

¿Qué es MAH?

Making Art Happen es un “proyecto - dispositivo” que se acciona en los lugares donde es necesario pensar la imagen.

Movido por la filosofía de integrar el arte visual contemporáneo dentro del que hacer cotidiano, activa experiencias artísticas en las aulas para pensar activamente la asignatura a través del arte.

En esta edición se ha creado una caja de herramientas para el profesorado universitario, (o para los grupos de formación de los centros de arte). Estos podrán activar una experiencia artística en su espacio pedagógico a través del proceso artístico diseñado por el artista y un profesor.

Las fichas se dividen en temáticas que afectan a nuestra cotidianidad universitaria y cultural. Y se irán añadiendo fichas en función de sus ediciones.

¿Por qué MAH?

¿Cuántos textos leemos al día? y ¿cuántas imágenes impactan nuestra cotidianidad? Según Michel Melot, vivimos en una videosfera que hace cada vez más necesario reflexionar seriamente sobre las imágenes que nos afectan a diario. Y es que de la misma manera que interiorizamos un texto hablado o escrito, la lectura crítica

de las imágenes debería de enseñarse en las escuelas como un elemento de comunicación cotidiana.

Como señalaba Walter Benjamín si consideramos la imagen como dialéctica en reposo, tendría que ser reflexionada, al menos, en la proporción que se piensa y se lee un texto. Por eso este proyecto propone que una de las maneras de explorar estas imágenes, podría ser acudiendo a su fuente natural de creación y producción: el arte visual contemporáneo, y sus propios protagonistas: los artistas contemporáneos.

El arte se convierte en motor de posibilidades humanas, de experiencia humana sobre el mundo y sobre nosotros mismos, dice Marián López Fdez-Cao, por que más allá de la importancia en el ámbito de lo estético; que la tiene, el arte visual es relevante, como nos recuerda Loreto Alonso, como ejercicio de pensamiento de lo visual, y además, como práctica que nos ayuda a dominar lo inexplorado, afirma Ernst Fischer. Haciendo extensible esta práctica al uso de los dispositivos generadores y receptores de este lenguaje visual, porque los media... son lugares en los que agujerear la realidad y en donde encontrar nuevas formas de construir conocimiento que, más que ayudarnos a sobrevivir en el mundo del capital, nos enseña a imaginar sus posibles alternativas asegura Pablo Martínez.

¿Cómo?

Making Art Happen es una herramienta que se activa a partir de la participación de los agentes activos implicados en un contexto determinado con un objetivo común: “Pensar a través de la imagen”.

En este caso hablamos como Making Art Happen se activa en las aulas. Para ello ha sido necesario realizar grupos de trabajo compuestos por: **un artista contemporáneo, un mediador cultural y un profesor**, que diseñan situaciones experienciales en el aula; en donde se practica el proceso creativo como posible material para: **fabular, reflexionar, y aprehender sobre la asignatura a tratar**. Estas situaciones artísticas se construyen en torno a la temática propia de la materia curricular.

Las fichas de temáticas que se han diseñado están pensadas para que el profesor pueda activar estas situaciones artísticas siguiendo los pasos marcados en cada unidad.

Los videos de los recursos de cada experiencia están en canal de vimeo de Making Art Happen:

<https://vimeo.com/makingarthappen>

Artistas Making Art Happen

Random Happiness

Elige a uno de los artista y descubre su experiencia...

Arte y activismo

Reflexionar en torno a las causas estructurales de la desigualdad social.

Áreas de conocimiento

SOCIOLOGÍA

C. POLÍTICAS

ANTROPOLOGÍA

ECONOMÍA

ECOLOGÍA HUMANA



Andrés Senra, Artista Visual
www.andressenra.com



Arte y activismo

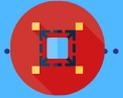
A partir del estudio de algunos casos relevantes del **activismo** en el Estado español durante la última década se propone una reflexión sobre el arte contemporáneo como herramienta para la comprensión del mundo actual y de cómo las relaciones entre arte y activismo han planteado una denuncia y visibilización de las problemáticas relacionadas con situaciones de desigualdad social.

