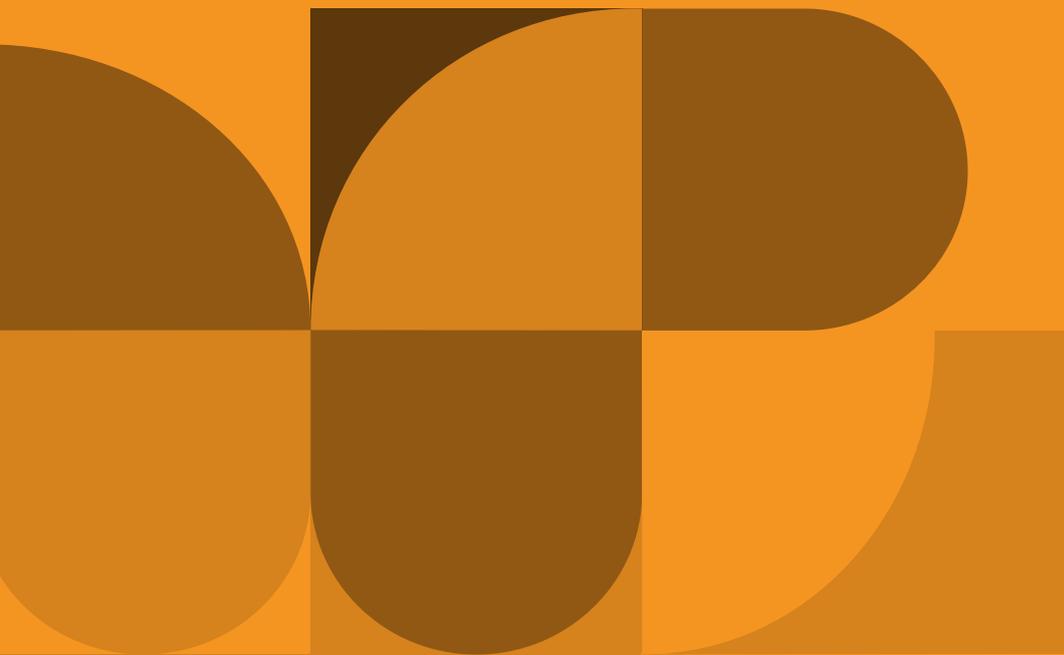
Se sugiere evitar realizar comparaciones directas entre los resultados de diferentes individuos. En lugar de ello, es importante fomentar la observación y la apreciación individual de cada obra. Reconocer las características propias del lenguaje gráfico de cada participante será fundamental para valorar su esfuerzo y creatividad.

También es importante reconocer y elogiar el esfuerzo invertido en la creación de las obras. Alentar el progreso y el desarrollo artístico será clave para mantener la motivación de los participantes y su compromiso con el proceso creativo. Los resultados no deben ser interpretados desde un punto de vista psicológico sin la presencia de especialistas del área.

Es fundamental fomentar la autoaceptación y autoaprobación en los participantes. Al crear un ambiente positivo y de apoyo, se les incentivará a expresarse libremente a través del arte, sin temor a la evaluación negativa o la búsqueda desmedida de aprobación externa. Se invita a los mediadores a promover el disfrute del proceso creativo por encima del resultado final. Alentando la experimentación y la exploración artística, se cultivará un espacio propicio para la expresión personal y el desarrollo de habilidades artísticas únicas.

Como mediadores, se debe recordar que cada obra es una manifestación de la identidad y emociones de las personas. Respetar la singularidad y diversidad de las expresiones artísticas contribuirá a un ambiente enriquecedor y empático para todos los involucrados.

¿Qué encontrará
en este
material?



Descripción detallada de cada actividad:

Se explica en líneas generales en qué consiste cada actividad. Esta descripción contiene objetivos de aprendizaje, que lo direccionan en cada actividad así como metas para orientar la consecución de los objetivos.

Materiales y recursos:

Sobre los materiales y recursos se ofrece una lista que ha sido utilizada para desarrollar las actividades; sin embargo, es importante partir del contexto educativo específico y las posibilidades económicas.

Propuesta de desarrollo:

La propuesta se divide en fases según cada proyecto o actividad, algunas actividades por su naturaleza requieren de una preparación del espacio y diversas situaciones generadoras.

Generalmente cada propuesta se divide en tres fases: sensibilización, creación y cierre. Cada fase cuenta con palabras clave sobre las operaciones mentales que se pretenden activar en las actividades.

Fase de sensibilización:

La primera fase implica la inmersión en el tema propuesto, esto se puede

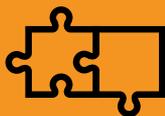


Icono fase de sensibilización

abordar mediante la suma de lectura crítica/sensorial tanto desde el entorno y la realidad física como desde procesos introspectivos. Se recomiendan experiencias sensoriales que involucren la dramatización y teatralización de emociones, recuerdos e historias. Además de sensibilizaciones al aire libre, estrategias lúdicas para fomentar la apertura mental y la confianza para abordar la situación de aprendizaje.

Fase de creación:

Durante esta fase se materializan las ideas mediante procesos técnicos, se recomienda fomentar la experimentación con el material, la asociación y aplicación de conceptos así como la atención hacia las reacciones y efectos generados desde las técnicas propuestas.



Icono fase de creación

Fase de cierre:

La fase de cierre consiste en propiciar la reflexión sobre los procesos y resultados de cada actividad. Durante esta fase es importante que los resultados y experimentaciones se encuentren en un nivel visible para el grupo, de forma que puedan ser sometidos a discusión y crítica constructiva.



Icono fase de cierre

Desde un ambiente de confianza la discusión debe permitir la libre expresión,

los aportes de los participantes deben ser escuchados con atención y pueden conducirse hacia el objetivo didáctico.

Variaciones:

Cada actividad cuenta con una espacio para replantear la propuesta, se ofrecen otras ideas para el abordaje del tema y espacios con preguntas generadoras para la re-construcción de la actividad planteada con el objetivo de que desde los mediadores sean capaces de transformarse y enriquecerse con el tiempo.

Evaluación:

Al final de las actividades se facilita una herramienta de evaluación que permita conocer las oportunidades de mejora y el nivel de conocimientos sobre el tema a trabajar. Se debe recordar que la evaluación debe realizarse de manera constante y que debe entenderse como una valiosa herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje, que permitirá tanto a los facilitadores como a los participantes recolectar datos para comprender puntos fuertes, así como las oportunidades de mejora.

A lo largo del manual podrás encontrar los siguientes iconos:



Icono fase de generadora



Icono fase de observación



Icono fase de experimentación



Icono fase de investigación



Icono fase Laboratorio de sonido

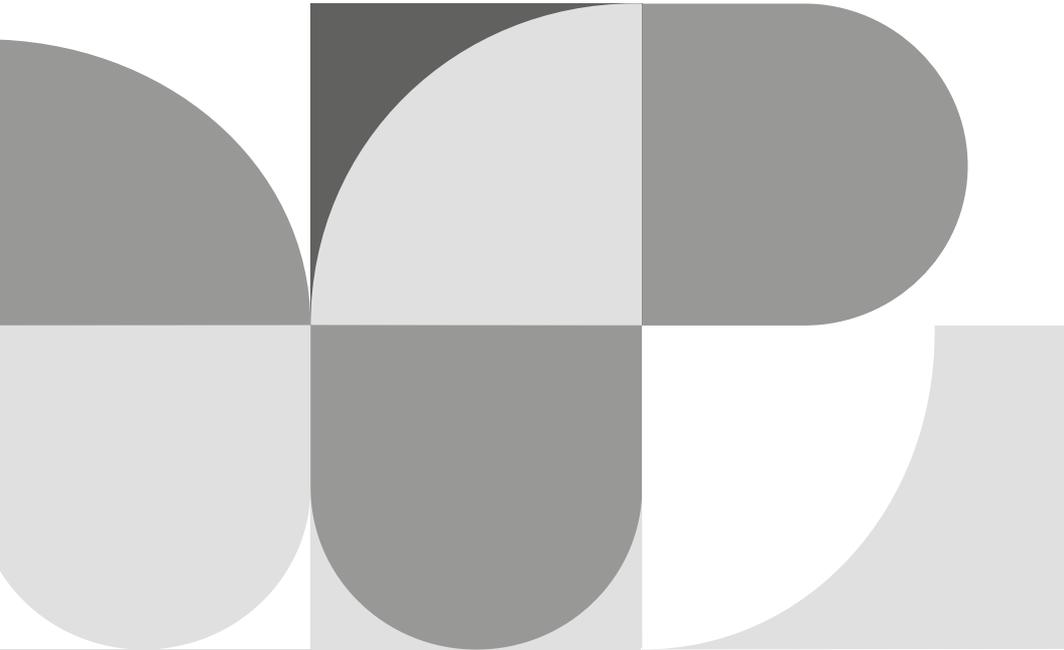
Que NO es este manual

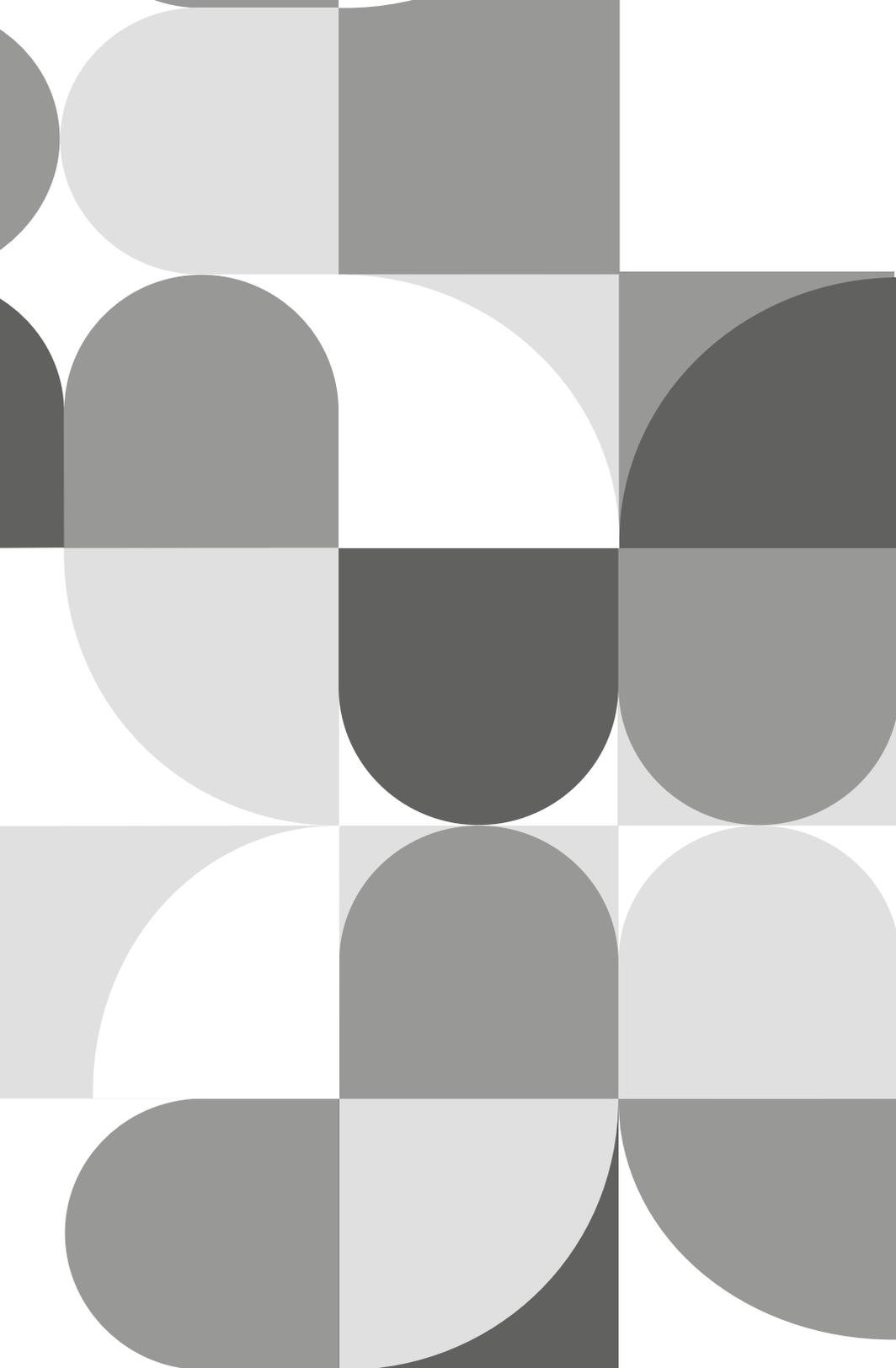
Este manual no pretende ser un recetario de actividades; al contrario, se espera que, desde la propuesta realizada, los interesados en multiplicar y reconstruir estas experiencias puedan incorporar nuevos elementos que fortalezcan la construcción de conocimientos desde el contexto en que se pretende implementar cada proceso de alfabetización visual.

Los textos que acompañan las actividades incluidas en este manual son el resultado de un proceso de investigación y creación. A partir de un análisis integral de los procesos llevados a cabo en torno a la alfabetización visual, que constituye uno de los ejes medulares del proyecto EBAP, se realizó la recopilación, sistematización y teorización de los métodos de mediación pedagógica aplicados por el proyecto, asimismo se desarrolló un proceso de creación de nuevas actividades para el proyecto con el fin de innovar las estrategias didácticas y facilitar oportunidades para el aprendizaje autónomo de las personas participantes.

01

Fundamentos del diseño
**Punto, línea y plano:
el alfabeto visual**





Actividad #1

Para el desarrollo de esta actividad es necesario entender que la imagen se configura desde el lenguaje visual, es decir, que existen una serie de factores que inciden tanto en la organización de los elementos como en su lectura, es lo que Dondis llamó en 1973 *la sintaxis de la imagen* (1973, 1992.), estableciendo una relación entre el el lenguaje verbal o escrito y el visual.

Al igual que Dondis (1973), Carmen Díaz (2010) señala que la comprensión de los elementos básicos del diseño puede enseñarse mediante la metáfora del lenguaje escrito, al establecer una comparación entre los elementos básicos del diseño (punto, línea y plano) con las letras o signos del alfabeto, “El Abecedario Gráfico cumple en este sentido un papel primordial, pues da al alumno una herramienta con la que puede ir construyendo, por zonas o partes, cualquier cosa que le apetezca representar” (p.53).

Esta metáfora se utiliza para facilitar la comprensión de la imagen como un lenguaje, pero sus reglas poseen una mayor flexibilidad y pueden ser permeadas por la subjetividad de la interpretación.

01

Fundamentos del diseño Punto, línea y plano: el alfabeto visual

Como lo menciona Wong (1991) cuando la imagen es concebida desde el diseño, es decir, cuando es creada con una función particular (transmitir un mensaje, por ejemplo) debe ser configurada o analizada desde los elementos del diseño, ordenados por el autor en cuatro grupos: los elementos conceptuales, los elementos visuales, los elementos de relación, y los elementos prácticos. (p. 11)

Los elementos conceptuales; el punto, la línea, el plano y el volumen; parecen estar presentes pero no existen en realidad, por ejemplo, cuando se observa el tronco de un árbol, la mirada delimitará los bordes del tronco mediante líneas de contorno, si se cambia el ángulo de visión esas líneas cambiarán también de lugar.

Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles y adquieren medida, forma, color y textura; por ejemplo, cuando se dibuja el contorno del tronco del árbol sobre un papel; los elementos conceptuales ahora serán visuales, es lo que se ve en una imagen.

Por su parte, los elementos de relación, son los que pautan las interrelaciones entre las formas de la imagen y el formato en que se encuentran. Estos elementos son:

Dirección: por ejemplo, un triángulo cuyo ángulo más agudo apunta hacia arriba sugiere una dirección ascendente.

Posición: ese triángulo estará arriba, abajo, a la derecha, izquierda, en el centro o en algún punto intermedio del formato.

Espacio: se refiere al tamaño del triángulo y la cantidad de superficie que cubre en un formato.

Gravedad: que es el peso visual asignado a ese triángulo, por ejemplo, puede parecer más pesado si es de color negro o más liviano si es blanco con el contorno negro.

Finalmente, Wong establece los elementos prácticos, que son:

Representación: “puede ser realista, estilizada o semiabstracta” (1991,p.12)

Significado: cuando la imagen porta determinado mensaje.

Función: cuando la imagen es creada con una intención específica.

El énfasis particular de esta actividad, es el abordaje de los elementos visuales de la imagen: punto, línea y plano. El volumen, por ser un elemento con una mayor complejidad, es desarrollado en la actividad número 3.

01

Fundamentos del diseño Punto, línea y plano: el alfabeto visual

Desde esta perspectiva, la actividad que se presenta puede abordarse a través de la reflexión de los elementos del diseño como componentes básicos del lenguaje visual.

Es necesario aclarar, que en una imagen configurada de manera consciente, todos los elementos se utilizan con el fin de reforzar su función y que no se debe dejar de lado la reflexión sobre el potencial comunicativo de la imagen y las relaciones que se pueden establecer entre esta y las palabras. Ningún lenguaje es inocente, siempre en su contenido guardará cargas simbólicas asociadas a la realidad social, económica, cultural o ambiental de cada persona, la comprensión de los elementos visuales se dará de forma proporcional a la medida en que se logren potenciar esas cargas simbólicas en el proceso de alfabetización visual.

Objetivo

Abordar el concepto de punto, línea y plano a través de una actividad de expresión plástica para iniciar el proceso de alfabetización visual con la población adulta.

Al finalizar la actividad se espera que el participante logre:

Interpretar y aplicar el concepto de los elementos básicos del diseño: punto, línea y plano.

Realizar un ejercicio plástico en el que represente los elementos básicos del diseño.

Recursos

Caja de cartón mediana

Ovillos de lana color negros

Mantel grande de color blanco

Cámara fotográfica

Materiales:

Hilos

Lanas

Pliego de cartulina blanca cartulina blanca
pliego entero

Papel construcción

Marcadores negros

Gomas

01

Fundamentos del diseño Punto, línea y plano: el alfabeto visual

Procedimiento

Fase de sensibilización



Sentir- Imaginar

Material previo: El mediador deberá traer al taller un ovillo de lana negro dentro de una caja de cartón.

Situación generadora

Se inicia la clase con una actividad de sensibilización al aire libre. El mediador solicita al grupo formar un círculo y tomar asiento sobre el mantel blanco (el mediador puede decidir si forma parte del círculo o permanece fuera de él), se muestra al grupo una caja de cartón, y se solicita a los participantes introducir la mano para sentir un objeto que se encuentra dentro, sin observarlo se concentran en sentir su textura, tamaño y consistencia. (Se trata del ovillo de lana de color negro).

Preguntas generadoras

¿Qué características tiene?

¿Qué es el objeto que lograron tocar?

¿ De qué tamaño es? ¿Es pequeño, mediano, grande?

¿Qué pasa si ese objeto se encuentra a

20 metros de distancia?

¿Y si lo acerco a cinco centímetros de mis ojos?

Es importante vincular las nociones de los participantes con los nuevos conceptos que se están abordando, con el fin de potenciar el aprendizaje significativo.

Se saca el ovillo de la caja y se muestra al grupo, se consulta al participante que lo tenga en la mano si considera que el ovillo puede ser un punto, una línea o un plano. La misma pregunta se hace a los participantes que están más alejados del ovillo. (En este momento sin decirlo de forma directa, el grupo está trabajando con el concepto de punto. El tamaño de un punto es relativo, la percepción es esencial para entender este concepto, una estrella en el firmamento es concebida como un punto desde la tierra, pero si se observa con un telescopio, puede ser vista como un plano)

Los participantes exponen sus ideas

Se realizan más preguntas generadoras para encausar los aportes y fomentar las asociaciones mentales sobre el concepto de punto.

¿Qué características tiene un punto?

01

Fundamentos del diseño Punto, línea y plano: el alfabeto visual

Luego de discutir los aportes, el mediador define el concepto de punto:

El punto:

El punto es la unidad mínima en una imagen, es relativamente pequeño porque la percepción de su tamaño dependerá de las dimensiones (tamaño) del formato. El punto es simple; si su forma es demasiado compleja puede producir mucha más tensión que un punto común. El punto puede ser regular o irregular. El punto es el origen de todas las imágenes, da forma a la línea y en consecuencia al plano.

*¿Se puede observar puntos en otro lugar?
¿dónde?*

En un rostro, en las manos, en el suelo, en un árbol...

Nota para el mediador: Todo lo que se observa en la naturaleza puede ser resumido en puntos, líneas, planos o volumen.

Seguidamente se lanza el ovillo a un participante para introducir el concepto de línea.

¿Qué ha sucedido? ¿todavía tenemos un punto? ¿en qué elemento se ha convertido entonces el punto?

Posteriormente, y tomando como referencia los aportes de los participantes se brinda el concepto de línea.

La línea: La línea se forma gracias al recorrido de un punto en movimiento. La línea tiene un grosor limitado y una longitud prominente. Es un elemento estructural ya que su presencia puede subdividir conceptual o visualmente el formato. La línea tiene mayor capacidad de aportar direccionalidad y movimiento a una imagen. Una línea recta comienza y termina con un punto.

¿Dónde más se encuentran líneas?

¿Qué forma tienen las líneas? ¿son siempre rectas?

Por último, se cierra la línea en sí misma al desplazar el ovillo de la lana entre el grupo y llevarlo de nuevo al punto inicial, completando así una vuelta para representar el concepto de plano.

A continuación se realizan preguntas sobre lo acontecido, hasta que los mismos participantes logren señalar la conformación de planos.

¿Dónde observamos planos?, ¿qué forma puede tener un plano?

01

Fundamentos del diseño Punto, línea y plano: el alfabeto visual

Plano: Es el recorrido de una línea que se cierra en sí misma. Es un elemento estructural por excelencia, ya que su presencia subdivide el formato en planos de menor tamaño. El formato en sí constituye un plano.

Posteriormente se toma una fotografía desde arriba de la composición elaborada por los participantes, resultado del entramado entre personas y las líneas de lana.

Esta fotografía servirá para abordar las conclusiones de la actividad.

Fase de creación

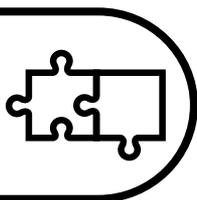
Imaginar-Relacionar-Co-crear

Se plantea la situación de habitar un planeta de formas geométricas.

*¿Cómo se vería el rostro? ¿Cómo sería el cuerpo humano en formas geométricas?
¿Cambiarían las formas de hablar o de pensar?*

Se propone realizar un proyecto plástico sobre los conceptos aprendidos de punto, línea y plano, basándose en la hipótesis de habitar el mundo geométrico.

Durante esta etapa se entrega el material y se divide al grupo en subgrupos de trabajo, para estimular la observación



de propuestas de diseño entre los participantes.

Cada grupo discute y realiza colaborativamente la propuesta.

El acompañamiento docente es imprescindible para la gestión del material y para reforzar los conceptos. Es recomendable que se enfatice en las características gráficas de cada proyecto y que la motivación sea dirigida hacia el esfuerzo realizado y no hacia el producto. Se sugiere tratar conceptos como el ritmo, proporción, distancias, colores, y texturas.

Fase de cierre: Plenaria

Apreciar-Relacionar

Los resultados se exponen en una pared o superficie visible para todos los participantes, se dan espacios para las exposiciones y opiniones del grupo y se aprovecha para repasar vocabulario y enfatizar en las diferencias expresadas por cada participante.

Por último, se proyecta la fotografía tomada de la actividad de sensibilización y se repasan los conceptos aprendidos.

Variaciones:

-Como actividad de transferencia se puede



01

Fundamentos del diseño Punto, línea y plano: el alfabeto visual

plantear la elaboración de un diccionario de símbolos utilizando el punto, la línea y el plano para crear cada símbolo.

-Se puede realizar una sensibilización a través de una historia, por ejemplo el texto "Planilandia: Una novela de muchas dimensiones" del autor Edwin Abbott (1884)

¿Qué otra sensibilización se puede desarrollar para introducir el tema?

¿Qué pasa sí?

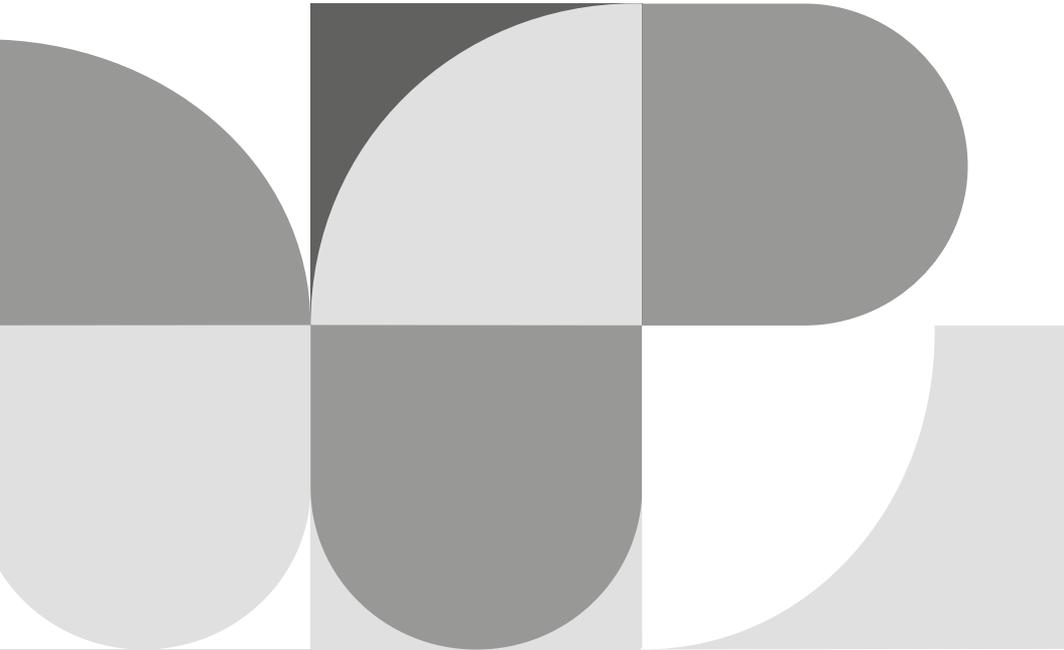
Si se utiliza un edificio del entorno de los participantes como referencia arquitectónica para abordar el tema de planos.

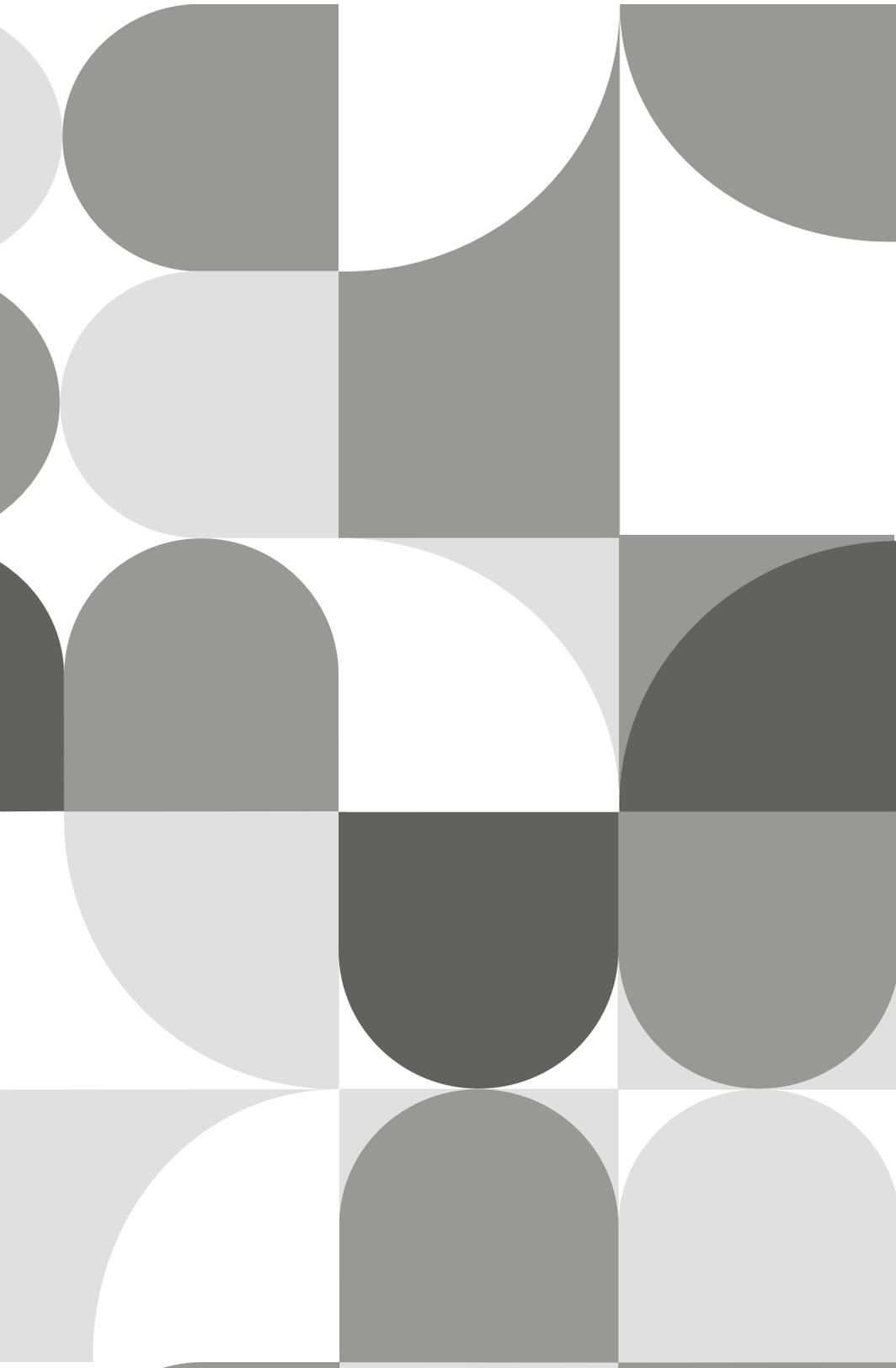
Si se usan objetos en el entorno educativo que puedan servir de ejemplo? ¿En el rostro humano se pueden encontrar puntos, líneas y planos? ...¿Dónde más?

Si se desea implementar técnicas tridimensionales para el trabajo plástico.

01

Fundamentos del diseño
Texturas
de mi entorno





Actividad #2

La actividad consiste en explorar el concepto de textura táctil, relacionado con la superficie externa de los objetos que es percibida a través del sentido del tacto.

Esta exploración será introducida a través de una actividad lúdica de estimulación sensorial, en la que los participantes examinan diversos objetos con los ojos cerrados. Posteriormente se realizará un ejercicio individual de estampado de texturas al ejercer presión de un elemento orgánico con alguna textura táctil sobre arcilla cruda.

Como complemento se explora también el concepto paralelo de textura visual, relacionado con lo estrictamente bidimensional, pero que genera sensaciones táctiles percibidas por medio del sentido de la vista. Para esto resulta conveniente presentar comparaciones entre imágenes de texturas y objetos con texturas táctiles para así propiciar la discusión entre los participantes sobre sus características y diferencias.

Objetivo

Abordar el concepto de textura táctil y su aplicación en la práctica artística a través

01

Fundamentos del diseño Texturas de mi entorno

de una actividad de expresión plástica para iniciar el proceso de alfabetización visual con la población adulta.

Al finalizar la actividad se espera que el participante logre:

Aprender los conceptos de textura visual y textura táctil

Identificar distintas texturas táctiles en su entorno natural.

Realizar sellos de arcilla con diferentes tipos de texturas a través de una exploración en su entorno natural.

Recursos:

Caja de cartón opaca, lisa y sin decoraciones.

Recipiente para colocar la tinta vegetal.

Materiales

Pasta de arcilla lista para usarse (amasada y hecha en bolitas del tamaño de una pelota de tenis)

Herramientas:

Estecas

Desbastadores.

Elementos naturales diversos para abordar el tema de la textura táctil (palitos secos,

hojas naturales preferiblemente firmes y con las nervaduras bien definidas, encajes y telas gruesas, pedacitos de maderas con textura, entre otros).

Papel ledger

Tinta china

Preparación del espacio:

Para la actividad de cierre se necesita que el espacio se organice de modo que los trabajos de los participantes puedan mostrarse como si se tratará de una exposición en un museo. No es necesario incurrir en gastos, lo que se requiere es un entorno limpio, ordenado y **libre de distracciones visuales** tales como carteles, imágenes o rótulos.

Situación generadora

Fase de sensibilización

Sentir-Observar-Asociar-Verbalizar

La fase de sensibilización implica la atención sensorial de los participantes hacia las texturas. Para ello se propicia la estimulación y la toma de conciencia de la información que puede brindar el entorno natural.

En parejas, sentados una persona frente a la otra, se solicita a los participantes que cierren los ojos y se concentren en el acto de respirar.



Seguidamente, los participantes extienden sus manos para recibir “un regalo de la naturaleza”, se le coloca un elemento natural texturado en las manos a cada participante. Se pueden utilizar varios tipos de elementos, por ejemplo: bellotas, piedras, ramas secas, entre otros.

Posteriormente, se solicita describir la textura del elemento que tienen en la mano a su compañero o compañera, sin decir el nombre del elemento, únicamente se trata de concentrarse en las texturas y no en conceptos. La descripción se realiza por turnos, para que cada participante pueda externar su percepción sobre el objeto.

Es importante que a través de las preguntas generadoras los mismos participantes verbalicen sus ideas y pensamientos sobre lo que acontece. A continuación, mediante preguntas generadoras se enfatiza en el análisis.

Preguntas generadoras

¿Qué sienten?

¿Pueden asociar esa textura con algún color?

¿Qué temperatura tiene ese objeto?

¿Puede describir el objeto que tiene en la mano?

¿Puede asociar esa textura con diferentes objetos?

¿Nos hace pensar en alguna situación, persona o recuerdo? Hablemos de ello...

Posteriormente se brinda la indicación de abrir los ojos, observar el objeto, y expresar sus ideas sobre el juego. Esta fase permite contrarrestar las percepciones sobre el objeto antes de y después de observar.

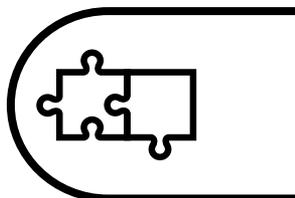
Se pasa una caja de cartón o canasta para retirar los objetos utilizados para la sensibilización.

Fase de creación

Sentir-Jugar-Experimentar-Crear

A continuación los participantes se vuelven a organizar en los mismos grupos, y se distribuye la arcilla. Durante esta fase se aprovecha el interés suscitado para fomentar el aprecio por las características de la arcilla, como su temperatura, plasticidad, olor y textura para establecer familiaridad con el material.

Se le solicita a los participantes dividir la arcilla en cinco partes y realizar una placa de formato pequeño con cada parte. Los participantes deciden la forma de la placa (orgánica o geométrica). Es recomendable que la placa cuente con al menos dos



centímetros de grosor para evitar que esta se rompa durante la manipulación.

Actividad lúdica: cacería de texturas

Seguidamente se introduce la fase de creación mediante una dinámica lúdica, se le pide a los participantes que realicen una exploración en su entorno natural y realicen una cacería de texturas (buscar texturas en el entorno) y que las registren mediante un sello con arcilla.

El sello se realiza ejerciendo presión con la arcilla sobre la textura que se desea “cazar”. Esta actividad generará tramas de diversas formas y tamaños, los participantes pueden superponer texturas con el fin de experimentar otras posibilidades de crear los sellos.

Actividad de transferencia:

Luego de la cacería de texturas, los resultados en las placas de arcilla serán utilizados como sellos para imprimir sobre papel.

Se reparte papel a los participantes y se les pide realizar un muestrario de impresión de textura visual, colocando tinta china en la superficie texturada de la placa y luego presionandola sobre el papel. Es recomendable que el ejercicio sea repetido varias veces con el fin de lograr distintos

resultados combinando cantidad de tinta con el nivel de presión sobre la placa.

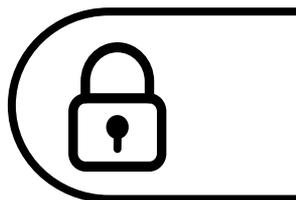
El ejercicio se puede realizar imprimiendo una textura muchas veces en un mismo soporte, o combinándolas para obtener una superposición de texturas visuales.

Fase de cierre:

Museo de texturas

Apreciar-Juzgar-Contrastar

Se organizan los proyectos en un área preparada anteriormente a modo de exposición museística para analizar los resultados y se propicia un espacio para la realimentación. En esta fase se requiere la participación de todos los involucrados a través de preguntas con el fin de indagar la percepción de los participantes durante la actividad. Se comparan texturas visuales y táctiles al abordarlo mediante ejemplos que los participantes puedan relacionar con su realidad y contexto. Estas relaciones se pueden establecer hablando sobre la textura que prefieren en la vestimenta, la textura de la ropa de cama, la textura del pelo, la textura al acariciar una mascota, la textura del suelo al caminar con zapatos o descalzos, la textura que prefieren en la comida, las texturas que les agrada ver o que les produce repulsión. También se puede



01

Fundamentos del diseño Texturas de mi entorno

hablar de la importancia de la textura en el mundo de las personas con baja visión.

Además se discute sobre el concepto de textura.

Textura: Cualidades de las superficies de las cosas que cambian según su composición material más superficial.

Por último se finaliza con una dinámica teatral: representar una visita a un museo y apreciar todos los resultados de nuevo, pero desde la inmersión en el juego.

Mediadores: Aprovechen este espacio para repasar vocabulario y para celebrar las diferencias entre los proyectos, con el objetivo de estimular la apreciación de los diferentes resultados y la confianza para futuras actividades de expresión plástica.

Variaciones: La cacería de texturas puede hacerse con papel y lápices de color o grafito, colocando el papel sobre diversas texturas y frotando el lápiz para “cazar” la textura táctil.

¿Qué pasa si?

Si los participantes se vendan los ojos durante un rato para concentrarse en sentir las texturas del entorno

Si se imaginan texturas a partir de palabras

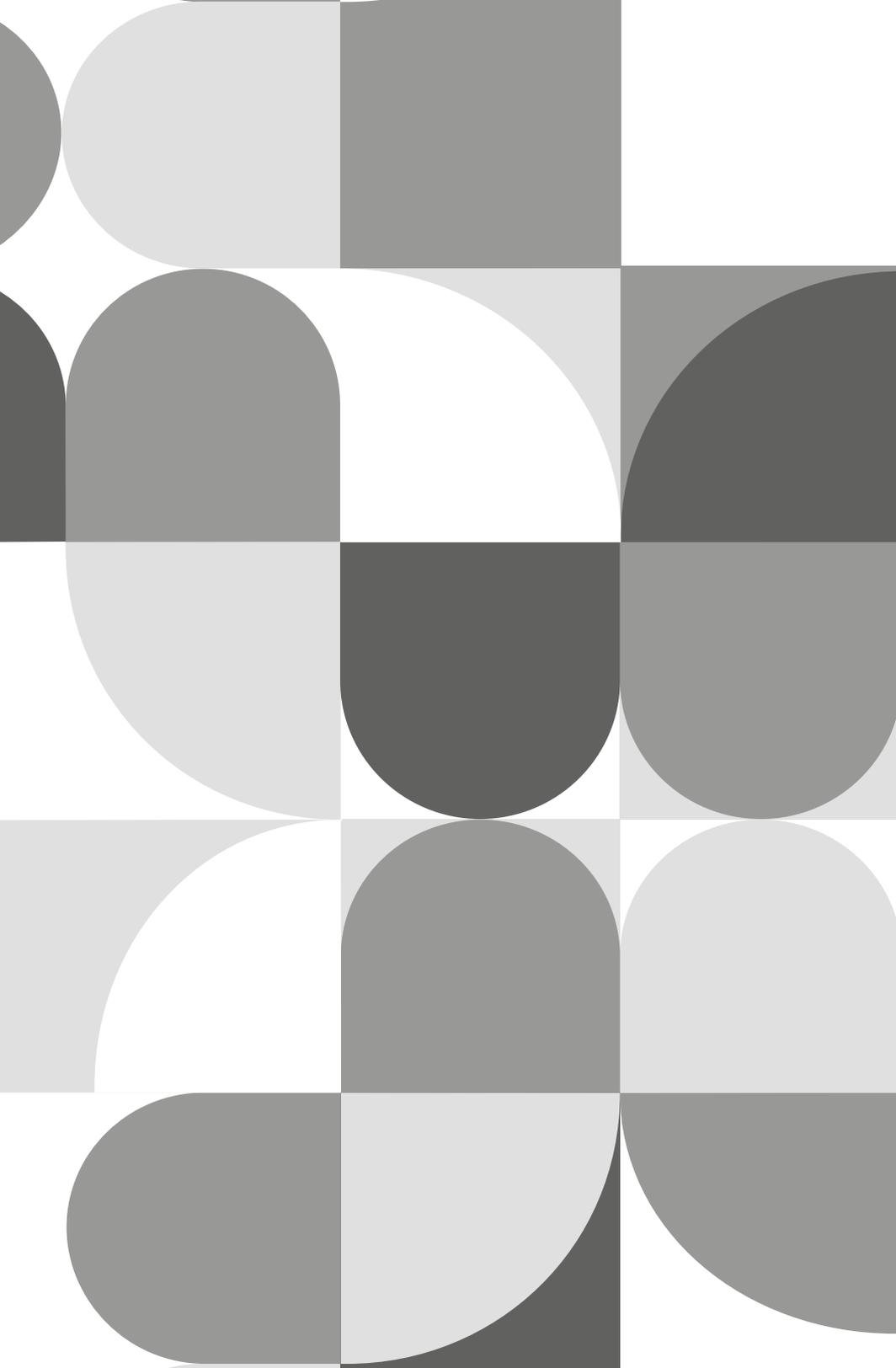
01

Fundamentos del diseño

Volumen:

el cuerpo de la cerámica





Actividad #3

El volumen es la presencia de profundidad, al igual que otros conceptos relacionados con la alfabetidad visual, la mejor manera de construir conocimientos sobre el tema, es desde la experiencia y el contacto con los materiales y procesos de creación.

Aunque la profundidad y el volumen pueden representarse de forma ilusoria, por ejemplo en una imagen bidimensional, se propone que los participantes aborden el aprendizaje de este concepto de forma tridimensional.

A pesar de que la tridimensión es una forma de representación aparentemente menos común, ya que es más recurrente el contacto con materiales para representación bidimensional, la tridimensión es la forma en que el ser humano percibe su entorno. De los elementos visuales, el volumen, a nivel perceptivo es el más universal ya que, sensorialmente puede ser percibido mediante la vista y el tacto, e inclusive el tiene la capacidad de modificar o influir en la percepción del sonido.

Esta actividad consiste en la realización de un modelado tridimensional con arcilla. Tiene como ejes transversales

la apropiación estética de elementos representativos y simbólicos de la cerámica precolombina costarricense y la valoración por el sentido narrativo de los objetos rituales y ceremoniales, siempre enfatizando al participante la importancia de apreciar la concepción mística que caracteriza a estas poblaciones y que impregna sus producciones.

Objetivo:

Construir un objeto cerámico tridimensional inspirado en elementos simbólicos de la estética precolombina costarricense.

Al finalizar la actividad se espera que el participante logre:

Conocer los elementos característicos presentes en la cerámica precolombina de Costa Rica .

Reconocer las características más importantes de la arcilla y sus capacidades como material cerámico.

Desarrollar destrezas manuales para la construcción de formas tridimensionales cerámicas.

Materiales:

Arcilla común (aproximadamente 1 kilogramo por participante)

Recursos:

Mesa o tabla forrada en tela gruesa, como superficie de trabajo.

Palillos para modelar (estecas), de plástico o madera.

Objetos de cerámica de varios tipos.

Imágenes o réplicas de artefactos cerámicos precolombinos.

Procedimiento

Fase de sensibilización

Observar-Apreciar

Se introduce el tema mediante la observación de imágenes y objetos cerámicos comunes (tazas, platos, adornos), para iniciar una discusión sobre el origen de estos objetos. Durante esta fase se procura la vinculación entre el tema propuesto y las experiencias de los participantes.

A partir de esta discusión se muestran objetos cerámicos quebrados para que puedan apreciarse las paredes internas que a menudo son muy distintas de la superficie. Se observa y discute la diferencia entre las superficies simples, pintadas o esmaltadas y se explica de manera sencilla



el procedimiento de cocción de la cerámica y las transformaciones químicas y físicas que suceden durante este proceso.

Situación generadora:

Conversación sobre la cerámica precolombina costarricense.

Observar-Descubrir-Imaginar

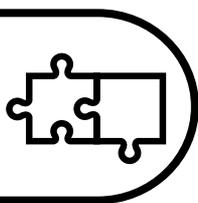
Seguidamente, se muestran imágenes de piezas precolombinas y se observan sus características, se hace énfasis en la observación de colores, texturas y elementos decorativos particulares como formas zoomorfas, geométricas, botánicas y otras (según las imágenes). Se explica y muestra la manera de lograr algunos de estos elementos. En esta etapa se invita a los participantes a generar conocimiento a partir de la observación y sus experiencias personales.

Fase de creación

Sentir-Experimentar-Crear

Se coloca a disposición de los participantes bolitas de arcilla y se invita a manipularlas libremente en diversas formas para describir la experiencia sensorial.

Esto permite un proceso simultáneo de percepción sensorial y descripción de



experiencias que produce provechosos intercambios entre los participantes.

Se explica a los participantes, mediante demostración, las técnicas básicas de elaboración de formas cerámicas simples globulares, tales como pellizado y los rollitos, para que cada uno proceda a elaborar una pieza inspirada en formas precolombinas, basándose en lo visto y aprendido de las técnicas.

Se profundiza en el aspecto ritual de los objetos cerámicos vistos desde la perspectiva de los pueblos nativos de Costa Rica.