Se presenta el trabajo de las artistas que han abordado algunas situaciones de desigualdad de clase, de género, de raza y edad, así como la aporofobia y las consecuencias sociales para las personas sin techo. Se estudia el trabajo de Diana Larrea, Teresa Margolles, Martha Rossler, Verónica Ruth Frías, Chenta Tsai, Thomas Hirschhorn, Hans Haacke y Andrés Senra como posibles propuestas para la comprensión del arte y la creatividad como herramienta para la transformación social.



"La acción es nuestra relación con todo."

Bruce Lee



El taller supone además la puesta en práctica de la idea del activismo como disciplina en el arte contemporáneo, invitando a las y los alumnos a crear sus propias obras y proyectos artísticos de forma multidisciplinar en relación con los contenidos teóricos de la asignatura y las artes visuales actuales que permitan visibilizar las discriminaciones cotidianas.

Proceso

Lxs estudiantes eligen una problemática concreta (desigualdad de clase, de género, racismo, aporofobia, etc). Se generan grupos de trabajo en torno a estas temáticas y se elige una de los lenguajes del activismo para presentarlas finalmente al resto de los grupos: generar situaciones, performance, instalación, video, fotografía.

El activismo, a diferencia de una comunicación al uso, supone poder generar una acción-reacción de quien recibe la propuesta.



Objetivos

- ✓ Reflexionar en torno a las causas estructurales de la **desigualdad social**.
- ✓ Comprender la relación entre arte y activismo en la práctica de los **activismos**.
- ✓ Conocer cómo los artistas han abordado las problemáticas de **desigualdad** de clase, género, raza, edad y orientación sexual.
- ✓ Reflexionar sobre la idea de **autoría colectiva**, participación y cooperación.
- ✓ Conocer algunas de las **obras más relevantes** del activismo en el Estado español.
- ✓ Poner en práctica la **creación artística** como herramienta de análisis de los tiempos presentes.

Medios creativos

Fotografía, escultura, video, intervenciones en el espacio público, instalación



Etiquetas

#ARTIVISMO

#QUEER

#JUSTICIA

#GÉNERO

#ANTIRACISMO

Fósiles del Futuro

Denominamos la actual era geológica, con el objetivo de señalar el impacto de las actividades coloniales e industriales sobre el sistema natural de la Tierra. Antropoceno ha sido el vocablo más empleado, situando al ser humano como centro de esta problemática.

Áreas de conocimiento

CIENCIAS NATURALES

GEOLOGÍA

SOCIOLOGÍA

ECOLOGÍA



Amaia Molinet, Artista Visual

www.amaiamolinet.com

Fósiles del Futuro

Desde una preocupación por el porvenir de nuestro planeta –a partir del poso que dejemos en él– especularemos sobre la formación de fósiles en tiempos venideros, desde la connotación y la sugerencia. Centraremos la atención en un acontecimiento sutil pero permanente como base a preocupaciones más profundas que aluden a la afección por la crisis de consumo (y la consecuente obsolescencia programada), o el calentamiento global, como problemáticas que conforman la actualidad de una era geológica ya conocida como Antropoceno. Provistos de nuestros dispositivos móviles saldremos al encuentro de diversos seres vivos (insectos, caracoles, hongos, etc) y relacionándolos con los distintos materiales y residuos urbanos, tomaremos imágenes en fotografía y vídeo que nos permitan especular sobre su futura forma fósil.

Durante la última década se ha desarrollado una nueva terminología para denominar la actual era geológica, con el objetivo de señalar el impacto de las actividades coloniales e industriales sobre el sistema natural de la Tierra. Antropoceno ha sido el vocablo más empleado, situando al ser humano como centro de esta problemática; aunque existen otros términos como Capitaloceno, que identifica específicamente el sistema de organización político-económica global. La influencia de estos conceptos no se ha limitado al campo de los estudios ambientales y están siendo especialmente considerados en el ámbito del arte contemporáneo, desde su régimen visual.

La práctica tratará de utilizar estas nociones sobre geología actual para imaginarse cómo serán los fósiles del futuro.

Proceso



30 min. Presentación teórico-visual del proyecto Future Fossils en relación a la práctica del taller, identificando los conceptos clave: Antropoceno, Capitaloceno y Chthuluceno.