Durante el proceso de elaboración de las piezas, se acompaña mediante observaciones o explicaciones de algún detalle técnico o elemento que surja en el trabajo de cada participante. Se enfatiza en el cuidado de los detalles que comprende la técnica cerámica, como el pegado correcto de rollitos, agarraderas o elementos decorativos, los acabados y pulido de las superficies.

Fase de cierre

Observar-Relacionar-Verbalizar

A partir de cada experiencia, se realiza una puesta en común para que cada participante muestre su trabajo, explique su experiencia



01

Fundamentos del diseño Volumen: el cuerpo de la cerámica

personal y reciba observaciones de los demás participantes.

Se solicita a los participantes que encuentren relaciones entre las imágenes observadas al inicio y los resultados de la actividad.

Variaciones:

Crear un objeto tridimensional para utilizarlo como regalo de despedida de un ser querido.

Crear un objeto que sirva para proteger un lugar.

¿Qué pasa si?

Si se trabaja con el concepto de máscara

Si se usan los pies en lugar de las manos

Si se crea el objeto con los ojos vendados

Embalaje y transporte de las piezas en cajas para el traslado y posterior cocción en hornos cerámicos.

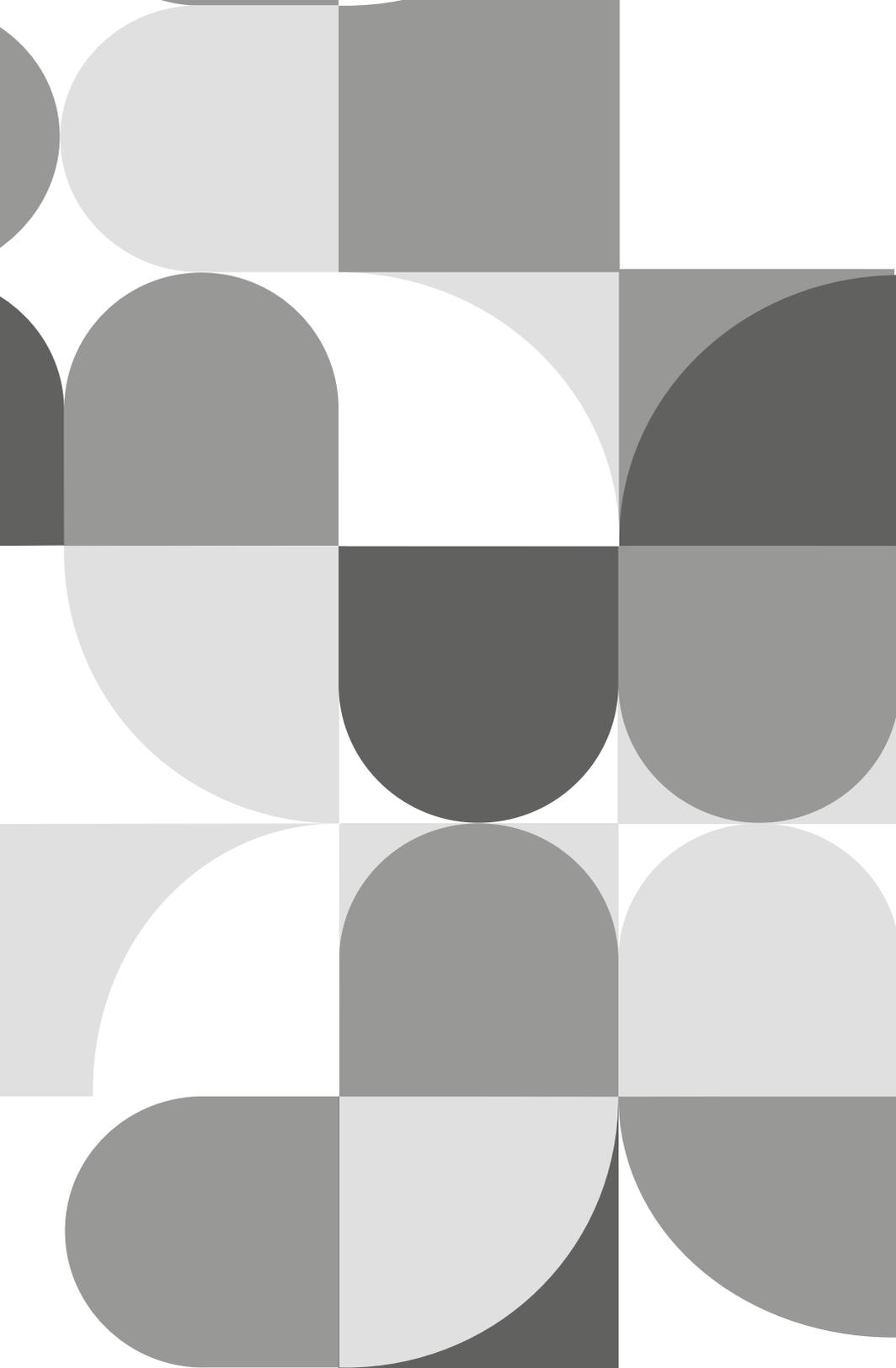
Las piezas deben permanecer en un proceso de secado de una semana a quince días para adquirir dureza. Si se cuenta con un horno cerámico las piezas son ubicadas en cajas de cartón, de manera que se evite el riesgo de que se dañen y trasladadas para llevar a cabo la cocción.

De no contar con el horno cerámico este aspecto también puede aprovecharse como variante pedagógica, ya que los participantes pueden volver a humedecer el objeto y observar como este vuelve al estado de arcilla plástica.

01

Fundamentos del diseño Los colores de mi **entorno**





Actividad #4

“los colores son actos de la luz; actos y sufrimientos”

(Goethe, 1810-1992, p. 57).

El color es un fenómeno visual en el que el ojo percibe las ondas electromagnéticas de la luz y la forma en que estas son absorbidas o reflejadas por los objetos.

Lo que ocurre cuando percibimos un objeto de un determinado color, es que la superficie de ese objeto refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe y absorbe las demás. La luz blanca está formada por tres colores básicos: rojo intenso, verde y azul violeta. Por ejemplo, en el caso de objeto de color rojo, éste absorbe el verde y el azul, y refleja el resto de la luz que es interpretado por nuestra retina como color rojo. Este fenómeno fue descubierto en 1666 por Isaac Newton, que observó que cuando un haz de luz blanca traspasaba un prisma de cristal, dicho haz se dividía en un espectro de colores idéntico al del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta.(Clapissa, s/f,p.3)

Para observar el color, el ojo necesita la luz. Este hecho ha sido ampliamente investigado tanto por científicos como por artistas. Para Goethe en su libro “Una teoría de los colores”, publicado originalmente en 1810, el fenómeno cromático se da gracias a la percepción sensorial que surge a través de la interacción entre la luz, la oscuridad y el color, ya que sin estos tres factores el ojo no es capaz de percibir ningún objeto

El color es uno de los elementos morfológicos del diseño y uno de los temas de análisis más importantes en la producción artística. Desde la metodología de alfabetización visual del proyecto EBAP, el color es un tema que aborda integralmente en cada ejercicio, partiendo de pasos esenciales para su comprensión teórica y práctica, estos son: observación, experimentación y verificación.

Observación: se refiere la conciencia y atención al entorno, se trata de ver conscientemente; por ejemplo, en un primer acercamiento a una hoja de un árbol se observa que es de color verde, pero al observar con mayor atención ¿cuántos verdes tiene? ¿cuál parte está recibiendo más luz? ¿cómo altera la luz al color de esa hoja? ¿qué dirección tiene la sombra que se proyecta en esa hoja? Para Amy E.

Sherman (2017) “el hecho de que sigamos develando preguntas y detalles a medida que miramos es la forma de saber que no solo estamos viendo sino observando” (p.57).

Experimentación: después de dedicar tiempo a la observación se procede a realizar hipótesis, algunas de estas parten de una mezcla entre experiencias previas e intuición. Este proceso se realiza de forma rápida, pues la idea es experimentar con las mezclas entre pigmentos. Partiendo del círculo cromático de Goethe, primero se trabaja con los tres colores primarios: amarillo, azul y rojo y las mezclas las mezclas resultantes.

Verificación: este paso se implica el hecho de observar las mezclas realizadas sobre un soporte y verificar su semejanza con el objeto que se desea retratar.

La siguiente actividad aborda estos tres pasos para el estudio del color de elementos del entorno de los participantes; es importante además tomar en cuenta que el color es un recurso expresivo por excelencia, asociado a reacciones psíquicas y ampliamente utilizado para estimular sensaciones y emociones en diferentes disciplinas artísticas.

01

Objetivo

Promover la experimentación y la investigación sobre la teoría del color desde una ejercicio pictórico sobre elementos naturales del entorno

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Activar sus sentidos para percibir el entorno natural

Formular hipótesis sobre la teoría del color

Cooperar con su grupo en la creación de colores

Recursos:

Elementos naturales, se recomienda utilizar plantas o floraciones de colores intensos, canasta o caja para recoger elementos naturales.

Materiales:

Pigmentos acuarela o tintes naturales

Papel blanco 200 gramos

Pinceles

Paños

Recipientes transparentes para el agua

Papel gramaje 200

Preparación:

Se necesitan tres flores de color blanco y tres envases de agua mezclada con tintes naturales de tres colores primarios (amarillo, rojo y azul).

Se cortan transversalmente los tallos de las tres flores para que puedan absorber mejor el tinte y se colocan dentro de los envases de agua dispuestos con cada color.

Se colocan las flores en un espacio visible para el grupo de participantes, se puede pegar una cartulina o pliego grande de papel en una pared cerca de las flores para que, de manera libre y en el momento que deseen, los participantes escriban sus preguntas sobre las razones por las que este material se introdujera en el aula.

Procedimiento

Fase de sensibilización:

Explorar-Observar

La sensibilización de esta actividad consiste en una exploración al aire libre, se realiza una caminata y se enfatiza en observar cada detalle, color, textura, entre otros ya estudiados.

Después de indicar a los participantes que tomen prestado un elemento de



01

Fundamentos del diseño Los colores de mi entorno

la naturaleza para investigarlo, los participantes recogen elementos naturales, como flores, piedras, hojas o pedacitos de madera y los colocan dentro de una caja o canasta.



Fase de investigación

Indagar-Formular Hipótesis -Compartir

Divididos en subgrupos de tres personas. Los participantes se organizan de acuerdo con los colores y tonalidades de los objetos que eligieron. Se pueden establecer categorías de agrupación; por ejemplo, verdes, tierras, rojos. Estas categorías dependen de la selección de los objetos y elementos encontrados por los participantes.

A continuación, se les solicitará a cada grupo establecer sus hipótesis sobre las mezclas de colores que se deben realizar para alcanzar el color de los objetos u elementos encontrados.

¿Qué mezcla se necesita para lograr este color?

Se escribe en la pizarra o en una cartulina las hipótesis de cada grupo.

Fase de creación

Experimentar-Comprobar

Los elementos encontrados se colocan en el centro del espacio de trabajo de cada grupo, a modo de modelo y se facilitan envases transparentes, acuarelas, papeles y pinceles.

Seguidamente, los participantes deberán comprobar sus hipótesis elaborando diversas mezclas hasta lograr el color deseado con los materiales brindados, de ser necesario cada uno realizará cambios para conseguir la mezcla deseada.

Las mezclas se realizan a partir de los tres colores primarios, añadiendo porcentajes en los espacios no utilizados de la paleta.

Es necesario recordar que se debe agregar pequeños porcentajes de los tonos más fuertes a los colores más débiles.

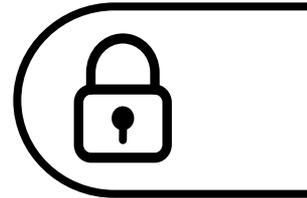
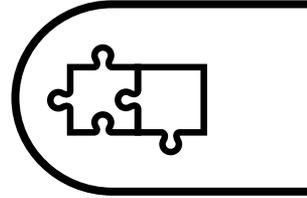
Ejemplo: Agregar gotas de color azul al amarillo (no al revés)

Fase de cierre

Observar-Juzgar

Al final se comparten los resultados de la experimentación y se discute si las hipótesis elaboradas son verdaderas o no.

¿Hubo que realizar cambios?



01

Fundamentos del diseño Los colores de mi entorno

¿Cuáles hipótesis fueron comprobadas?

¿Qué aprendieron hoy?

Variaciones

El trabajo se puede realizar individualmente.

Las hipótesis se escriben en papeles, se entregan aleatoriamente en el grupo para que los participantes comprueben hipótesis ajenas.

¿Qué pasa si?

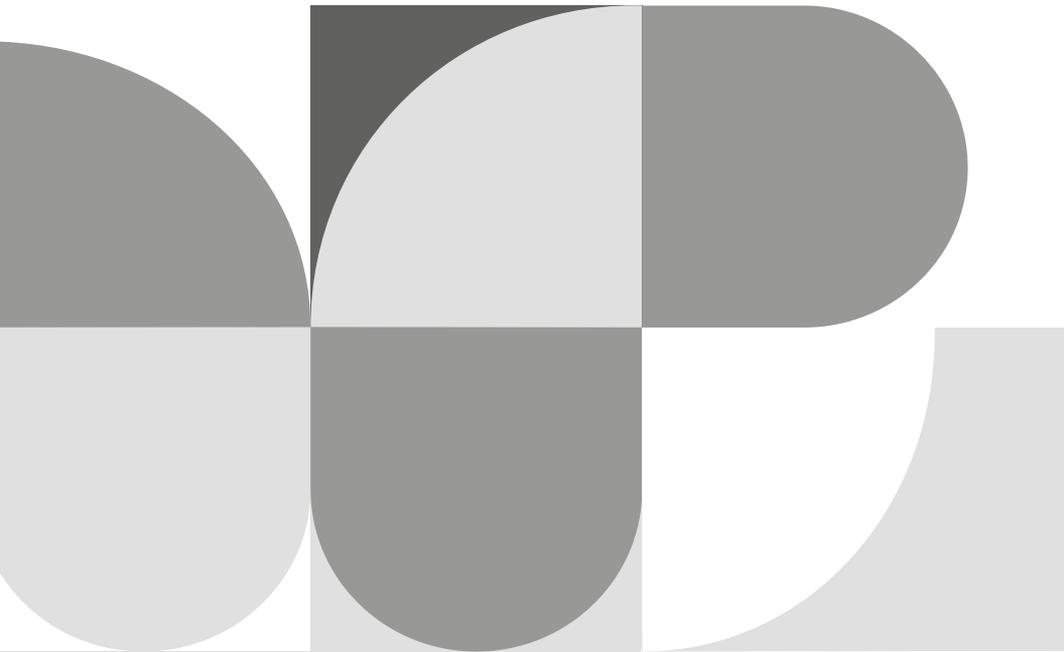
Si un participante tiene daltonismo

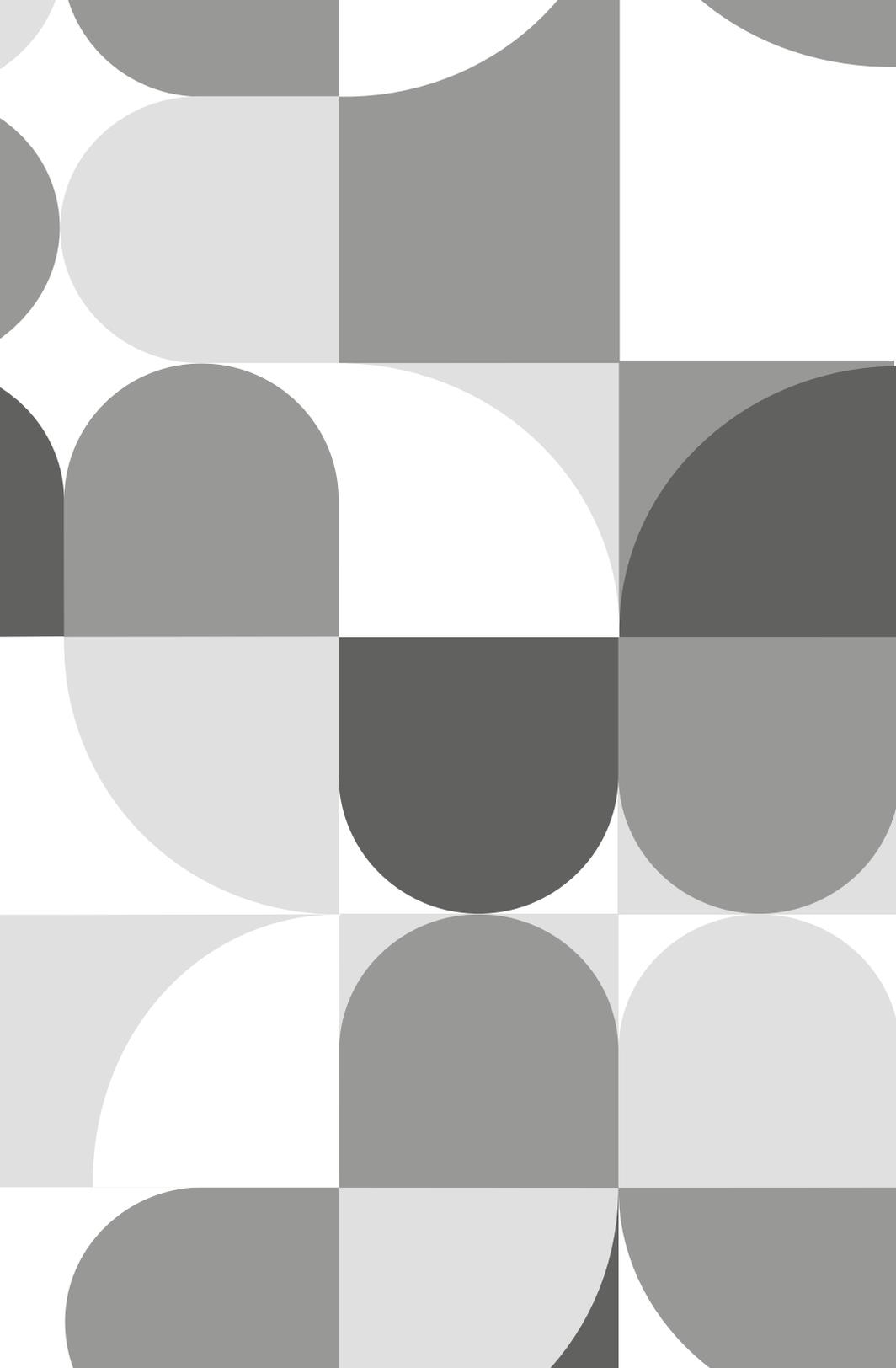
Si usamos anteojos con filtros de color para hacer la actividad

¿Cuánto nos sorprenderemos al ver la realidad?

Contexto

**Los paisajes
que me habitan**





Actividad #1

El simple mirar una cosa no nos permite avanzar. Cada mirar se muta en considerar, cada considerar en un reflexionar, en un enlazar. Se puede decir que teorizamos en cada mirada atenta dirigida al mundo.

(Goethe, 1808)¹

El paisaje es un género que ha sido abordado de forma recurrente en la historia del arte, la plástica costarricense no es la excepción. Existe una relación estrecha entre las representaciones del paisaje natural y la construcción identitaria del imaginario colectivo, las metáforas posibles gracias a la evocación del paisaje son un punto de partida para la creación de proyectos que respondan tanto al análisis introspectivo sobre el entorno paisajístico como a la creación colectiva de imágenes.

El ser humano acude al paisaje como fuente de belleza, de energía, de descanso, de contemplación y reflexión, establece vínculos con el paisaje y le atribuye facultades mágicas: la estrella fugaz, las

¹ Fragmento del texto: “Teoría de los colores”, encontrado en “El arte del paisaje”, del autor Raffaele Milani, 2007, p.23.

flores de Santa Lucía son algunos ejemplos de la ficción y de los significados que somos capaces de trascender desde la realidad física.

La siguiente propuesta de taller se desarrollará desde una metodología práctica-colaborativa, enfatizada en la estimulación sensorial, desde las siguientes dimensiones como marco de reflexión:

Dimensión sensorial

Dimensión estética

Dimensión cultural

Dimensión comunicativa

Dimensión creativa

Objetivo:

Visualizar la expresión plástica como una herramienta de reflexión, abordando el tema del paisaje como escenario de evocación y metáforas identitarias

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Abordar el tema del paisaje desde una perspectiva reflexiva

Establecer asociaciones entre recursos representativos desde la evocación del paisaje y su construcción identitaria.

Comprender las dimensiones comunicativas a través del uso de las metáforas del paisaje en la creación plástica y visual.

Participar de un proceso de creación de obra colectiva sobre el tema del paisaje.

Materiales:

Pliegos grandes de papel, (papel craft)

Tizas oleosas

Pigmentos acrílicos

Recipientes para agua

Paños para limpieza.

Recursos:

Dispositivos para reproducción de sonidos

Sonidos de la naturaleza, (sonidos de ríos, viento, mar, entre otros)

Presentación de imágenes sobre el tema de paisaje (leer la actividad y analizar recomendaciones de obras y artistas y para posibles problematizaciones)

Procedimiento**Fase de sensibilización**

Dimensión sensorial: El paisaje sonoro
Observar los sonidos, sentir lo recuerdos

Se solicita a los participantes cerrar los ojos para facilitar una inmersión introspectiva.

Se reproduce una serie de sonidos de ambientes naturales y se solicita al grupo mantener completo silencio y concentración, se sugiere a los participantes asumir el papel de viajeros en el tiempo.

Hoy realizaremos un viaje en el tiempo, durante este espacio tendremos la oportunidad de viajar a todos aquellos lugares que hemos conocido y que de alguna manera se han quedado dentro y hoy nos habitan y nos conforman como personas.

Sentados comodamente los participantes se concentran en los sonidos, pasados unos minutos realizamos preguntas generadoras para propiciar asociaciones y visualizaciones imaginativas sobre el tema.

¿Qué paisaje imagina?

¿Cuáles colores predominan en el paisaje?

¿Cuáles elementos sobresalen en ese paisaje? (árboles, ríos, piedras, edificios, sendas...)

*¿Cuáles elementos reconoce en el entorno?
(Viento, fuego, agua, tierra)*

¿Qué temperatura sentimos de ese paisaje?

Transitamos por ese paisaje, estamos descalzos ¿Cómo se sienten nuestros pies, las manos, el cabello, los ojos, la piel?

¿Qué aromas se desprenden de ese paisaje?

¿Porqué es importante ese paisaje para usted?

Si ese paisaje pudiera hablar ¿Qué diría?

¿Cambiaría algún elemento de ese paisaje?

Respiramos... y abrimos los ojos

Dimensión estética-cultural

Observar-Asociar-Evocar

Paisaje como fuente de placer: el placer de observar.

A continuación, se trabaja la dimensión estética, para ello se presenta una serie de imágenes del paisaje; las imágenes pueden abordar desde lo general hasta lo específico y deben responder al entorno natural costarricense (o del contexto de los participantes), para así estimular evocaciones sobre el entorno físico y cultural.