40 min. Práctica de campo. Dividiremos la clase en grupos de trabajo de 4-5 personas. Saldremos a explorar los diferentes seres vivos hallados en los alrededores que capten nuestra atención, y obtendremos fotografías o vídeos de los mismos con nuestros dispositivos. Obtendremos distintas imágenes tratando de identificar diferentes formas de vida. La misión o reto consiste en encontrar estos seres vivos sobre materiales artificiales; prestaremos atención a su entorno, a la superficie de la que emergen, en las que se sitúan o por las que se desplazan, observando y tratando de captar de qué modo los condicionan las diversas alteraciones humanas, o cómo se adecúan a ellas.

20 min. Trabajo por grupos: los participantes de cada grupo compartirán las imágenes y harán la selección de una sola. El criterio de la selección es la capacidad de la imagen de poder ser imaginada como un fósil del futuro. El grupo tendrá que imaginarse cómo será el futuro y a partir de ahí imaginarse cómo se fosilizaría el ser vivo con el material artificial.

20 min. Presentación de la imagen y narrativa. Cada grupo tendrá un portavoz para presentar los resultados obtenidos para el resto de la clase. Puesta en común de las diferentes impresiones que sugiere cada imagen mientras se van mostrando en el proyector.

10 min. Conclusiones en grupo



Objetivos

- ✓ La intención de esta sesión es la de estimular los procesos creativos, dotar a los y las alumnos de **herramientas críticas** para la creación.

Medios creativos

Fotografía, registro, colección y narrativa

Otros recursos

Proyección de los vídeos Oceanscape (5') y Helix (13')



Acupuntura Urbana

La ciudad es un organismo vivo que muta constantemente con nuestra acción. Debemos ser conscientes de que la ciudad que hoy tenemos es la que otros han construido. La ciudad nueva será la resultante de nuestras interpretaciones.

Áreas de conocimiento

URBANISMO

LITERATURA

ARQUITECTURA

ECOLOGÍA HUMANA



Boa Mistura, Artista Visual
www.boamistura.com



Acupuntura Urbana



¿Conocemos realmente nuestra ciudad? No solo sus monumentos o a sus calles principales, sino todo aquello que la define y que no tiene forma ni escala determinada, esos espacios que pasan desapercibidos. Los lugares que vivimos y en los que circulamos no desaparecen, quedan en nuestra memoria para ir redescubriéndolos. Para los griegos la esquina no solo era la manera de generar densidad urbana, sino una forma de introducir la sorpresa en un recorrido.

Descifremos nuestro espacio urbano. Cambiemos la forma de mirar para encontrar las áreas de oportunidad que se nos presentan. Hay que escarbar en el entorno que nos rodea. Para ello tendremos que darnos tiempo, entender la calle como espacio de disfrute.

Vamos a hacer una deriva situacionista por la ciudad. A dejarnos llevar por ella. Derivar es un valioso método para cartografiar e interpretar la ciudad. A diferencia de los situacionistas que no tenían un rumbo fijo, nosotros vamos a crear un itinerario riguroso, propio, que nos haga volver a mirar los lugares por los que pasamos cada día. El recorrido ya no es el tiempo que tardamos entre un origen A y un destino B, sino el medio para crear una psicocartografía a partir de la cual definir nuestra nueva ciudad.



Proceso



1. Escoger cada uno un poema, un micropoema, un texto, una canción que nos recuerde al lugar en el que vivimos.
2. Extraer la palabra clave.
3. Trasladarla al plano de la ciudad. Para ello, las manzanas nos servirán de base para escribir como los cuadrados de un cuaderno. De tal modo que una O será un recorrido perimetral de dos manzanas, sin cruzar la calle central, y una A serán dos cruces hacia arriba, una calle hacia la derecha, volvemos a bajar dos cruces y retrocedemos para hacer la calle intermedia y así dibujar el palito central.
4. Analizar el espacio público de nuestro recorrido para descubrir los lugares en los que podríamos escribir alguno de los fragmentos del poema. No importa la escala de la intervención.
5. Representarlo. Puede ser a través de fotomontajes digitales, dibujos o collage.



Objetivos

- ✓ Experimentar una nueva forma de percibir los **espacios urbanos**.
- ✓ Crear nuevas sensibilidades ante lo **cotidiano**.
- ✓ Ejercitar el uso expansivo de la **poesía**.
- ✓ Explorar nuestro entorno más inmediato desde **nuevos lenguajes**.
- ✓ Conocer el ritmo y el alma **nuestra ciudad**.
- ✓ Acercarnos a las historias latentes de las **calles**.

Medios creativos

Deriva situacionista, poesía e intervención.



Escuchar, Re-Interpretar, Comunicar

Reflexionar sobre las raíces lingüísticas y su potencial, sus similitudes y diversidad. En definitiva aprender a valorar el lenguaje.

Áreas de conocimiento

LENGUAS

COMUNICACIÓN

EDUCACIÓN

PERIODISMO



Daniel Silvo, Artista Visual

www.danielsilvo.com



Escuchar, Re-Interpretar, Comunicar

Daniel Silvo, como artista le interesa observar las implicaciones políticas de las realidades cotidianas cuya carga ideológica pasa desapercibida. En esta línea, analiza cómo se comportan estos objetos y fenómenos, y qué realidades políticas y sociales ocultan la comida, el dinero, los coches, las obras de arte, los viajes, las fronteras o la arquitectura.

Daniel Silvo propone la actividad “Escuchar, re-interpretar, comunicar” para mostrar al colectivo de estudiantes cómo los artistas no crean las ideas de la nada, sino que se basan en la información que recibimos de nuestro entorno y la re-elaboramos para configurar contenidos, ideas y mensajes absolutamente propios.

El lenguaje es un medio de comunicación con nuestro entorno más cercano, la imposibilidad de hablar un lenguaje común nos hace difícil entendernos con los demás, pero compartir un lenguaje nos hace reflexionar sobre el sentido de las palabras, su sonoridad, y su significado en función de dónde y cómo se utilice.



Proceso

15min. El docente diseña un pequeño recorrido. En grupos de cinco estudiantes, salimos a la calle con un solo móvil preparado para grabar palabras que nos “regalaran” algunas personas que veamos por la calle.

15min. Se registran entre cinco y diez palabras por grupo, justificando su elección. Se dividen los grupos por lenguajes artísticos: performance, estenci e instalaciones en el espacio.

35min. Se trabajará en cada uno de los grupos los posibles juegos semióticos, de sonoridad, connotación o emoción, la misma palabra en diferentes lenguas..

25min. Se representarán todas las piezas desarrolladas.



Objetivos

- ✓ Reflexionar sobre nuestra identidad, nuestros valores, deseos y limitaciones.
- ✓ Conocer mejor nuestra propia subjetividad y respetar la de los demás.
- ✓ Utilizar la fotografía como herramienta para crear una realidad ficticia.

“El lenguaje ha creado al hombre más que el hombre al lenguaje”

Jacques Monod



Medios creativos

Stencil, instalación escultórica y performance



Trollear los algoritmos y explorar sus límites

Cuestionar el uso para el que están creadas las Aplicaciones y Gadgets de nuestros dispositivos electrónicos. Y analizar la psicología que se esconde detrás de nuestros escritorios digitales.

Áreas de conocimiento

CREATIVIDAD

LENGUAJE AUDIOVISUAL

NUEVOS MEDIOS



Edurne Herrán, Artista Visual

www.pinkblood-globulosrosas.blogspot.com



Trollear los algoritmos y explorar sus límites

Edurne Herrán propone varios retos para jugar con las posibilidades que ofrecen los dispositivos electrónicos, saltando del mundo digital al analógico y viceversa.

Cuestionar el uso para el que están creadas las aplicaciones y gadgets de nuestros dispositivos electrónicos será el punto de partida de un viaje por la red (y nuestro fondo de escritorio). Analizaremos la psicología que se esconde detrás de nuestros escritorios digitales.



Error 404
Not Found

500 Internal
Server Error



Proceso

La actividad consistirá en realizar pequeños trolleos donde aproximarnos a la lectura del uso de nuestros gadget digitales cotidianos, darles la vuelta, explorar sus límites y sorprendernos con los resultados.