Se presentan diferentes imágenes sobre el tema del paisaje, en este caso se recomienda utilizar imágenes de obras del artista de Land Art, Andy Goldsworthy (1956-presente), para tratar lo efímero y la necesidad de alterar el paisaje desde la acción humana, además se pueden utilizar pinturas de William Turner (1775-1851) o Caspar David Friedrich (1774-1840) del paisajismo inglés, para tratar el tema de las experiencias sublimes sobre el paisaje, “El jardín de las delicias” del Bosco (aprox, 1450-1516) para discutir sobre el paisaje como fuente de placer, obras del Muralismo Mexicano para enfatizar en el paisaje como escenario de resistencia política y construcción de memoria colectiva, también se puede utilizar la obra de Tomás Povedano (1847-1943) o Teodorico Quirós (1897-1977) para hablar de la relación entre identidad y paisaje. Desde el contexto del arte costarricense, en esta fase se pueden además utilizar referencias literarias, bíblicas o filosóficas para complementar el tema.

el paisaje, desde los orígenes de nuestra civilización, está conectado con las imágenes creadas por la pintura, con las descripciones presentadas por la literatura, con las teorías elaboradas por la filosofía. Y la memoria custodia nuestros sentidos junto a todas las proyecciones artísticas y culturales. (Milani, 2007b, p.115)

Tomar consciencia de que la noción de paisaje está permeada por los artefactos culturales con los que se ha tenido contacto, tanto de forma vivencial como desde el conocimiento de cargas simbólicas que se asocian al tema, es importante para tratar la experiencia estética y lo sublime del paisaje.

Paisaje como escenario cultural:

Asociar

Acercamiento a los sonidos e historias de los paisajes que nos habitan.

Ejemplo: se observa una imagen de un campo cubierto de flores de Santa Lucía, se realizan preguntas generadoras:

¿Qué observamos?

¿Con qué asociamos esta imagen?

¿Podríamos decir que este paisaje es un paisaje mágico? ¿Por qué?

En un papel, los participantes escriben cuáles elementos del paisaje están presentes en las imágenes representativas de nuestra identidad costarricense.

Ejemplo: árboles, montañas verdes, ríos, entre otros.

Dimensión comunicativa:

Paisaje como palabra compartida

Pronunciar mis paisajes-Escuchar paisajes de otros-Imaginar

Organizados los participantes en parejas, se brinda la indicación de contar al compañero o compañera una historia significativa sobre un paisaje que nos habita.

Todos tenemos historias que son especiales para nosotros, historias sobre paisajes, paisajes que viven en nosotros y que podemos asociar con emociones y recuerdos.

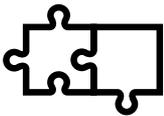
Se recomienda que para esta actividad los participantes cuenten con un espacio abierto, para evitar la sobreposición de ruidos y así facilitar la concentración en el acto de escuchar y pronunciar la historia.

Fase de creación

Dimensión creativa/ Paisaje como territorio posible. Soy el paisaje: lo ínfimo y lo heterogéneo

Co-crear-Representar

En una mesa larga se colocan varios pliegos de papel, hasta lograr un formato apaisado que servirá como soporte para el trabajo



colaborativo. Los participantes se sientan en filas y representan un paisaje sobre el papel con pintura y tizas oleosas.

Se reflexiona sobre los detalles ínfimos del paisaje que se naturalizan desde la mirada, se trata de hacer desconocido lo conocido, dejarse sorprender.

La observación participante es esencial durante esta etapa, se recomienda que el mediador no intervenga sobre la técnica pues el ejercicio tiene un enfoque más reflexivo encausado hacia procesos y no resultados.

Fase de cierre

Apreciar-Habitar

Al finalizar la elaboración del paisaje compartido, se coloca el resultado de la pintura en un espacio visible para el grupo y se realiza una plenaria para reflexionar sobre lo aprendido.

Hoy pronunciamos paisajes que nos habitan

Hoy representamos un paisaje

Escuchamos un paisaje

Creamos un mega paisaje que es el resultado de la suma los paisajes del grupo



02

Contexto e Identidad Los paisajes que me habitan

Y ahora nuevos paisajes desde otras personas nos habitan también. ¿Acaso no es ese el sentido del paisaje? habitar.

Agradecemos.

Variaciones:

Realizar un cadáver exquisito sobre el tema del paisaje antes de la fase de creación, para utilizarlo como hilo conductor.

Escuchar grabaciones de historias de paisajes que son hitos históricos y trabajar sobre ellos.

Trabajar con paisajes destruidos que son significativos en la construcción de la historia de otros países.

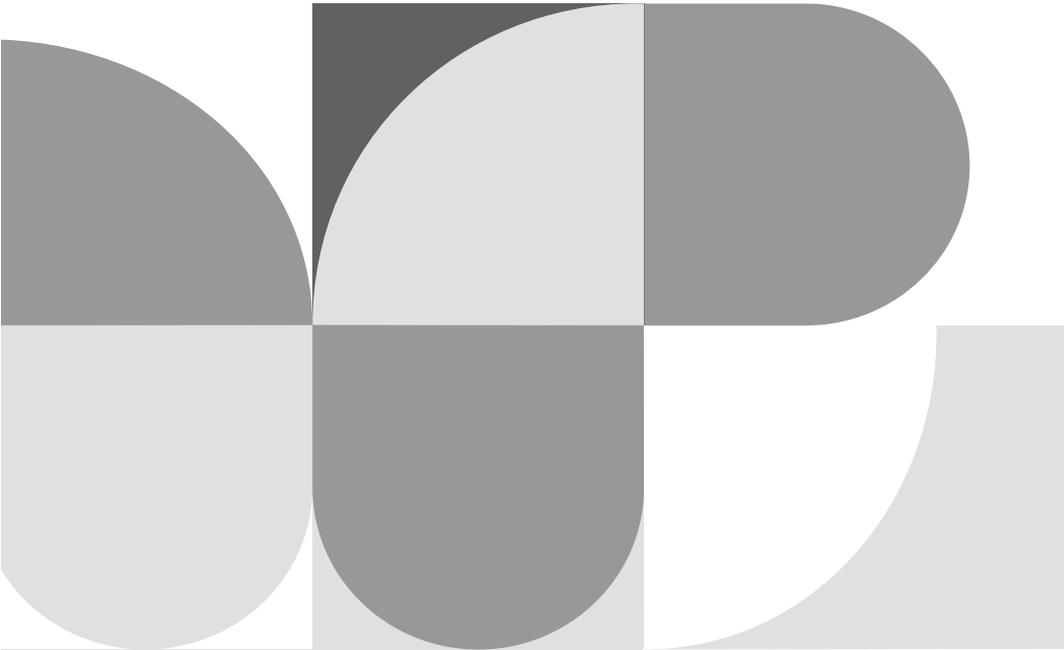
Trabajar con paisajes de otras épocas.

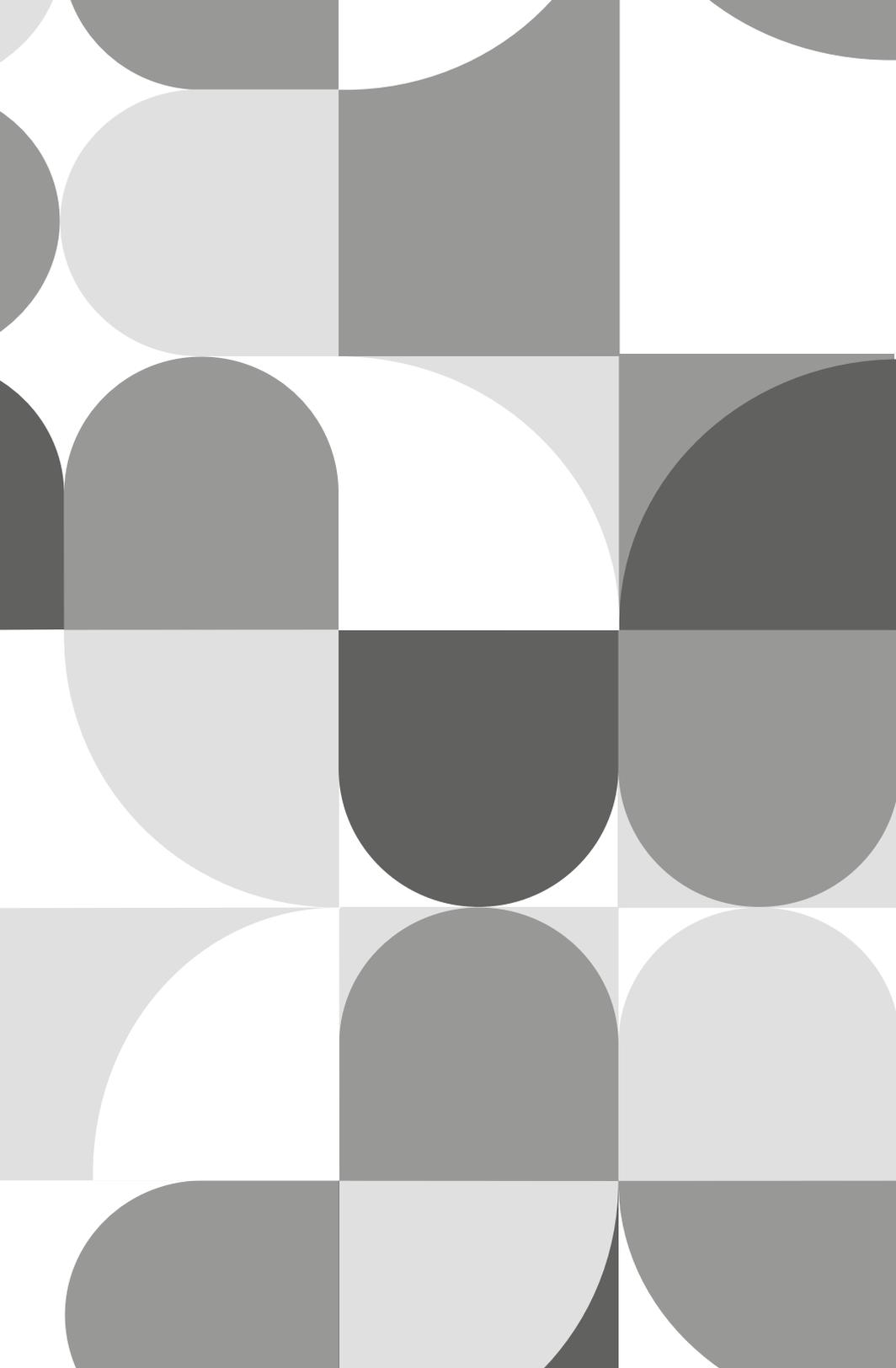
¿Qué pasa si?

Si los participantes se cuentan las historias de paisajes al oído

Si al final se crea una historia colaborativa sobre los paisajes que nos habitan

Contexto e Identidad **Animalística desde** el lenguaje xilográfico





Actividad #2

Abordar la técnica xilográfica y proponer el tema de la animalística es una clara intención de evocar al polifacético artista costarricense Francisco Amiguetti (1907-1998), sus aportes a la representación del paisaje rural como componente identitario, dan cuenta de barrios, personajes y animales que reflejan no solo la idiosincrasia del ser costarricense, sino que representan escenarios de conflicto y tensiones entre el ser humano, la sociedad y el entorno, tal y como lo afirman Calvo y Sáenz al referirse a la temática de Amiguetti como: “el anverso de una cotidianidad donde prevalece la alienación” (2007, p.67)

La historia del pensamiento humano ha utilizado la metáfora del animal como centro de discusión implícito y explícito para abordar debates filosóficos y políticos, desde una perspectiva teórica, no centrada en lo humano (Yelin, 2011).

Desde esta perspectiva, existe un amplio bagaje de recursos para ejemplificar el papel del animal en la lírica, la literatura y el arte, desde las pinturas rupestres, el abordaje

del animal a través de la perspectiva mágico-religiosa en la estética precolombina, leyendas costarricenses como “El Cadejo” o “La Cegua”, hasta Tío conejo en los Cuentos de mi tía Panchita: “Los animales han sido utilizados a través de la historia no solo para ser representados en el arte por sí mismos, sino que, además se han convertido en símbolos de ideas, en algunas ocasiones muy complejas”.

(Barrionuevo & Guardia, 2003)

Es por ello que al tomar en cuenta las ideas anteriores, se propone la realización de una xilografía basada en el tema de la animalística, enfatizando en los componentes comunicativos a través de la metáfora del animal, un animal, que debe emerger del contexto costarricense, del imaginario local y de las reflexiones sobre las posibilidades simbólicas en su representación.

Además, se pretende abordar el manejo de los diferentes instrumentos y técnicas de impresión en la realización del grabado en madera, así como el desarrollo de la destreza manual para ejecutar la obra adecuadamente. Se estimula también la creatividad individual, propia de toda expresión plástica y apreciación de la xilografía como medio de difusión colectiva

donde las impresiones son grabados originales. El mediador será guía en el proceso analítico y de producciones, encauzar al participante para que, usando sus propios recursos, se atreva a experimentar las bases de un lenguaje particular a través de la xilografía.

Objetivo:

Desarrollar las destrezas necesarias para la generación, impresión y edición de matrices en madera para la producción de obra plástica inspirada en el tema de la animalística costarricense.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre:

Explorar el lenguaje técnico de la Xilografía para la generación de obra gráfica.

Dominar los distintos procesos de impresión manual utilizados tanto para ediciones seriadas o como para monotipias xilográficas.

Conocer los distintos tipos de herramientas y materiales necesarios para la producción del grabado en madera.

Descubrir mediante la experimentación con materiales, las combinaciones más apropiadas en cuanto a compatibilidad en el trabajo plástico.

02

Contexto e Identidad Animalística desde el lenguaje xilográfico

Establecer metáforas visuales sobre el tema de la animalística y el contexto costarricense.

Materiales

Gubias

Maderas

Baren y cucharas

Papeles (Pelon)

Tintas

Diluyentes y aceites

Recursos y herramientas

Superficie de vidrio o acrílico para colocar la tinta

Rodillos para xilografía

Procedimiento

Fase de sensibilización

Conocer-Relacionar

La actividad inicia con la lectura de un cuento o poema, cuyos personajes sean animales. Se recomienda discutir sobre las relaciones conceptuales que los participantes establecen con una imagen de un animal.



¿Cuáles adjetivos tiene?

Un búho

Un colibrí

Un jaguar

Una ballena

Un murciélago

Una gallina

Un zopilote

¿Por qué?

Fase de creación

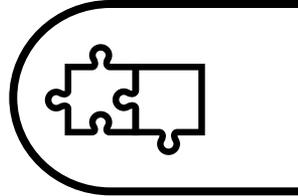
El proceso se abordará a través de dos ejes fundamentales para la comprensión de la producción xilográfica, a saber:

- 1) Realización del dibujo
- 2) Producción de matrices
- 3) Entintado

1° paso: Realización del dibujo

Imaginar-Relacionar-Crear

A continuación se facilitan imágenes impresas de diferentes animales costarricenses, en blanco y negro, que se utilizarán para brindar ideas y fomentar la observación de



características anatómicas, así como texturas y proporciones de los animales.

Se le solicita a los participantes realizar un dibujo sobre el tema; el dibujo debe tener el mismo formato que la tabla de madera (matriz). Además, debe representar una metáfora sobre el animal seleccionado y debe corresponder al tamaño de la tabla que se utilizará para realizar la matriz.

Se acompaña a los participantes y se enfatiza en el equilibrio entre blancos y negros, así como la utilización de elementos visuales del diseño, puntos, líneas, planos y textura.

Al finalizar el dibujo, los participantes deben realizar la transferencia de la imagen a la madera.

2° paso: Producción de la matriz

Crear-Analizar

La matriz debe pintarse de un color oscuro para poder visualizar la imagen más fiel al resultado de la técnica.

Seguidamente, los participantes transfieren el dibujo a la madera y con la gubia deben empezar a desbastar sobre la superficie de la madera. Según la presión de la mano se conseguirán diferentes efectos visuales, a este efecto de desbastar algunas partes del dibujo se conoce como grabar.

No es necesario grabar muy profundo, el papel registra los detalles más ínfimos. Durante esta fase es importante cuidar la técnica de grabado, así como revisar continuamente el proceso, la calidad de las líneas, el trazado y la limpieza para lograr un mejor resultado.

Una vez finalizada la etapa de desbaste, se les solicita a los participantes que pasen un cepillo para limpiar el polvo y el exceso de madera.

Al terminar de limpiar la matriz, los participantes proceden a la etapa del entintado.

3° paso: Entintado

Producir

Los participantes cargan los rodillos con tinta sobre una superficie de vidrio o acrílico, una vez cargados pasan los rodillos sobre el relieve de la matriz.

4° paso: Grabado

Observar-Descubrir-Crear

Después de pasar los rodillos sobre la matriz se coloca el papel pellón sobre la matriz y con una cuchara metálica o un baren se le ejerce presión de manera ordenada.

**Fase de cierre:****Co-crear-Apreciar**

A modo de cierre se realiza un taller de construcción colectiva por medio de un “Cadáver Exquisito” en donde se imprimen conjuntamente todas las matrices realizadas a lo largo de la actividad y se socializan los resultados.

Se pone en valor el carácter reproductivo del grabado así como las bondades plásticas de la madera como medio de reproducción de imagen.

Al final es importante limpiar todas las herramientas cuidadosamente para prolongar su vida útil.

Variaciones:

Se puede trabajar utilizando varios colores en la imprimación.

Realizar un libro arte con los resultados de todas las impresiones.

Como actividad de transferencia pueden escribir una fábula que tengan como personajes a los animales retratados.

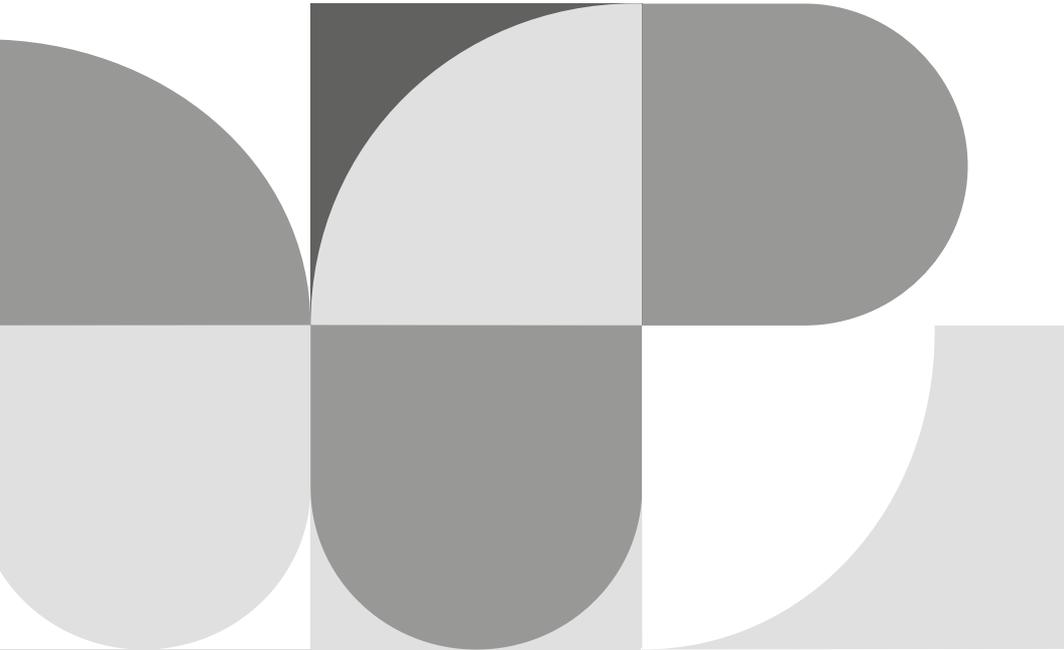
¿Qué pasa sí?

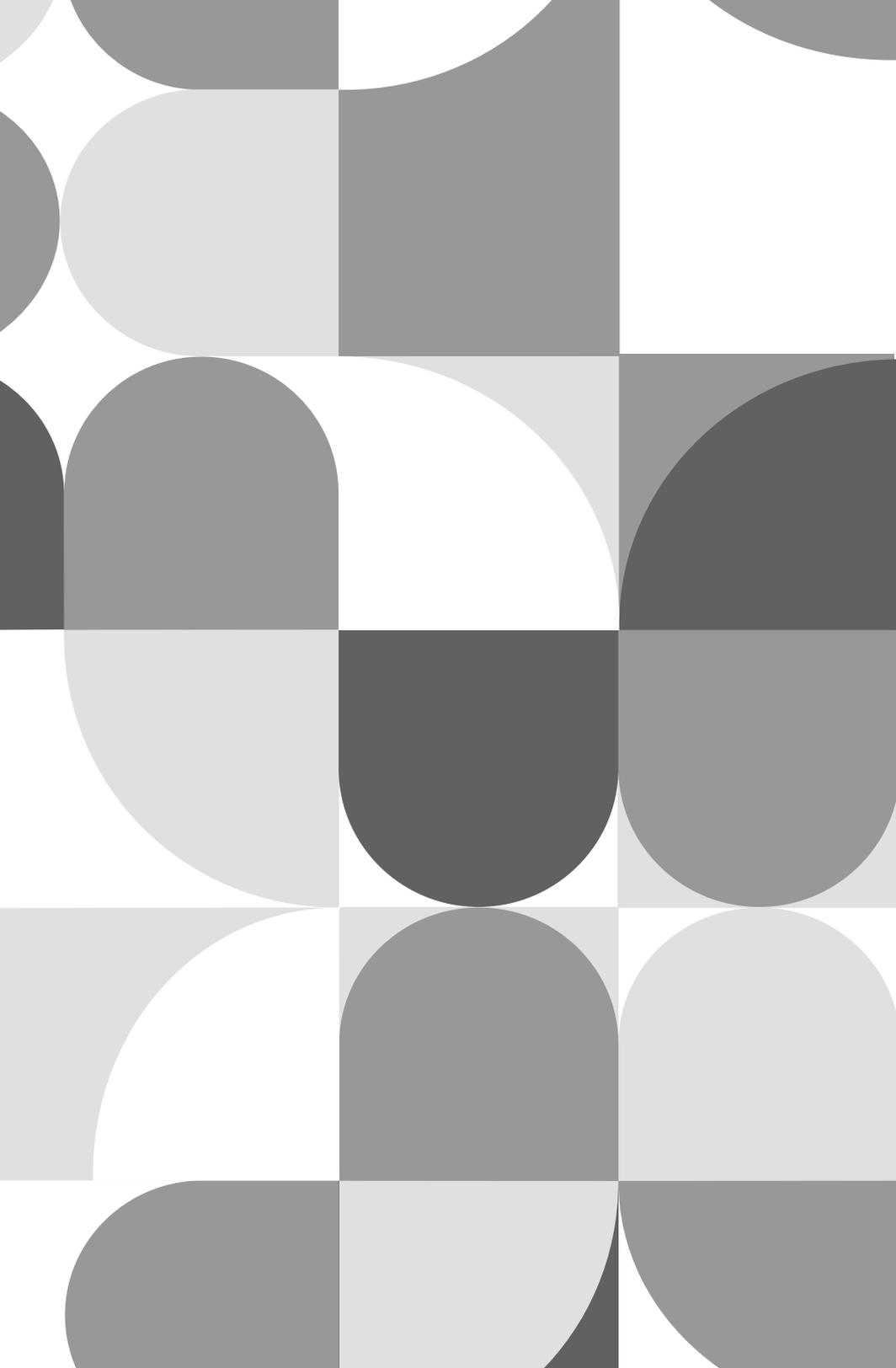
Si utilizamos una historia sobre animales para que sirva como motivo de inspiración.