Reto 1. Hacer una captura de pantalla del escritorio o seleccionar la App (o las Apps) más absurdas que tengáis descargadas en el smart-phone.

Reto 2. Imprimir, hacer y enviar (por correo postal) una postal realizada mediante Google Maps o Google Earth.

Reto 3. Realizar una portada que defina en el uso diario que se haga de los dispositivos digitales y trasladarlo a un portfolio utilizando apps (puede ser sólo el icono de las apps o crear algo por medio de ellas; También se puede utilizar iconos de nuevas tecnologías del ordenador).

Reto 4. Usad Apps para fines distintos de los que están pensados (ejemplo: poesía con las intros de Tinder: inspirado en el proyecto de Edurne).

Reto 5. Realizar un autorretrato en el escritorio del ordenador (se puede jugar con el fondo de pantalla, las carpetas - y el texto con el que se nombran los archivos, los avisos, las pestañas, ventanas, etc.). Las posibilidades son infinitas, y los autorretratos no tienen por qué ser realistas.



Objetivos

- ✓ Experimentar con las posibilidades que ofrecen las **herramientas móviles**.
- ✓ Crear a través de **usos alternativos** de dichas herramientas.
- ✓ Explorar las posibilidades del **lenguaje** aparente, generar múltiples lecturas de las imágenes que generamos.
- ✓ Cuestionar el uso para el que están creadas las aplicaciones y gadgets de nuestros **dispositivos electrónicos**.
- ✓ **Autoexplorarnos** a través de nuestros gadgets y herramientas cotidianas. ¿Cómo nos definen los instrumentos digitales?

Medios creativos

Ejercicios de creación digital y analógicos



Etiquetas

#GADGETS #CREACIÓN #DIGITAL #COTIDIANO #DISPOSITIVOSCASEROS #DIÁLOGOS #ANALÓGICO-DIGITAL

Artropogeoecologías

Crear un atlas de la ciudad como cosmología vibrante deriva de diferentes prácticas artísticas, académicas y científicas. Confía en la fuerza de la interdisciplinariedad para mostrar la relación entre paisaje, actividad humana y su interdependencia.

Áreas de conocimiento

SOCIOLOGÍA

ANTROPOLOGÍA

ECONOMÍA

ECOLOGÍA HUMANA

GEOLOGÍA



Elena Lavellés, Artista Visual

www.eenalavelles.com



Artropogeoecologías

La propuesta es crear un **atlas de la ciudad** como cosmología vibrante y deriva de diferentes prácticas artísticas, académicas y científicas, por lo tanto, confía en la fuerza de la interdisciplinariedad para la creación de un atlas que muestre la relación entre **paisaje, actividad humana** y su interdependencia.

Es decir, que conecte cultura, territorio, naturaleza y el uso que hacemos de ella a modo de cosmología, en la que poder entender las redes de tejido anexadas a los seres interdependientes, con el fin de favorecer la creación de comunidades sostenibles en el que la vida esté en el centro de su desarrollo en el contexto de futuros especulativos.

“La tierra tiene música para los que escuchan.”

George Santayana



Proceso

1. Los participantes definirán desde el punto de vista individual, la cultura o características sociales de los barrios donde han nacido o residen actualmente, a partir de un objeto encontrado, un residuo, una foto-dibujo y un vídeo (duración 1 minuto), además de un mapa (topográfico + un corte geológico o información de los recursos naturales existentes de la zona).

2. Se representa, a través de múltiples lenguajes, exceptuando el escrito, la estructura social que existe en las diferentes zonas, preguntándonos por qué se caracterizan tanto sus personas como su entorno, qué problemáticas existen...

3. Establecemos una comparación entre los diversos barrios con el objetivo de hallar posibles soluciones a las problemáticas descritas barrios.

Esto implica pluralizar el pensamiento geológico, artístico e histórico como un proyecto social para resistir, transformar o escapar de la tradición capitalista neoliberal dentro del alcance de la práctica ambiental.