*Si se propone realizar criaturas híbridas.
¿Qué significados podrían resultar de las diferentes combinaciones?*

Contexto e Identidad

Bodegón: mis objetos cotidianos





Actividad #3

El bodegón, también conocido como naturaleza muerta, es un género pictórico que da luz sobre los contextos simbólicos así como los intereses culturales y económicos de la época en la que emergen. “En efecto, las naturalezas muertas, aparte de servir como documentos de la historia y la cultura, dan testimonio de los cambios sufridos por la consciencia y las mentalidades” (Schneider, 2009, p.18).

Profundizar en los ideales expresados en los objetos y alimentos del entorno conlleva necesariamente un proceso de problematización sobre las imágenes del entorno próximo que han sido naturalizadas por la mirada, de tal forma que han quedado relegadas fuera del ámbito de lo estético, de lo aceptable o digno para ser representado. Este ejercicio implica que los participantes desarrollen la sensibilidad necesaria para observar y abordar los objetos cotidianos desde su valor simbólico, cultural, social y ambiental, además es muy importante entender el tema desde el recuerdo y el valor emocional del objeto.

Para introducir al conocimiento y práctica de la observación y análisis del entorno se propone trabajar con naturaleza

02

Contexto e Identidad **Bodegón: mis objetos cotidianos**

muerta, poniendo en valor los objetos que representan lo conocido cotidiano y prefiriendo la creación de modelos a partir de productos de cultivos autóctonos frente a frutas u objetos ajenos, a los que llamaremos imágenes genéricas.

Objetivo:

Abordar el tema del bodegón desde el reconocimiento del valor de los elementos del entorno y objetos identitarios aportados por los participantes.

Recursos:

Frutas, verduras, recipientes, flores y elementos de cultivos propios de la zona donde se desarrolle el taller.

Telas

Mesa alta para colocar el bodegón

Opcional: iluminación

Materiales:

Papel translucido (para transferir el dibujo a la lona)

Lápiz

Lona preparada o bastidor pequeño

Pinceles

Paletas

Pigmentos (acrílicos o óleos)

Paños para limpieza

Recipientes para agua o diluyente en caso de utilizar óleos

Procedimiento

Fase de sensibilización

Apreciar-Investigar-Reflexionar

Durante la primera sesión para esta actividad se les solicita a los participantes traer elementos de sus casas; por ejemplo, frutas cosechadas del entorno, para construir un modelo de bodegón con elementos conocidos, en lugar del estereotipo de las imágenes genéricas que suelen utilizarse para abordar este género de la pintura.

Se reflexiona sobre el género del bodegón y sus posibilidades expresivas:

¿De qué se compone un bodegón?

¿Cuáles elementos suelen estar presentes en el bodegón? ¿cuáles no?

¿Consideran ustedes que el bodegón puede ser un género para abordar el tema de la identidad?

¿Cómo? ¿por qué?



02

Contexto e Identidad **Bodegón: mis objetos cotidianos**

En la segunda sesión se utilizan de modelo los chayotes, plátanos, cerámica tradicional y flores o demás objetos que los participantes lograron recoger de sus hogares y entornos. La conversación y reflexiones siempre hacen énfasis en tener claras las diferencias de usar elementos ajenos frente a las cosas que rodean, definen y forman las experiencias cotidianas de los participantes.

Seguidamente, pasan al frente a colaborar con la composición del modelo, para ello deben decidir qué posición va a tener cada elemento y analizar los contrastes entre colores texturas y formas.

El proceso de componer el modelo ayudará a los participantes a entender la integración de las diferentes fases para realizar una obra artística.

Fase de creación

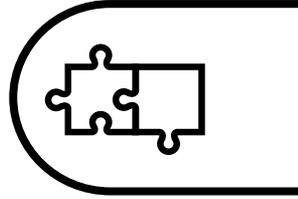
Observar-Producir

Esta fase implica un proceso de observación profunda, sobre el modelo a representar, para esto se recomienda realizar el ejercicio de Dibujo de contornos, propuesto por **Betty Edwards** en su libro: *Dibujar con el lado derecho del cerebro*¹: este consiste en dibujar el modelo sin ver el papel. Para esto se explica a los participantes que deben colocar el papel sobre la mesa o tabla de dibujo y adherirlo con cinta, después deben fijar su mirada en un punto del modelo e iniciar el dibujo del contorno de los elementos que componen el modelo.

Durante este ejercicio es importante insistir en que lo que que interesa es promover la concentración en las formas, proporciones y características del modelo, sin importar el resultado del dibujo sobre el papel.

Vamos a enfocar la mirada en un punto del bodegón, por ejemplo: en la parte de arriba de esta botella, y vamos a dibujar siguiendo el movimiento de los ojos sobre

1 Betty Edwards, docente y escritora de arte reconocida internacionalmente por la publicación de su libro: "Drawing on the right side of the brain" (1979) en que expone su método para aprender a dibujar y propone, entre otros temas, alejarse del aspecto verbal durante el proceso creativo, trabajar con la intuición al igual que fomentar la motivación y el deseo por aprender desde la activación de la lateralidad derecha del cerebro.



el contorno de las formas. No cedamos ante la tentación de mirar el papel, porque estamos trabajando la observación y no el resultado final.

Al finalizar este ejercicio inicial, se propone invitar a los participantes a realizar ahora un segundo dibujo, en el que sí pueden observar el papel. Es importante observar tamaños, alturas de los elementos y cuidar la composición.

Se orienta a los participantes sobre el uso del espacio, los elementos y su observación, la interpretación personal. Al finalizar el segundo dibujo se transfiere al soporte y se inicia con el trabajo de mezclas de color y pintura.

¿Cómo transferimos el dibujo desde el papel al soporte?

Por el revés del papel en el que hicimos el dibujo, cubrimos con grafito las líneas, luego colocamos el dibujo sobre la tela o bastidor y repasamos con presión las líneas. Es recomendable fijar el dibujo con cinta para evitar movimientos durante la transferencia.

Cada participante debe darle un título a la obra y compartir el resultado del dibujo con el grupo, para discutir sobre oportunidades de mejora en la composición.

Seguidamente se propone a los participantes iniciar con las mezclas de color para el bodegón, este trabajo se realiza tomando en cuenta la actividad: *Los colores de mi entorno* en que deben probar mezclas para comprobar hipótesis.

Los participantes pintan el bodegón desde lo general hasta lo específico, iniciando con aplicación de color en los espacios más grandes, para concluir más tarde con los detalles, luces y sombras.

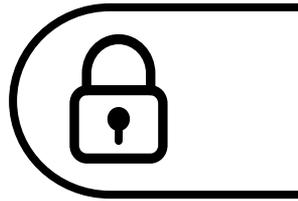
Fase de cierre:

Exponer-Analizar-Compartir

Para la fase de cierre se propone la realización de una exposición en un lugar público de la comunidad, puede realizarse aprovechando una fecha de celebración en la comunidad. De esta manera los participantes colaboran con la participación del resto de la comunidad en prácticas culturales desde el arte.

Variaciones

Realizar un bodegón que represente los ingredientes de comidas tradicionales, por ejemplo: los ingredientes de una “olla de carne”, el modelo sería: tiquisques, ñampies, chayotes, papas, zanahorias, tacacos, cebolla, ajos, carne, huesos, entre otros.



02

Contexto e Identidad **Bodegón: mis objetos cotidianos**

Pintar una naturaleza muerta con frutas endémicas o características de cada región del país.

Realizar un libro de recetas tradicionales ilustrado

¿Qué pasa si?

Si la actividad se propone para trabajar la tridimensionalidad

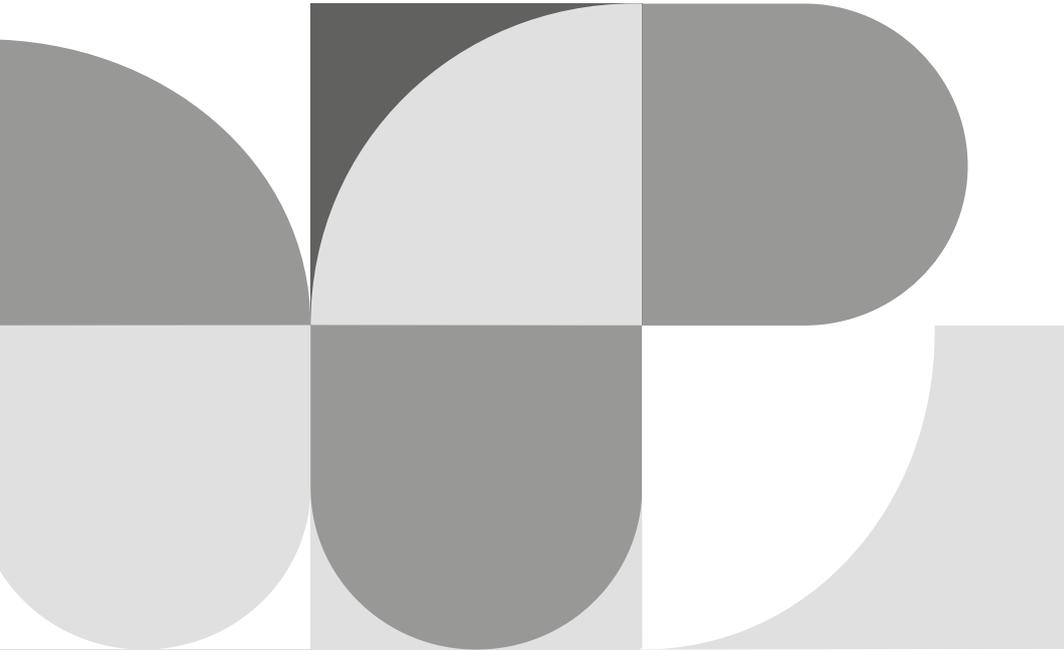
Si se se trabaja monocromática mente

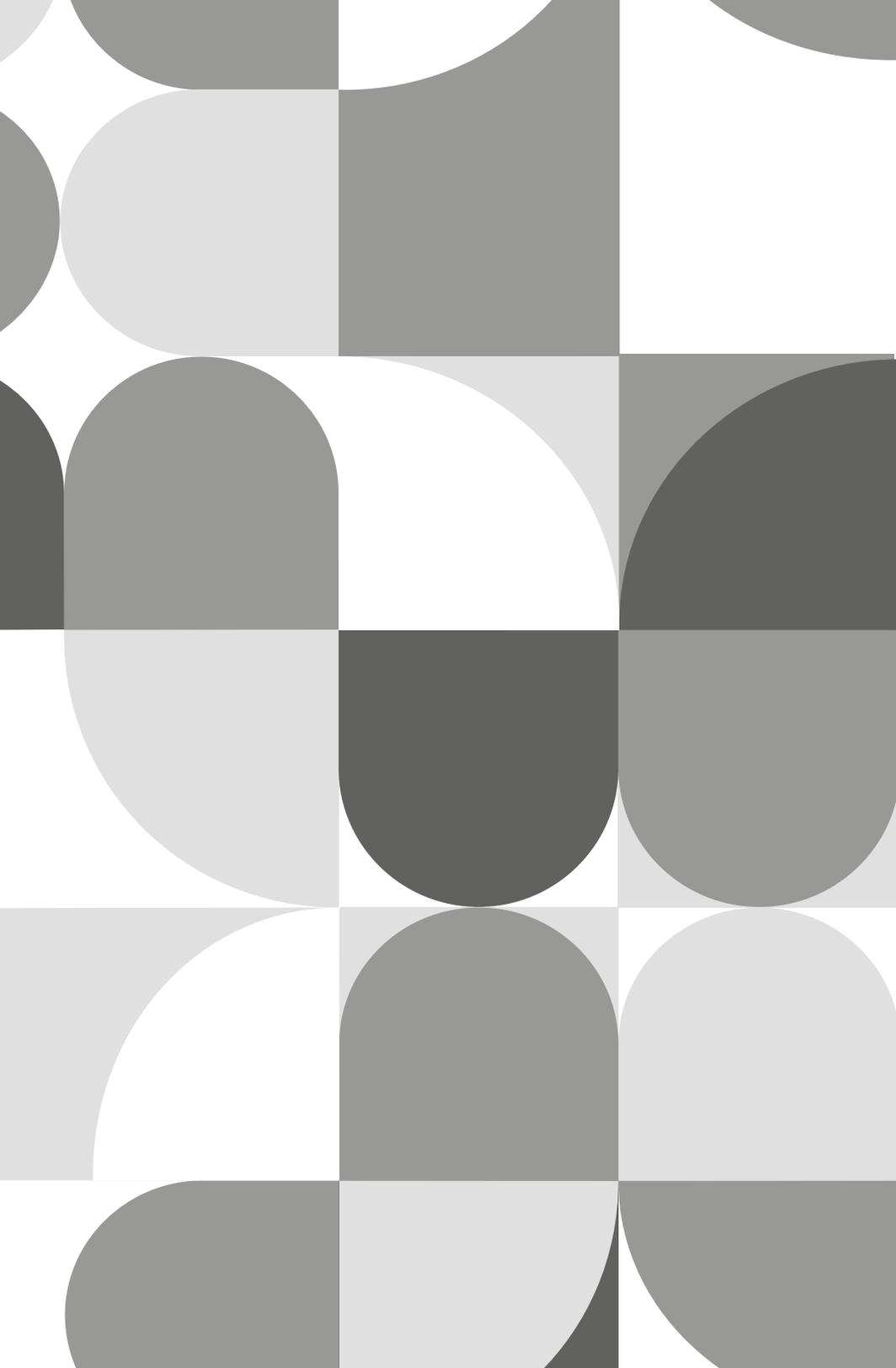
Si pensamos en todos aquellos objetos que en algún momento formaron parte de la mayoría de hogares y ahora se consideran de mal gusto. ¿Qué objeto es digno de representarse en una obra de arte? pensemos en ello.

Creatividad

Mujer:

poema colectivo





Actividad #1

La creatividad es un concepto con el que aparentemente la sociedad está familiarizada y en no pocas situaciones; es utilizado para destacar aquellas ideas, acciones y productos que son capaces de romper con los parámetros establecidos en diferentes áreas del conocimiento y la vida cotidiana.

Sin embargo, el concepto de creatividad no tiene una definición estática, sino que ha evolucionado desde la integración de diversas áreas del conocimiento (transdisciplinariedad) y se dinamiza y enriquece junto a los flujos cambiantes de la vida de la sociedad, esto evidencia la complejidad de su abordaje. Desde la metodología aplicada por el proyecto EBAP, la creatividad es un eje transversal e integrador de las actividades de expresión plástica, se busca que los participantes del proyecto sean capaces de comprender que la creatividad puede fortalecerse mediante acciones, y apertura mental.

La siguiente actividad promueve la aplicación de la estrategia de creación denominada cadáver exquisito para la generación de obra artística inspirada en el tema de la identidad de la mujer.

Objetivo:

Sensibilizar a los participantes sobre el tema de la identidad de la mujer con un ejercicio que integra poesía y artes plásticas, desde la elaboración un texto poético y un texto visual individual.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Estimular su capacidad creativa desde la construcción de un texto colectivo.

Conocer la estrategia del cadáver exquisito como herramienta para creación artística y literaria.

Recursos:

Poema de Gioconda Belli “Y Dios me hizo mujer”

Materiales

Papel de distintos colores y texturas

Imágenes de revistas

Telas

Elementos naturales

Marcadores

Lápices de color

Goma

Soportes de distintos formatos

Procedimiento

Fase de sensibilización

Abrir los sentidos-Escuchar-Co-crear

Se les lee al grupo un poema de Giconda Belli



*Y Dios me hizo mujer,
de pelo largo,
ojos, nariz y boca de mujer.
Con curvas
y pliegues
y suaves hondonadas
y me cavó por dentro,
me hizo un taller de seres humanos.
Tejió delicadamente mis nervios
y balanceó con cuidado
el número de mis hormonas.
Compuso mi sangre
y me inyectó con ella*

*para que irrigara
todo mi cuerpo;
nacieron así las ideas,
los sueños,
el instinto.*

*Todo lo que creó suavemente
Y Dios me hizo mujer,
de pelo largo,
ojos, nariz y boca de mujer.*

*Con curvas
y pliegues
y suaves hondonadas
y me cavó por dentro,
me hizo un taller de seres humanos.*

*Tejió delicadamente mis nervios
y balanceó con cuidado
el número de mis hormonas.*

*Compuso mi sangre
y me inyectó con ella
para que irrigara*

*todo mi cuerpo;
nacieron así las ideas,
los sueños,
el instinto.*

*Todo lo que creó suavemente
a martillazos de soplidos
y taladrazos de amor,
las mil y una cosas que me hacen mujer
todos los días*

*por las que me levanto orgullosa
todas las mañanas
y bendigo mi sexo.*

Seguidamente, se orienta a los participantes a escribir una frase o máximo dos en un papel que se va doblando de manera que no puedan leer lo que escribió la persona anterior. La frase debe estar inspirada en el tema de la mujer, es un planteamiento difuso para permitir la libre asociación entre conceptos.

Al finalizar el ejercicio se leen como un solo texto todas las frases escritas por los participantes y se revela un poema con

sentido global. En esta fase se fomenta la discusión sobre la experiencia de escribir de forma colaborativa y se profundiza en las capacidades de asociación que se pueden establecer sobre un mismo tema.

-La realidad se lee e interpreta desde diferentes filtros-

Fase de creación

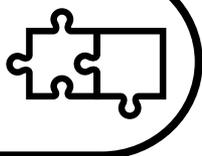
Co-crear-Compartir-Abrazar

En esta fase se enfatiza sobre la importancia de trabajar desde el concepto de encuentro; el encuentro tanto con las propias construcciones sobre el tema de figura femenina, como con las miradas y lecturas externas a la propia.

La fase de creación se acompaña con discusión: generalmente, los medios de comunicación asocian el tema de mujer a imágenes ficticias y estereotipadas, desde un enfoque altamente sexualizado que infunde roles que disminuyen su participación social y minimizan sus oportunidades de participar en condiciones de igualdad.

Es importante trabajar la dimensión comunicativa desde lecturas conscientes y problematizadoras del papel de la mujer en la sociedad.

Se procede a motivar la realización de un



dibujo que recoja estas nociones.

Fase de cierre

Reflexionar

Los dibujos realizados se discuten en una plenaria, para reflexionar sobre el proceso desarrollado, la plenaria se puede acompañar de preguntas generadoras

¿Cómo afectan los estereotipos?

¿A quién afectan?

¿Qué acciones tomar para combatir estereotipos?

¿Cómo enterar a las demás personas sobre este tema?

Variaciones

Trabajar el tema de la mujer en los medios de comunicación

Realizar figuras tridimensionales sobre el tema

Realizar un vídeo sobre los estereotipos sobre la mujer en la sociedad

¿Qué pasa sí?

Si se escribe el poema sobre la propia piel

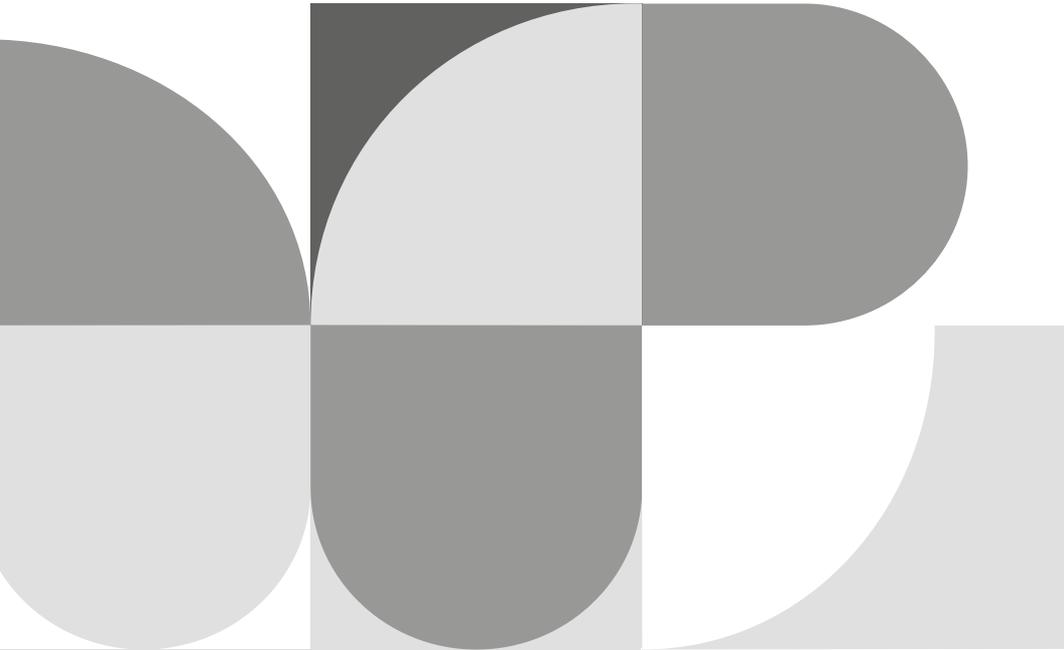
Si en lugar de un poema se reproduce una canción

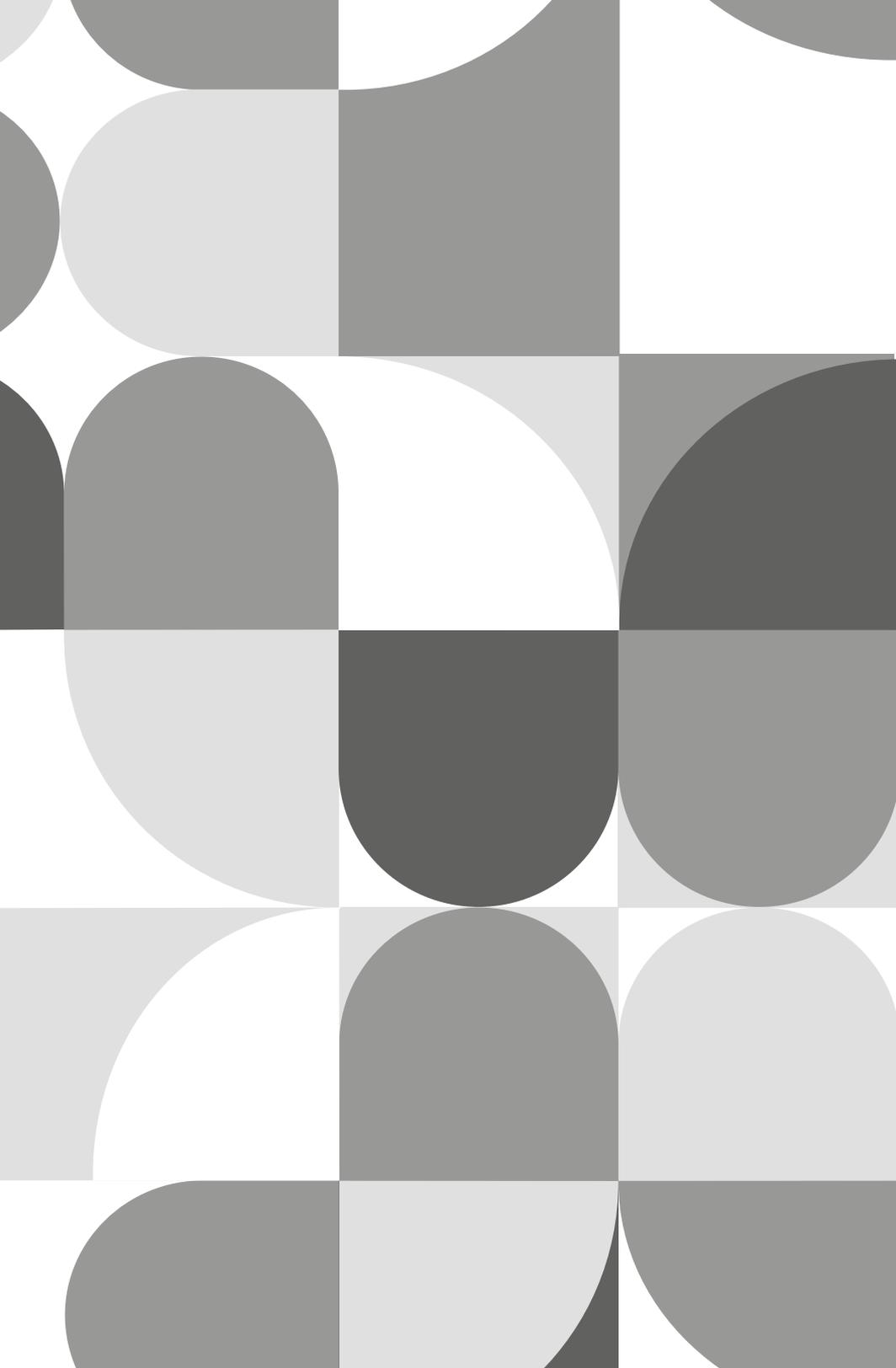


03

Creatividad

Collage: mujer





Actividad #2

Esta actividad es una continuación de la actividad anterior.