Objetivos

- ✓ Repensar en nuevos términos la relación entre: **arte** (estudio de la creatividad-actividad en la que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido.) - **antropología** (estudio de las culturas) - **ecología** (estudio de lo ecosistemas - entornos orgánicos/inorgánicos) - **geología** (historia y evolución de la tierra/entorno inorgánico)
- ✓ Proponer otras maneras de pensar, **investigar, intervenir y representar** las relaciones existentes entre nuestro entorno y nosotros desde un punto de vista ecosocial, partiendo de ejemplos locales que nos llevan hacia modelos globales.
- ✓ Plantear **futuros especulativos** utilizando diversos lenguajes creativos como el fotográfico, audiovisual, archivo, gráfico...



Medios creativos

Fotografía, video, instalación



Etiqueta # ARTANDSCIENCE # VISUALARTIST # ARTANDANTHROPOLOGY # EXPANDEDSTRATIGRAPHY # ARTANDGEOLOGY

Túbulo seminífero del saltamontes

Conocer a través del dibujo, las características de la observación a través de un microscopio, para comprender mejor lo que se va a analizar.

Áreas de conocimiento

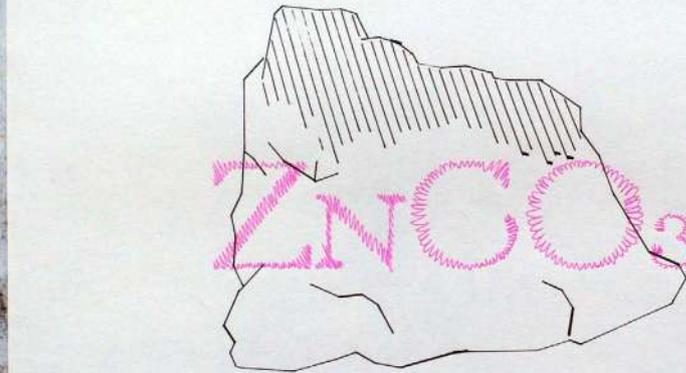
BIOLOGÍA

MEDICINA



Enrique Radigales, Artista Visual

www.enriquecimiento.com



Túbulo seminífero del saltamontes

Enrique Radigales es un artista visual que comenzó su trayectoria en bellas artes como dibujante, ahora su práctica se centra en encontrar aquellas grietas de lo desconocido entre disciplinas: la tecnología, la biología, la naturaleza, etc.

En biología, desde hace años, las anotaciones sobre la observación a través de un microscopio requerían de plasmar estas observaciones sobre un papel. Ahora, existen fotografías y videos que realizan esta labor, sin embargo, cabe considerar la importancia de los microgestos del dibujo o los de la escritura. En el desarrollo neuronal la mano no es sólo un órgano de ejecución, sino también un receptor sensorial muy preciso (estereognosia).



Proceso

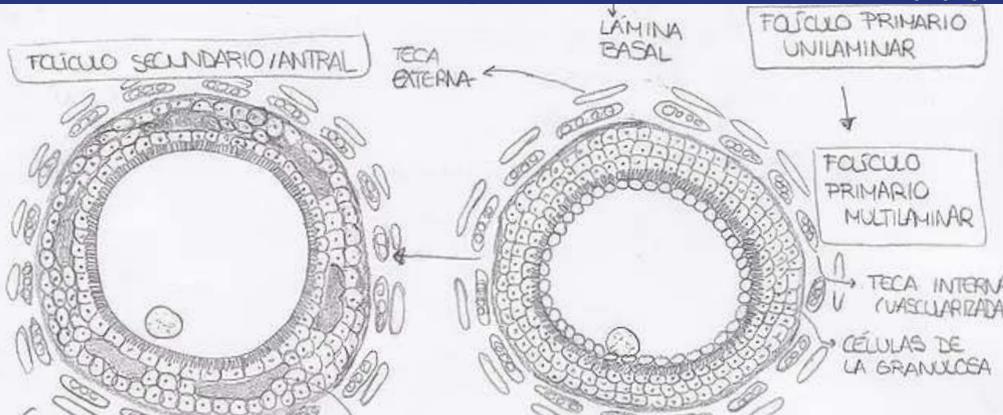
Por esta razón se propone a lxs estudiantes de biología embrionaria, un ejercicio de dibujo para poder encontrar aquellas claves que hacen comprender mejor la composición y comportamiento de lo que están observando. Utilizando sus propias manos como educadoras de la vista y del cerebro.