Objetivo:

Interiorizar y reflexionar sobre el tema de la figura de la mujer en diferentes contextos sociales y artísticos.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Analizar la relevancia del empoderamiento de la mujer en la sociedad a través de representaciones artísticas.

Realizar un collage sobre el papel de la mujer en la sociedad costarricense.

Materiales:

Papel, cartón y telas

Fotografías de mujeres aportadas por los participantes

Silicón

Goma

Tijeras

Recursos:

Presentación sobre la evolución de la representación femenina a través de la historia del arte

Video sobre la mujer en el arte.

Procedimiento**Fase de sensibilización:**

Observar-Apreciar-Contextualizar

La primer parte de la clase se utiliza para mostrar una presentación de imágenes sobre la mujer en el arte, se inicia con la “venus de Willendorf”, para profundizar sobre las diversas nociones de belleza representadas a través de la historia del arte.

Observemos, recordemos que observar no es lo mismo que mirar: observar implica mirar y pensar en lo observado.

En una sola frase: *¿qué ven?*

Volvamos a contemplar: con atención, muy despacio repasemos todas las formas, colores, texturas ¿qué ven?

¿Con qué conceptos se puede asociar esta imagen?

¿Qué carga simbólica contiene la figura de la venus de Willendorf ?



Fase de creación:

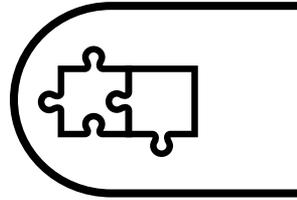
Reflexionar-Asociar

Se solicita a los participantes que cuenten su propia historia, porque es valiosa y porque representa el contexto de la mujer costarricense. Esta parte de la actividad se realiza a través del ejercicio del **cadáver exquisito** en el que todas participan con una oración sobre lo que significa ser mujer, hombres y mujeres participan por igual en la reflexión.

El ejercicio del **cadáver exquisito** era una técnica de escritura utilizada por el movimiento surrealista, cuyo resultado es una composición en secuencia, esta respondía a la posición del surrealismo en cuanto a la necesidad de des-mecanizar los procesos de producción creativa, y ayuda a establecer asociaciones desde lo aleatorio y trabajar colaborativamente.

Después todas las oraciones se unen para formar un poema. Este es leído por un voluntario y se realiza una reflexión sobre las construcciones colectivas y los abordajes de la feminidad a través de la expresión artística.

Al finalizar la lectura, se solicita a los participantes que elaboren un collage para ilustrar las ideas del poema colaborativo.



En el collage deben incorporarse objetos, imágenes y materiales que los mismos participantes aporten desde sus casas. Esto con el fin de que las imágenes representadas respondan a la realidad y el entorno inmediato de cada participante.

Fase de cierre



Apreciar

Se colocan los resultados de los collage en un espacio visible y se conversa sobre los procesos abordados. Para finalizar se recopilan todos los collage y estos se encuadernan para formar un libro. Mediante este proyecto se puede iniciar una estrategia de trabajo a largo plazo sobre la creación de libros sobre diversos temas relacionados con empoderamiento de la mujer.

La relevancia de este ejercicio radica en que las participantes logren interpretar su propia experiencia y contar su historia a través de la imagen.

Variaciones:

Realizar el cadáver exquisito mediante dibujos.

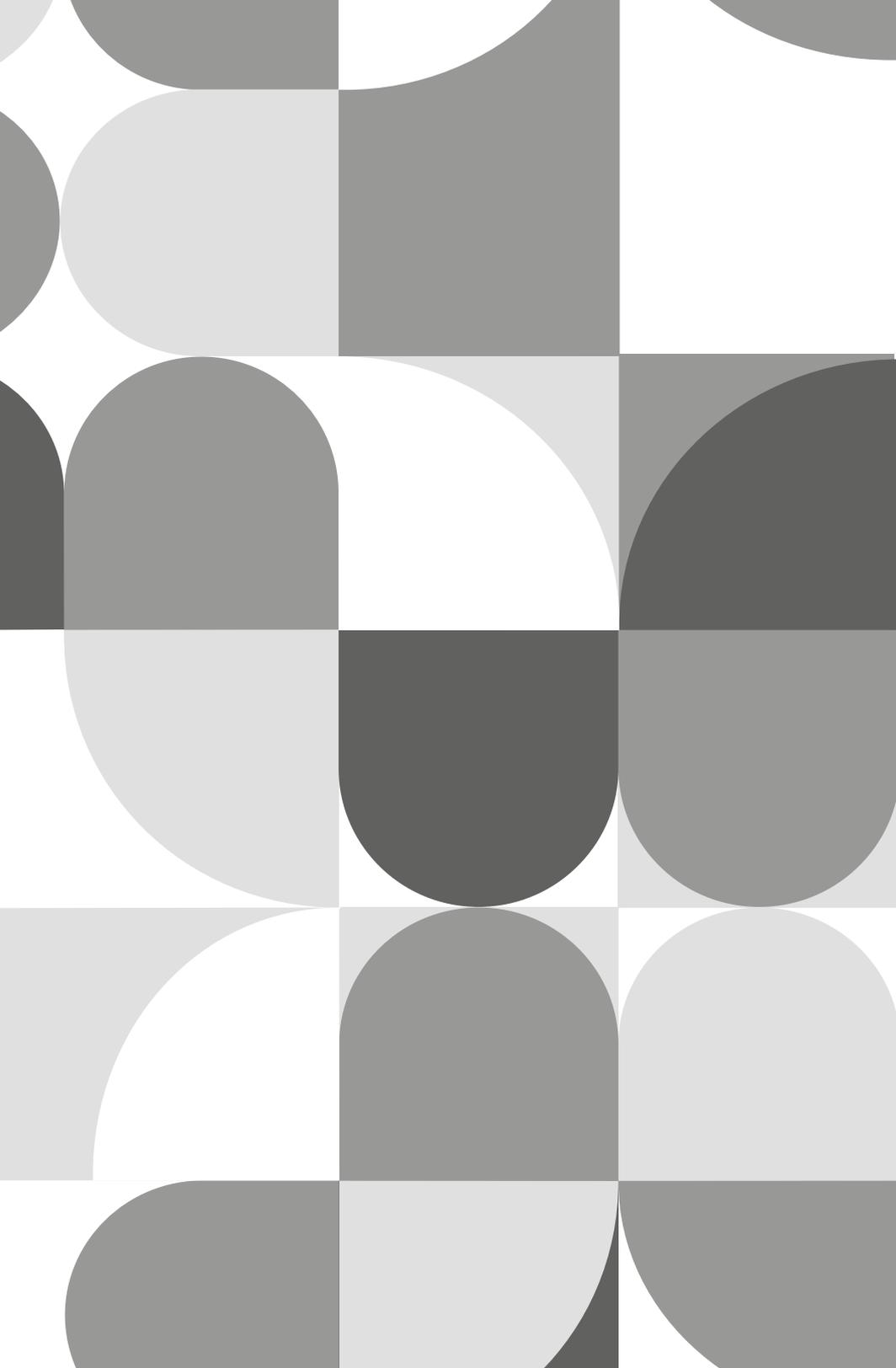
¿Qué pasa sí?

Si las historias de mujeres se realiza en formato de audiolibro para crear un proyecto interactivo o multimedial

Historia del arte

Dibujo aleatorio





Actividad #1

Para Edward de Bono (2017) la “creatividad es volver hacia atrás y recomponer lo que ya teníamos”, esta idea denota la posibilidad de trabajar desde el “error”, desde lo que ya está hecho y puede mejorarse o simplemente visualizarse desde otro ángulo.

Trabajar a partir de manchas, formas encontradas, impresiones y otros elementos de carácter aleatorio posibilita un cambio en el hábito de pensamiento que considera el accidente como un error.

Esta actividad propone el abordaje lúdico para el dibujo, se trata de un ejercicio que aprovecha la pareidolia para enriquecer los esquemas de pensamiento al abordar un proyecto artístico. “La pareidolia es un fenómeno de percepción mediante el cual la inteligencia visual del ser humano se encarga de encontrar semejanzas entre las estimulaciones accidentales del entorno y las formas almacenadas en sus recuerdos”, como ejemplos de este fenómeno se puede citar la habilidad de encontrar formas reconocibles en las nubes, las manchas de la pared o en objetos cotidianos. (Reina, 2018, p.188).

Un aspecto importante a discutir con los participantes al final de la actividad es el hecho de que la percepción se relaciona estrechamente con el contexto y las vivencias de cada persona, de ahí que algunos análisis psicológicos están fundamentados en la percepción visual y las asociaciones tanto a nivel conceptual como desde la experiencia sobre imágenes; por ejemplo, el test de Rochard.

Objetivo:

Estimular métodos de producción artística mediante ejercicios aleatorios.

Al finalizar esta actividad se espera que los participantes logren

Concentrarse más en el proceso creativo que el resultado

Asociar formas reconocibles en las manchas de acuarela

Entender lo aleatorio como un método para fortalecer esquemas de pensamiento creativo.

Materiales:

Pigmentos para acuarela

Pinceles

Goteros

Marcadores

Papel de al menos 200 gramos

Paletas para colores

Recipientes para agua

Paños o servilletas para limpieza

Procedimiento

Fase de sensibilización

Experimentar

La primera fase de la actividad conlleva la necesidad de desconectarse del propósito artístico; es decir, lo que se busca es que los participantes no se concentren en los resultados que obtiene de un proceso de creación, sino que a través de la dinámica lúdica dispersen su atención.

Los participantes deben diluir los pigmentos en agua en los espacios de la paleta. Mayor cantidad de agua implica capas de color más transparentes.

Se requieren al menos dos recipientes para el agua, uno para lavar los pinceles y otro para mezclar los colores.



Dinámica Lúdica**Jugar-Desapegarse**

A continuación se les solicita a los participantes que se sienten en círculo y se concentren en la música.

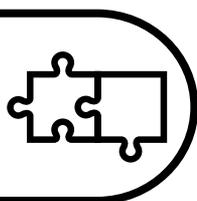
Seguidamente los participantes humedecen algunas partes del papel y realizan manchas de color dejando caer gotas del pigmento diluido sobre el papel. Es importante enfatizar en que no se desea obtener ningún resultado, es solo una fase de experimentación

Cada vez que se cambia de ritmo música cada participante debe pasar el papel al compañero sentado a la derecha y continuar trabajando sobre los resultados del otro. Este ejercicio se realiza para evitar que los participantes se apeguen a los resultados obtenidos.

Fase de creación**Apreciar-Leer-Conocer**

Formados en un semicírculo se exponen los resultados y se discute sobre los aprendido. Cada historia se coloca en un estante o espacio para que la niñez cuente con una biblioteca de historias visuales propias.

Se les pregunta a los participantes para



motivar la reflexión sobre la capacidad narrativa de la imagen y sobre el carácter subjetivo de las obras artísticas.

Al finalizar, es importante abordar la historia del artista Francisco Amiguetti, sus aportes al ámbito de la literatura y el arte costarricense.

Variaciones

La propuesta de cierre: Biblioteca de historias visuales, puede dar paso a un proyecto sostenido durante períodos más extensos.

Actividad de transferencia: los participantes pueden inventar una historia sobre la imagen.

Se pueden plantear hipótesis individuales antes de iniciar la discusión grupal.

¿Qué pasa si?

Si usamos la obra de Franz Marc para trabajar el tema de los animales

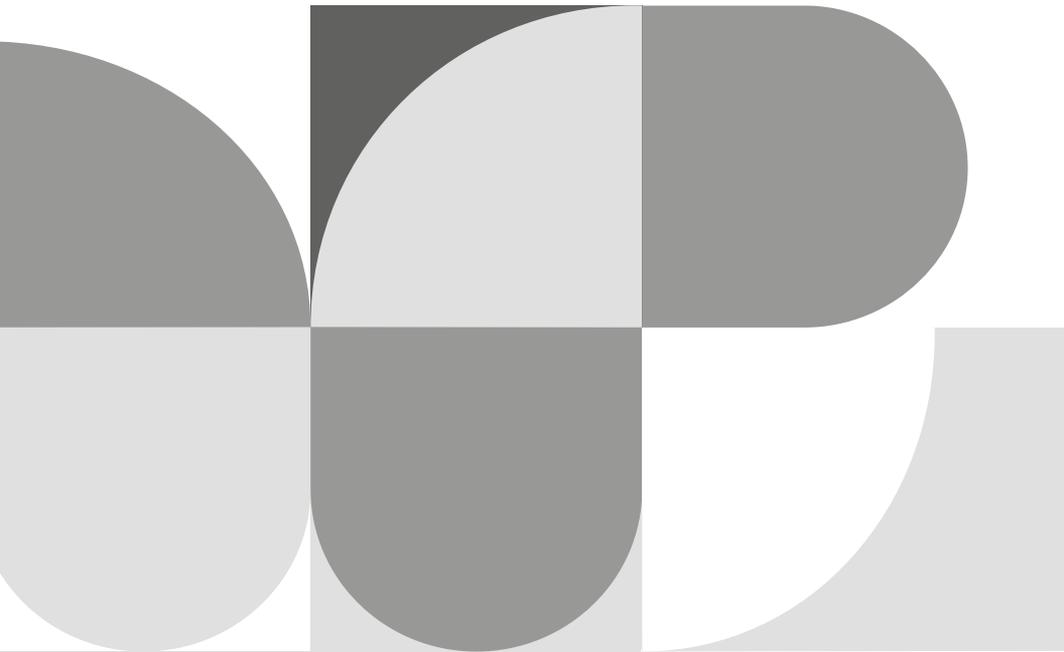
Si usamos obras de arte costarricenses para proponer la realización de una campaña publicitaria para el cuidado de los animales domésticos

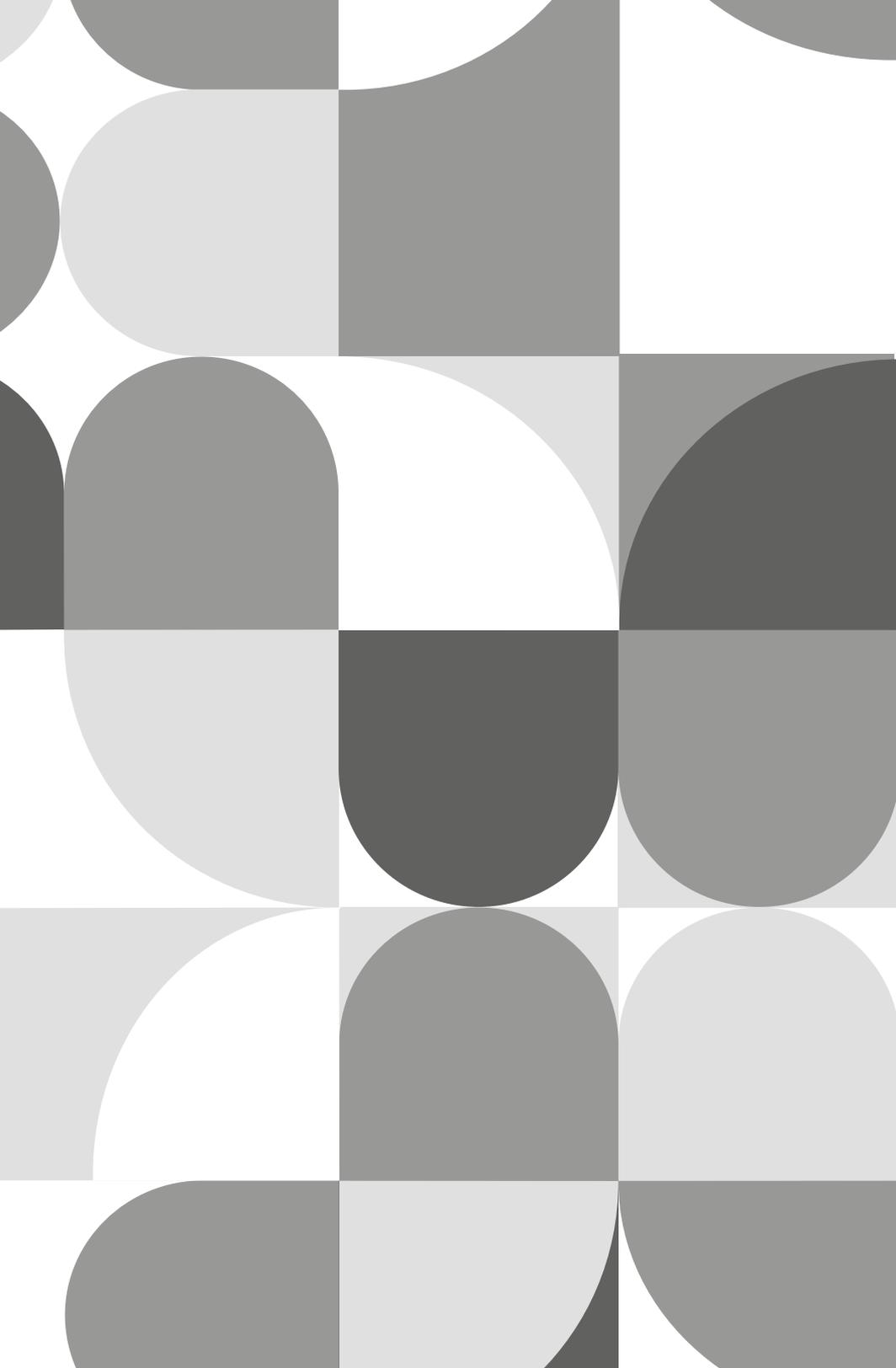
Si usamos obras de arte costarricenses para proponer la realización de una campaña publicitaria para el cuidado de los animales silvestres

Historia del arte

Abstracción:

las formas del sonido





Actividad #2

Trabajar sin el referente de la figuración es un ejercicio que implica procesos de desapego con las representaciones visuales que se pueden leer y relacionar con el entorno desde el primer contacto perceptivo.

A principios del siglo XX la evolución de técnicas fotográficas fueron parte del catalizador positivo para que los artistas trabajaran nuevas formas de representación que abordaron las imágenes desde la profundización en aspectos conceptuales y metafísicos

Con la llegada de las vanguardias, a principio de siglo XX, los artistas se entusiasmaron con la abstracción como creación de espacios imaginarios, en los que se podía experimentar algo misterioso, que hasta entonces no se había podido expresar. Más tarde fue considerada, por una parte, como expresión de las leyes universales o del espíritu humano, y por otra, como medio de transformar el entorno. (Muñoz, 2016, p.7)

Las vanguardias llegaron a Europa como una ruptura al arte de época, desde este

periodo histórico se encuentran diversas metodologías para abordar el proceso de abstracción en el arte; por ejemplo, trabajar la relación: abstracción pictórica y música (abstracción lírica).

Ya desde principios del siglo XVIII, “el jesuita francés Louis-Bertrand Castel investigaba sobre la unión y relación entre notas musicales y colores. Motivado por encontrar distintas analogías entre ambos fenómenos” (Palomar, 2017, p.130). En esta actividad se propone la realización de una pintura colectiva para comprender el tema de la abstracción pictórica mediante composiciones de música clásica, la sinergia entre música clásica y pintura abstracta implica inmersión sinestésica en el proceso: la activación de estímulos y su asociación desde diferentes sentidos.

Objetivo:

Facilitar la comprensión del concepto y puesta en práctica del arte abstracto a través de la asociación entre estímulos sensoriales y su representación plástica

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre:

Comprender el concepto de arte abstracto

Trabajar desde una metodología sinestésica para la producción de obras

artística

Relacionar ritmos musicales con composiciones lineales

Materiales:

Pliegos grandes de papel

Pintura acrílica o témperas

Pinceles

Paños para limpieza

Recipientes para agua

Recursos:

Música clásica

Dispositivo de reproducción de sonidos

Presentación sobre abstracción

Computadora

Proyector

Procedimiento

Fase de sensibilización

Conocer-Relacionar

Se inicia el taller brindando a cada participante un papel con la siguiente pregunta:



¿Qué es el arte abstracto?

Cada papel debe tener el nombre del participante para la actividad de cierre, se recogen los papeles con las respuestas y se procede a presentar la imagen de una acuarela abstracta de Kandinsky.



Fig. 1 Kandinsky, W. (1910-13) Sin título [Acuarela]
Recuperada de: <https://www.artehistoria.com/es/obra/primera-acuarela-abstracta>

Autor

KANDINSKY WASSILY

Fecha

1910-13

Material

Acuarela

Dimensiones

49,6 x 64,8 cm.

Museo

Centro Georges Pompidou

Se inicia un proceso de lectura e interpretación de imagen mediante preguntas generadoras:

Percepción visual

Observemos: ¿Qué vemos en esta imagen?

Sintaxis

¿Cuáles elementos morfológicos del diseño encontramos presentes en la imagen?
(puntos, líneas, planos, textura, volumen, color)

Descripción objetiva

¿Podemos describir los que estamos observando?

Contexto cultural e histórico

¿Qué sabemos sobre esta pintura? ¿En qué

año se pintó? ¿Qué características tuvo a época en la que emergió? Hablemos de ello.

Interpretación

Después de haber conversado, ¿Qué interpretación damos a esta pintura?

Fase de creación

Sentir-Esperar-Relacionar-Producir

Seguidamente se reproducen las piezas musicales y se solicita a los participantes que se concentren en los sonidos

Para interiorizar las acciones del ejercicio, antes de entregarles el material se les dice a los participantes que cada uno tendrá el papel de director de orquesta.

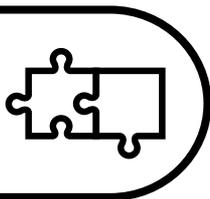
¿Qué hace un director de orquesta?

¿Cómo se mueve?

¿Qué significan sus movimientos?

Ahora: *¿cómo representamos un sonido?
¿con qué forma relacionamos un sonido agudo? ¿Cómo se dibuja el silencio?*

Seguidamente, se indica a los participantes que representen las notas musicales con colores y formas con cada cambio de pieza musical. Los participantes se mueven de lugar hacia la derecha para dar paso a



la creación colectiva y para favorecer la concentración en el proceso y desapegarse del resultado individual.

Fase de cierre

Apreciar-Discutir

Al finalizar este ejercicio se procede a colocar el resultado en la pared y se invita al grupo a expresar sus nociones sobre la actividad.

Se brinda de nuevo el papel con la pregunta inicial.

¿Qué es el arte abstracto?

Se solicita a los participantes que respondan de nuevo, esta información servirá de insumo para evaluar lo aprendido y observar si hubo cambios sobre la percepción del tema.

Variaciones:

Utilizar música típica costarricense

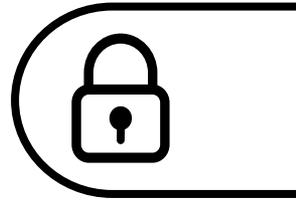
Utilizar piezas con diferentes ritmos musicales

¿Qué pasa si?

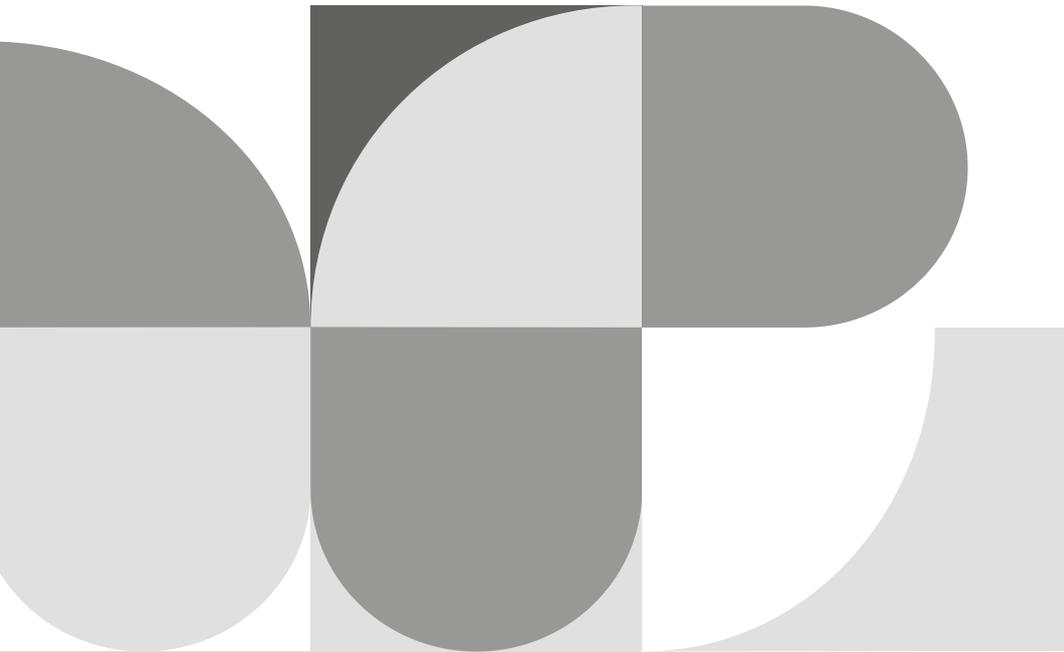
Si los participantes pintan la música con los ojos vendados

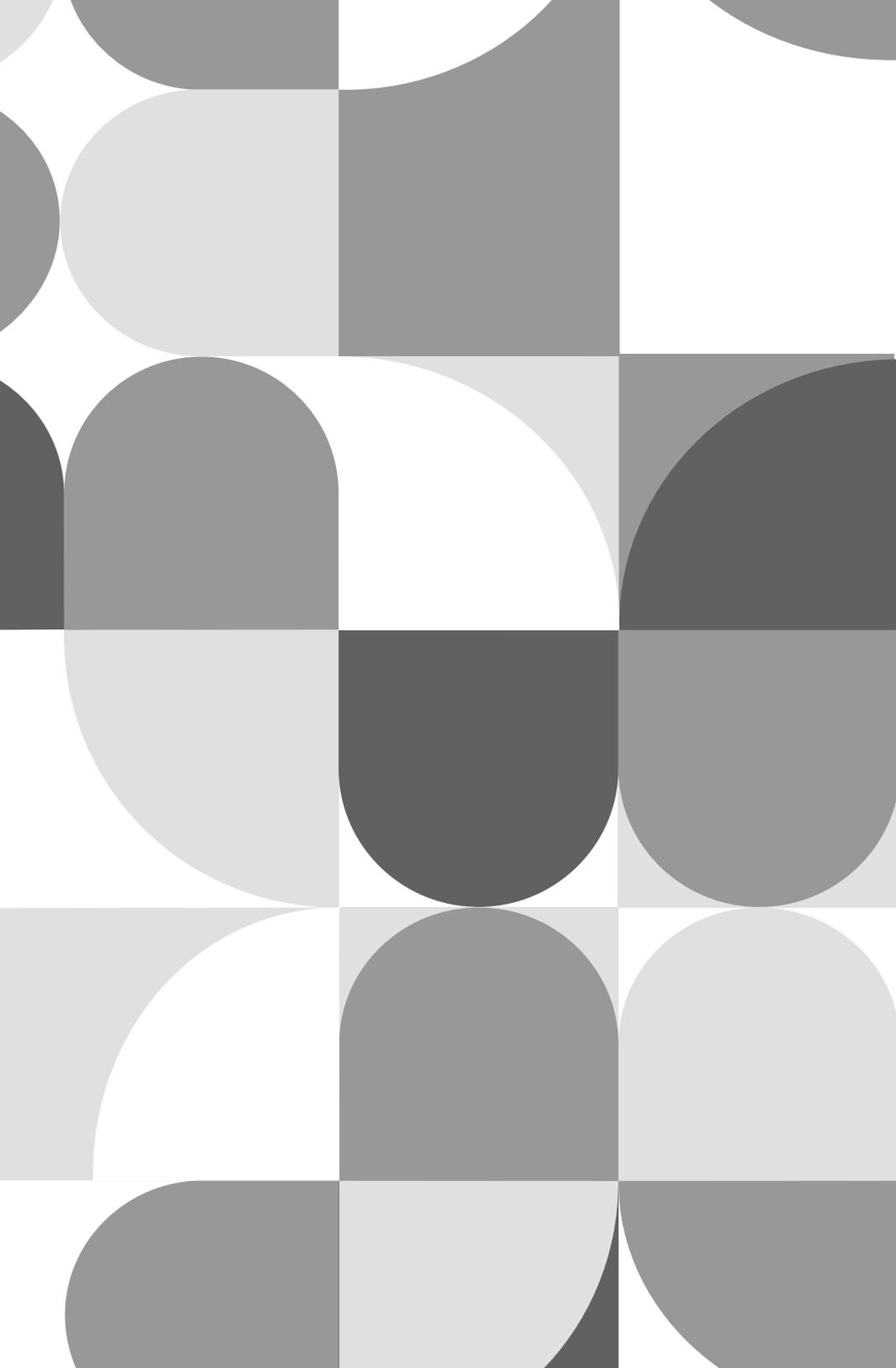
Si en lugar de pintura utilizamos tizas

Si después de esta actividad pedimos que realicen una escultura inspirada en la imagen



Historia del arte
Autorretrato





Actividad #3

El autorretrato es el ejercicio de representar la propia imagen, ya sea a través del rostro, cuerpo entero u objetos representativos de la personalidad. Se considera uno de los ejercicios más complejos en la práctica artística, pues implica un escrutinio que va más allá de la apariencia personal.

El tema del retrato fue acogido con mayor interés durante el renacimiento, en un contexto que volvió su mirada hacia el hombre como centro del universo, “y el rol del individuo se hizo cada vez más importante en la sociedad” durante esa época los artistas se abocaron a trabajar para las altas jerarquías sociales que encontraron en el género retrato un recurso para evidenciar su poder económico y social. (Hoffman 1996 citado por Pérez, 2014, p.58)

Pero hasta doscientos años después, con el holandés Rembrandt van Rijn (1606-1669), no se observa claramente la presencia del artista como objeto de interés de su propio trabajo. Actualmente se considera que Rembrandt hizo unos noventa autorretratos, divididos en cincuenta pinturas, treinta esbozos, además de

entre cinco y diez dibujos (Wetering, 2005). El artista pasó muchas horas frente al espejo, usándose a sí mismo como modelo. (Pérez, 2014b, p.58)

Posteriormente, durante las vanguardias a inicios del siglo XX el autorretrato se convierte en uno de los géneros más relevantes para las mujeres artistas, ya que, según Serrano de Haro (2007) el hecho de autorretratarse les permitió la posibilidad de representarse de forma independiente, de buscar una identidad artística propia y fuera de la mirada masculina, que históricamente y no por falta de evidencia de producción artística de mujeres artistas cuyo trabajo es de altísima calidad, ha tenido el protagonismo en el mundo del arte.

El autorretrato como género artístico es, además, un reflejo de acontecimientos históricos y sigue vigente no solo como recurso autobiográfico, sino como medio de resistencia política, que evidencia el grado de compromiso social de muchos artistas desde el uso la imagen propia como recurso comunicativo.

Objetivo

Abordar el tema del autorretrato desde una perspectiva socio-histórica mediante la realización de un ejercicio pictórico.

Al finalizar esta actividad se espera que el participante logre

Reflexionar sobre el autorretrato como género disruptivo en diferentes contextos históricos.

Identificar metáforas de autorepresentación

Reflexionar sobre la carga simbólica del retrato y autorretrato

Describir plásticamente su autoimagen

Materiales:

Fotografías

Procedimiento

Fase de sensibilización

Observar-relacionar

Durante la primera fase se les muestra una presentación con imágenes de diferentes artistas que han trabajado con el tema del autorretrato, entre ellos se pueden mencionar a Da Vinci, Sofonisba Anguissola, Artemisia Gentileschi, Rembrandt, Courbet, Paula Modersohn-Becker, Berthe Morisot, Vincent Van Gogh, Picasso, Frida Kahlo, Ana Mendieta y Zanele Muholi.

Durante la presentación se enfatiza en las



diversas formas de representación de la autoimagen y el uso de metáforas en cada trabajo

Ejemplos

El lienzo y los pinceles en la obra de Rembrandt

La cama en la obra de Frida. Pensemos en el significado de este objeto

El cuarto en la obra de Van Gogh

El desnudo en Paula Modersohn-Becker

La sangre en Ana Mendieta

A continuación se facilita a los participantes un ejercicio de autoexploración desde el lenguaje retórico

Escribamos las respuestas a las siguientes preguntas:

Si yo fuera un color...

Si yo fuera una emoción...

Si yo fuera una canción...

Si yo fuera un libro...

Si yo fuera una historia...

Si yo fuera un camino...

Una palabra...

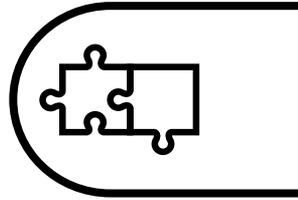
Fase de creación

Relacionar-Indagar-Representar

Esta fase consiste en un ejercicio de reflexión sobre la propia imagen utilizando como recurso la fotografía. Los participantes pueden utilizar imágenes propias en fotografías antiguas o tomarse varias fotografías desde diferentes ángulos; estas imágenes pueden ser de su rostro, partes del cuerpo, acercamientos a su piel, entre otras. Lo importante es aclarar que la imagen es un recurso para indagar sobre temas de identidad y autorrepresentación.

Al finalizar esta fase, cada participante elige una foto o varias para realizar su autorretrato. En el caso de que el participante decida utilizar varias imágenes de su cuerpo y rostro para hacer el ejercicio es importante que analice a profundidad la ubicación que va a tener cada elemento y su significado dentro de la obra.

Al concluir esta fase los participantes transfieren la fotografía elegida de su rostro o cuerpo al soporte en el que van a pintar, además se invita a que incorporen elementos u objetos simbólicos en su autorretrato. Es importante que los participantes encajen bien su cabeza y los demás elementos en el formato con el fin de lograr una composición pertinente con el objetivo expresivo del trabajo.



Finalizado el dibujo se procede a realizar las mezclas de color para el trabajo, se motiva a los participantes a realizar varias mezclas y experimentar hasta lograr las tonalidades y efectos deseados con el color.

Posteriormente, cada participante procede a pintar su autorretrato con las mezclas realizadas. Durante esta fase se acompaña a los participantes en la consecución de detalles y acabados hasta lograr el resultado deseado.

Fase de cierre



Apreciar-Verbalizar-Escuchar-Analizar

La etapa de cierre se orienta hacia la verbalización de las percepciones sobre el ejercicio de autorretratarse. Para esto se propone la realización de una plenaria con las siguientes preguntas:

¿Qué deseamos representar a través de nuestra propia imagen?

¿Qué retos implica realizar un autorretrato?

¿Qué información presentamos?

Si repitieran este ejercicio varias veces: ¿qué cambiarían?

El ejercicio artístico se realiza desde una dicotomía: lo que representa y lo que se oculta... pensemos en ello

Para la fase de cierre se puede realizar una pequeña grabación audiovisual que incorpore los autorretratos de los participantes y sus opiniones sobre la realización del proyecto.

Variaciones:

En vez de usar fotografías se puede solicitar a los participantes retratarse de memoria.

Como actividad de transferencia se puede realizar un poema con el tema del autorretrato.

¿Qué pasa si?

Si se utiliza la mano izquierda para crear los autorretratos

Si en lugar de pintura o dibujo, se realiza un modelado escultórico

Si se elaboran sellos con arcilla de partes de nuestro cuerpo y rostro

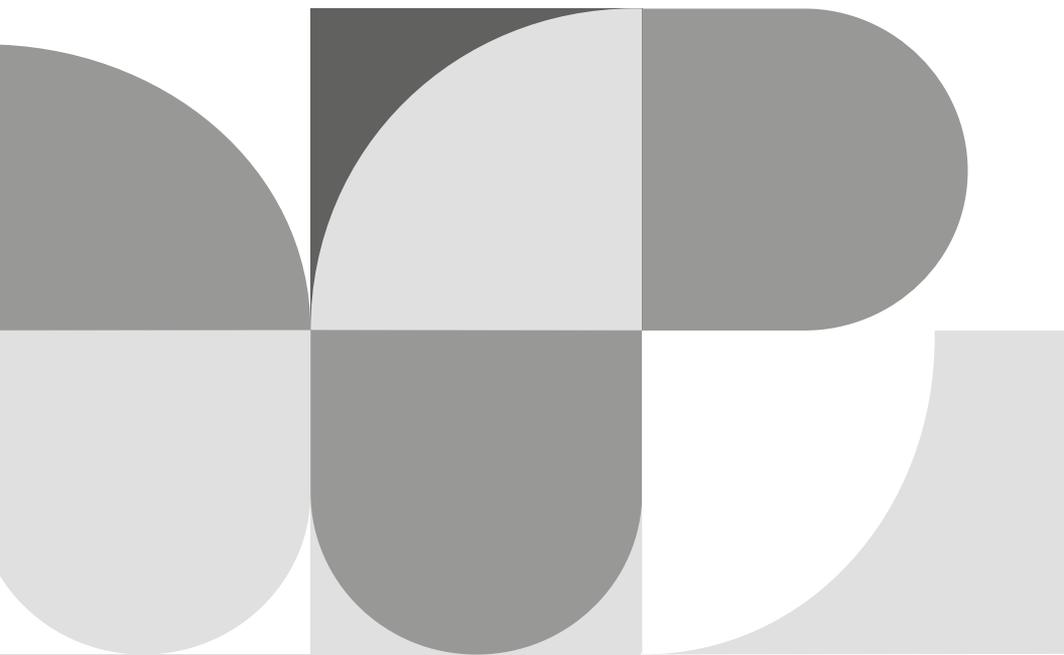
04

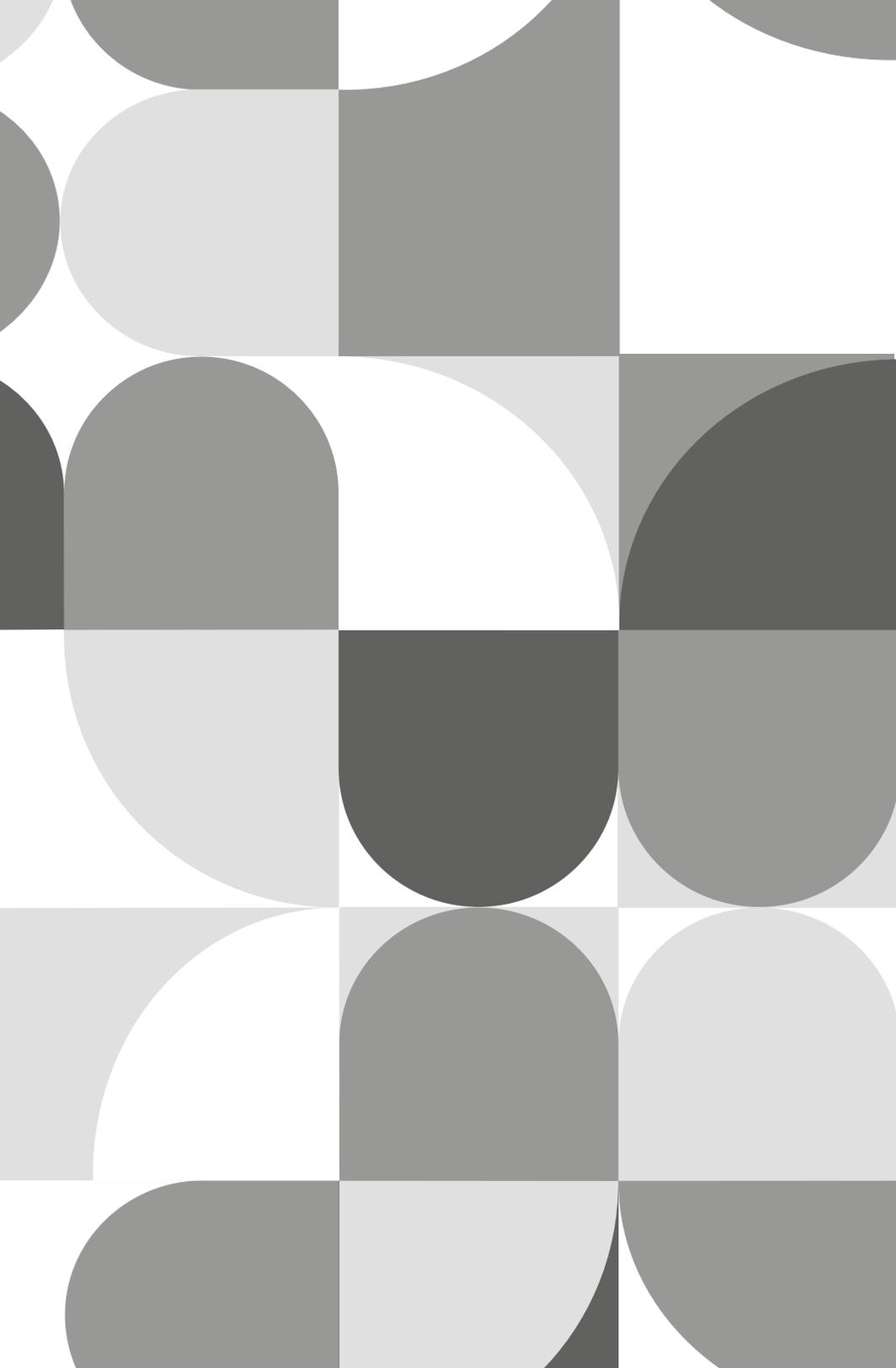
Historia del arte Autorretrato

N°	Criterio	Sí	No	Observaciones
Orden y gestión adecuada de los materiales				
1	Durante la elaboración del proyecto los participantes manejan de forma ordenada los materiales.			
2	Los participantes hacen un uso racional y cuidadoso de los materiales.			
Interés y curiosidad				
3	Los participantes muestran interés y curiosidad sobre el tema, realizan participaciones verbales.			
4	Los participantes experimentan y realizan pruebas con los materiales			
Aprendizaje significativo				
5	Los participantes establecen relaciones entre el los temas abordados y su realidad			

6	Los participantes establecen relaciones entre los conceptos abordados y elementos de su entorno			
Aplicación práctica				
7	Los participantes representan los conceptos abordados de forma clara y evidente en sus proyectos plásticos.			
8	Los participantes son capaces de transferir los conocimientos e ideas al proyecto plástico			
Crítica constructiva				
9	Los participantes expresan sus ideas sobre lo aprendido y comparten sus observaciones sobre los trabajos realizados, tanto propios como ajenos en un marco de respeto y apreciación por la diversidad.			

Glosario





El formato: se refiere a la forma y dimensiones de la superficie sobre la que se está produciendo la imagen. El formato puede ser tridimensional, cuando tiene ancho, alto y profundidad (como una piedra, un bulto de arcilla, una escultura o un objeto cotidiano); o bidimensional, cuando tiene ancho y alto (como una hoja de papel o un lienzo).

El formato bidimensional puede ser regular o geométrico (Cuadrado, circular, rectangular, ovalado, triangular, etc.) o irregular. Los formatos regulares son más convencionales y frecuentes en la representación visual bidimensional. El formato rectangular es uno de los más comunes en la historia de la imagen. Una de las primeras decisiones compositivas que se toman es la del formato. Si se trabaja en un formato rectangular, se debe pensar también su orientación, es decir si se utiliza de manera vertical u horizontal (formato apaisado). Esta decisión no debe ser al azar, ya que el formato puede ayudar a reforzar el mensaje que se desea transmitir.

Bidimensional: Es la representación visual que posee solo dos dimensiones: alto y ancho. Si bien puede haber representación del volumen (que suma profundidad) mediante el uso del claroscuro en una imagen bidimensional, se trata de una ilusión óptica y no de tridimensión como tal.

Tridimensional: Es la representación visual que posee tres dimensiones: alto, ancho y profundidad.

El soporte: Es el material sobre el cual se trabaja (papel, cartón, tela, madera, etc.)

Tensión: La tensión se puede definir como la atracción de la mirada que produce un elemento visual que aparece en el formato. Como punto de partida es importante recordar que todos los formatos tienen tensiones intrínsecas a su forma. En los formatos regulares el centro es el punto de tensión por excelencia, ya que en él se forma un punto (conceptual por que no se ve pero parece estar) determinado por la intersección de los ejes vertical y horizontal y las diagonales. Pasa igual en los formatos cuadrados, pero en estos la tensión del centro es todavía más fuerte por las extensiones equidistantes de los bordes laterales, inferior y superior.

Las esquinas son puntos de tensión también porque en ellas convergen los bordes. Los bordes, que son puntos en movimiento, guardan también tensiones que atraen hacia ellos los elementos visuales. Aquí entra en juego el peso visual, que es la ilusión de gravedad de un elemento visual.

Si en el formato aparece un punto, las tensiones del formato van a interactuar con

la tensión que genera el punto (dependiendo de su ubicación, tamaño, forma, entre otras características)

El punto: El punto es la unidad mínima en una imagen, es relativamente pequeño porque la percepción de su tamaño dependerá de las dimensiones (tamaño) del formato. El punto es simple; si su forma es demasiado compleja puede producir mucha más tensión que un punto común. El punto puede ser regular o irregular. El punto es el origen de todas las imágenes, da forma a la línea y en consecuencia al plano.

Elementos del diseño: Wong (1991, p.11) plantea 4 grupos de elementos del diseño: los elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación y elementos prácticos. Todos estos en conjunto dan origen a la configuración de las imágenes.

Elementos conceptuales: Wong (1991, p.11) define como elementos conceptuales el punto, la línea, el plano y el volumen y son denominados conceptuales ya que: “No son visuales, no existen de hecho sino que parecen estar presentes”. Por ejemplo, el contorno de un árbol desde un determinado ángulo se puede traducir como una línea, pero al cambiar el punto de vista, la línea de contorno se traslada de posición.

Elementos visuales: Es lo que se ve en

una imagen. Se trata de los elementos conceptuales que se tornan visibles cuando adquieren forma, medida, color y textura.

Punto: El punto es la unidad mínima en una imagen, es relativamente pequeño porque la percepción de su tamaño dependerá de las dimensiones (tamaño) del formato. El punto es simple; si su forma es demasiado compleja puede producir mucha más tensión que un punto común. El punto puede ser regular o irregular. El punto es el origen de todas las imágenes, da forma a la línea y en consecuencia al plano. Tiene un carácter principalmente focal y estático, pero una sucesión de puntos puede producir la sensación de movimiento si se aplican variaciones de tamaños, colores, o valores tonales.

Línea: es el recorrido de un punto en movimiento. La línea tiene un grosor y una longitud prominente. Es un elemento estructural ya que su presencia puede subdividir conceptual o visualmente el formato. La línea tiene mayor capacidad de aportar direccionalidad y movimiento a una imagen

Plano: Es el recorrido de una línea que se cierra en sí misma. Es un elemento estructural por excelencia, ya que su presencia subdivide el formato en planos de

menor tamaño. El formato en sí constituye un plano.

El volumen: Es la presencia de profundidad (ilusoria si es una imagen bidimensional, real si es tridimensional)

Experimentación: proceso mediante el cual se realizan pruebas con los materiales, para discernir posibilidades para el ejercicio plástico.

Elementos de relación: Permiten establecer relaciones entre los elementos visuales, tanto entre sí como con el formato en que se encuentran.

Son la dirección , la posición (que es el lugar del formato en que se encuentra un elemento), el espacio (que se relaciona con el tamaño de un elemento en el formato), y la gravedad (que es el peso ilusorio que parecen tener los elementos que aparecen en una imagen).

Elementos prácticos: Los elementos prácticos constituyen la función de la imagen, en palabras de Wong (1991, p.11) se refieren al contenido y los alcances del diseño. El mismo autor los define como:

Representación: cuando el contenido reproduce o es derivado de la naturaleza y se da de tres maneras:

La Figuración, que es es la representación

que busca ser fiel a la realidad visible.

Estilización: Es la representación simplificada de la realidad visible. En la estilización se busca omitir la mayor cantidad de detalles de la imagen como sea posible sin que se pierda la legibilidad o comprensión de ella.

Abstracción: Es la simplificación máxima de la imagen, en ella se pierde la lectura de los elementos de la realidad y se da paso a la descomposición mediante el uso de formas sintéticas. En una imagen abstracta no se deben ver objetos ni elementos propios de la realidad.

Significado: Que se refiere al mensaje que contiene la imagen.

Función: Si la imagen se crea con un propósito determinado.

Composición: La composición se refiere a la distribución de los elementos visuales en un formato determinado. Los elementos visuales que aparecen en una imagen deben estar distribuidos en función del formato, esto no quiere decir que van a ocupar todo el espacio, sino que requieren buscar una armonía en la distribución de manera que todo sea parte de un mismo conjunto. El espacio vacío es tan importante como la forma, es decir, para lograr esa

armonía no solo se piensa en los elementos visuales, sino también en las formas que se generan con los espacios en blanco.

Autorretrato: Representación de la propia imagen, ya sea a través del rostro, cuerpo entero u objetos representativos de la personalidad.

Expresión plástica: La expresión plástica es una forma de comunicación visual que utiliza como canal herramientas propias del ámbito de las artes plásticas.

Alfabetización visual: habilitar tanto para interpretar el contenido de un mensaje visual como para producir contenido propio y significativo mediante la elaboración de imágenes propias.

Composición La composición visual es la forma en la que se distribuyen los elementos en el espacio.

Luz : Cualidad de los objetos y del ambiente de reflejar la claridad o luz del sol y otras fuentes.

Sombra: Partes oscuras que son reflejadas por los objetos en los lugares donde su masa no refleja la luz. Ausencia de luz.

Color: fenómeno visual en el que el ojo percibe las ondas electromagnéticas de la luz y la forma en que estas son absorbidas

o reflejadas por los objetos.

Textura: Cualidades de las superficies de las cosas que cambian según su composición material más superficial.

Preguntas generadoras: Son todas las preguntas que realizan los facilitadores con el fin de propiciar aprendizaje significativo.

Las preguntas deben enfocarse en potenciar la reflexión de los fenómenos a trabajar mediante el ejercicio plástico, fomentar las relaciones entre los conceptos conocidos por los participantes con los nuevos conocimientos por adquirir.

Vocabulario sobre las técnicas

Gramaje: Peso por cada metro cuadrado de papel. Entre más gramaje tenga un papel más será su peso y su capacidad para **absorber agua.**

Devastadores: herramienta para modelado de materiales blandos para la escultura, tales como arcilla, porcelana fría entre otros.

Barrionuevo, F., & Guardia, M. (2003) La animalística en el arte costarricense.

Arcilla: materia proveniente de la tierra, que empapada en agua, da color característico, se hace muy plástica, y por calcinación pierde esta propiedad, se contrae y queda permanentemente endurecida.

Abstracción: Efecto de separar conceptualmente algo de algo.

Bastidor: Armazón que sirve para fijar, encajar o soportar algo como un lienzo, una tela, un cristal de una ventana, etc.

Baren: es una herramienta manual similar a un disco con un fondo plano y un mango anudado que se utiliza en la impresión de bloques de madera japoneses. Se utiliza para pulir la parte posterior de una hoja de papel, levantando la tinta del bloque.

Bodegón: Composición pictórica que expone como tema principal frutas, verdura, caza, pesca, etc., y objetos domésticos diversos.

Cerámica: Vasijas y otros objetos de barro, loza y porcelana.

Esteca: Herramienta utilizada para modelar y moldear pasta, arcilla u otro material.

Gotero: Herramienta que permite contener y suministrar agua por medio de goteo (gota a gota)

Gubia: Formón de mediacaña, delgado, que usan los carpinteros y otros artífices **para labrar superficies curvas.**

Nervadura: Conjunto de los nervios de una hoja.

Ovillo: Bola o lío que se forma devanando hilo de lino, algodón, seda, lana.

Papel ledger: Papel más grueso y resistente que el papel bond.

Pigmento acrílico: Materia colorante de mayor durabilidad y adhesión.

Precolombino: Anterior a los descubrimientos de Cristóbal Colón.

Recipiente: Utensilio destinado a guardar o conservar algo.

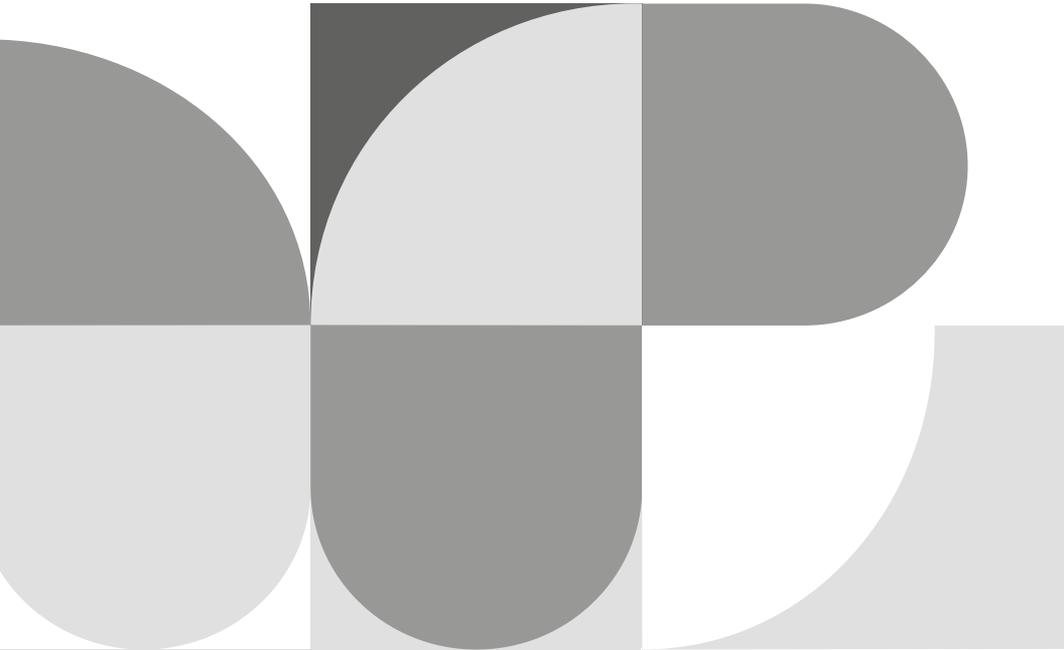
Textura: Estructura, disposición de las partes de un cuerpo.

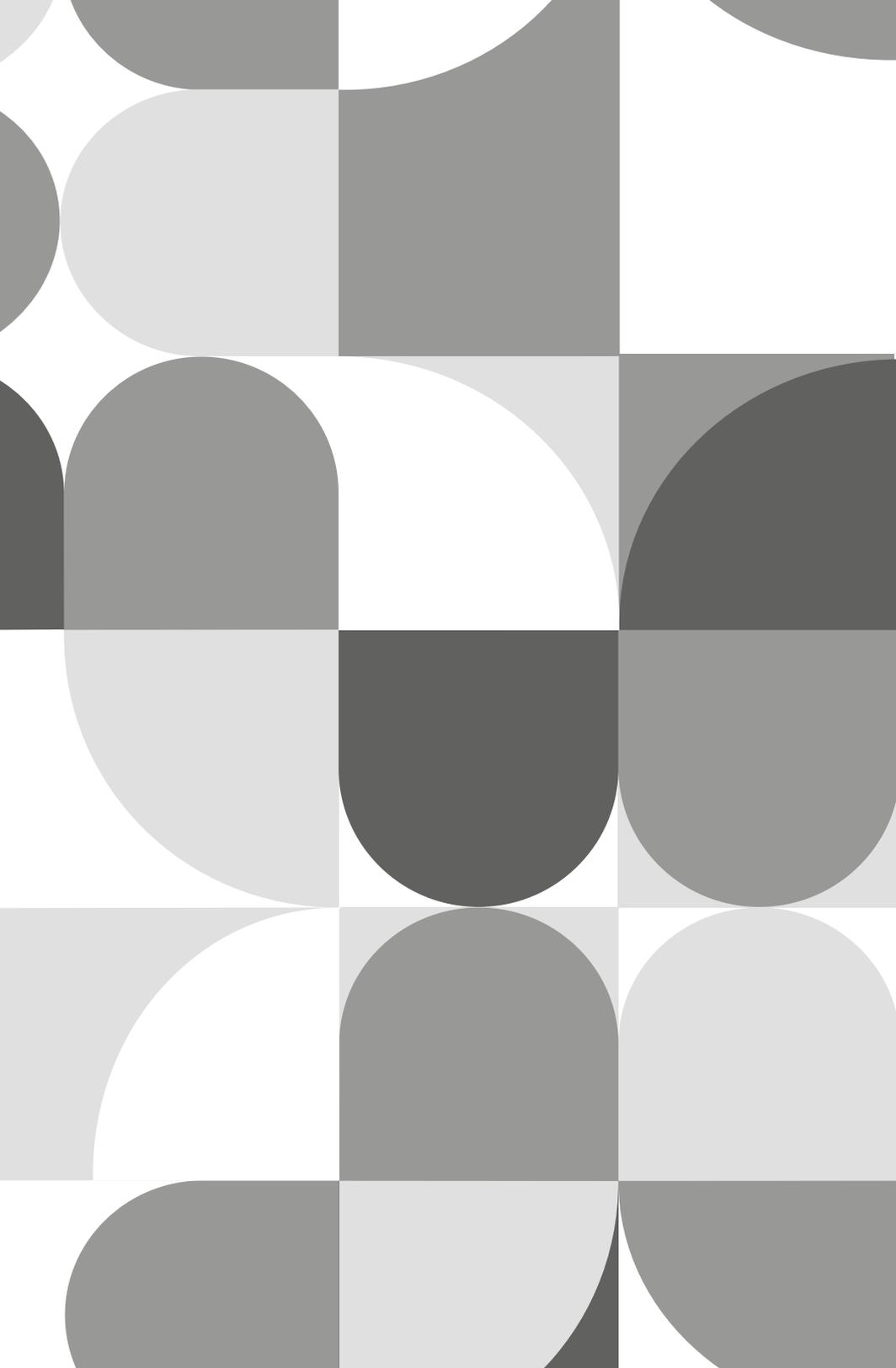
Tiza oleosa: crayón que posee aceite.

Translúcido: Dicho de un cuerpo: Que deja pasar la luz, pero que no deja ver nítidamente los objetos.

Xilografía: Arte de grabar en madera. Impresión tipográfica hecha con planchas de madera grabadas.

Referencias





Editorial de la Universidad de Costa Rica.
San José, C.R. ISBN: 9977-67-764-6

Calvo, E., & Sáenz-Shelby, G.(Eds)
(2007) Las posibilidades de la mirada:
representaciones en la plástica
costarricense. Museo de Arte Costarricense,
San José, Costa Rica. ISBN:978-9968-
9763-7-4

CLAPISSA, C. Nociones básicas de
diseño. Teoría del Color.

Dondis, D. A. (1976). La sintaxis de la
imagen. Introducción al alfabeto visual.
Barcelona: Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-
2929-9

Edwards, B. Drawing on the right side
of the brain. Madrid, Ed. Hermann Blume,
1988. ISBN: 84-7214-390-2

Goethe, J. W. (1810/1992) (ed. J. Arnaldo).
Teoría de los colores. Murcia: Colegio Oficial
de Arquitectos Técnicos de Murcia

Milani, R. (2007) El arte del paisaje.
Biblioteca Nueva., S. L., Madrid, España.
ISBN: 978-84-9742-682-4

MUÑOZ, A. R. C. (2016). Abstracción
pictórica. La mancha y el gesto como
elementos expresivos de una propuesta
personal (Tesis doctoral) Universidad
Politécnica de Valencia. Recuperado de:

<http://hdl.handle.net/10251/60537>

Palomar, R. R. (2017). Sinestesia y ritmo. El camino hacia el cine absoluto. Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, 7(2), 127-156. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6277999>

Pérez, A. C. (2014). De Rembrandt al selfie. Tecnología transparente y herramientas incorporadas como generadores de la imagen del artista en el Autorretrato con dos círculos de Rembrandt van Rijn y el ego-shot Petra Cortright-selfie. Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología, (14), 57-64.

Reina Gutiérrez, A. (2018). La pareidolia como recurso creativo en procesos de ilustración. Revista Nexus Comunicación. (15). URI: <http://hdl.handle.net/10893/11606>

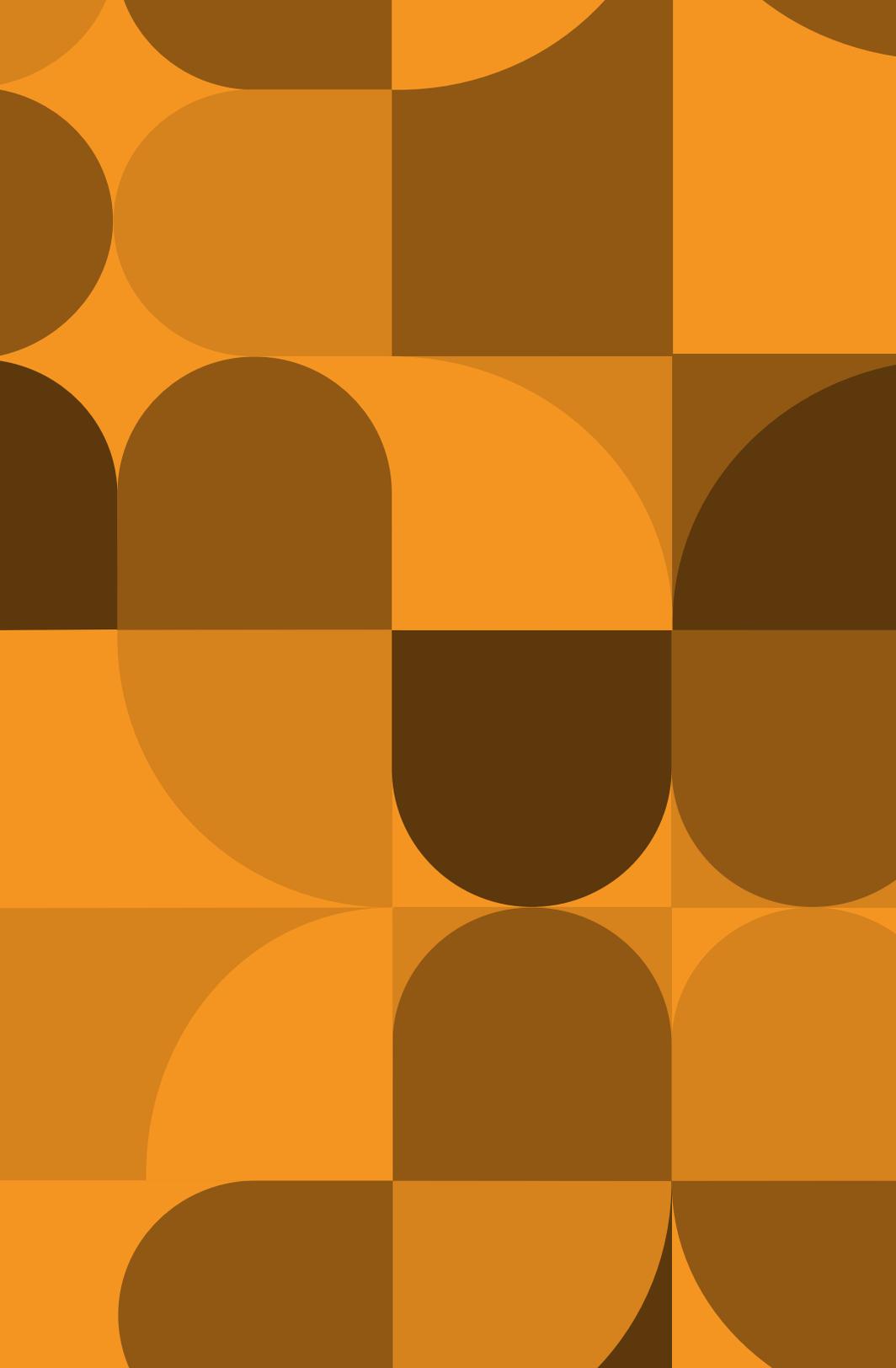
Schneider, N. (2009) (Trad, Mercader, S.) Naturaleza muerta: apariencia real y sentido alegórico de las cosas. Naturaleza muerta en la edad moderna temprana. TASCHEN. China. ISBN: 978-3-8365-1016-5

Serrano de Haro (2007) Imágenes de lo

femenino en el arte: atisbos y atavismos, Polis, Revista Latinoamericana (17) URL : [http:// polis.revues.org/4314](http://polis.revues.org/4314)

Yelin, Julieta. (2011). Kafka y el ocaso de la metáfora animal: Notas sobre la voz narradora en “Investigaciones de un perro”. *Anclajes*, 15(1), 81-93. Recuperado en 29 de septiembre de 2018, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-46692011000100006&lng=es&tlng=es.

Wong, W. (1991) *Fundamentos del diseño bi-y tri-dimensional* . Editorial Gustavo Gili, S. A. Barcelona, España.



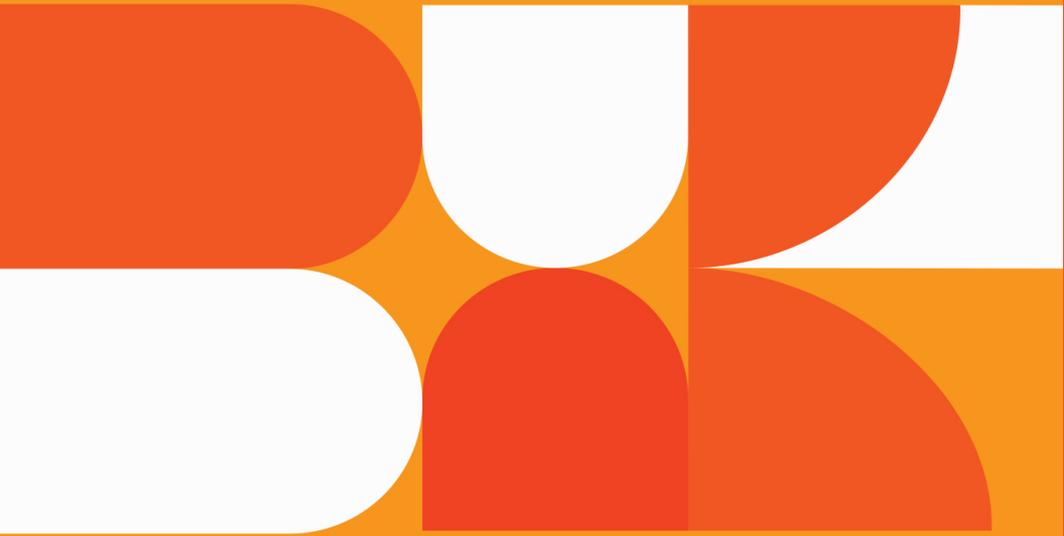


UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SEDE DE
OCCIDENTE
SO



CI
Coordinación
de Investigación



ISBN: 978-9930-601-08-2



9 789930 601082