Objetivos

- ✓ Proporcionar herramientas para comprender mejor el comportamiento de lo observado.
- ✓ Entender las formas y los vacíos en una representación.
- ✓ Reflexionar sobre lo observado a través del gesto.
- ✓ Generar un una observación activa.
- ✓ Contrastar lo observado a través de una fotografía y a través de un dibujo propio.

Medios creativos

Dibujo



Lo cercano como fuente de innovación

Experiencias que ayuden a comprender cómo surgen las ideas, en base a qué elementos se pueden desarrollar diferentes innovaciones.

Áreas de conocimiento

- EMPRESARIALES
- INNOVACIÓN
- CULTURA EMPRESARIAL
- CREATIVIDAD



Eugenio Ampudia, Artista Visual

www.eugenioampudia.net

Lo cercano como fuente de innovación

Eugenio Ampudia defiende su rol de artista como un **gestor de ideas**. Incide en el **papel político** de los creadores, el significado de la obra de arte, las estrategias que permiten ponerla en pie, y sus mecanismos de producción, promoción y consumo.

La práctica que el artista propone es construir simples artefactos que permitan activar en lxs alumnxs una actitud de exploración de la creatividad inspirándose en tres líneas que definen “lo cercano”. Encontrar desde este ejercicio en lo cotidiano una fuente de creatividad, que les permita expandir su capacidad de creación de nuevas ideas o productos.



Proceso

Se propone el reto de construir una exploración creativa a partir de una creación que tiene sus límites espaciales de 3 cms 3 cms 3 cms. Con la idea de entender que para crear no hay que abarcar el mundo entero, sino más bien hacer un ejercicio hacia el interior. Volver a nosotros y encontrar la creatividad que nace en nosotros.

Se trabaja sobre tres conceptos dados por el artista: “lo íntimo”, “lo blando” y “el posicionamiento en el mundo”. La clase se dividirá en grupos de 5 personas máximo, provocando que haya al menos dos grupos trabajando el mismo concepto.

El taller concluye con la discusión, debate y réplica de cada uno de los grupos que han trabajado uno de los conceptos.

“Lo cotidiano en sí mismo es ya maravilloso. Yo no hago más que consignarlo.”

Franz Kafka



Objetivos

- ✓ Proporcionar herramientas para el **análisis de la innovación**.
- ✓ Entender ciertas **estrategias creativas** para construcción de ideas novedosas.
- ✓ Reflexionar sobre el **potencial innovativo** de nuestro entorno más cercano.
- ✓ Generar un **espíritu creativo** y expansivo.
- ✓ Contrastar la posibilidad de la creación de ideas novedosas desde nuestra **cotidianidad**.

Medios creativos

Construcción de artefactos



ME_TO_DO

El taller consta del diseño y fabricación de un producto (bocadillo de chorizo de pamlona envuelto en papel de aluminio) que servirá como prototipo para ejemplificar los modelos de producción y aprender a realizar diseños desde la simplificación de sistemas complejos.

Áreas de conocimiento

INGENIERÍA INFORMÁTICA

ARQUITECTURA DEL
SOFTWARE

SISTEMAS MULTIMEDIA

UX



Fermín Díez Ulzurrun, Artista Visual

www.fermindiezdeulzurrun.es

ME_TO_DO

Cogemos “la fabricación de bocadillos de chorizo de plamplonica” como **artefacto/producto**. Este es el prototipo para desarrollar diferentes modelos de producción dependiendo de las necesidades del cliente y los requerimientos del producto final. Para ello, la organización del grupo de trabajo es imprescindible; cada persona tiene que adaptar un rol dentro de la **cadena de producción**: project manager, auditor, calidad, producción, y cliente.

El Teorema de Maslow 1.3 #Bokatas, son una serie de bocadillos típicos de almuerzo de operario de fábrica, elaborados con **métodos de producción en masa**, montados atendiendo a criterios de organización, plazos, calidad, tiempos, eficiencia y seguridad.



“El valor del producto se halla en la producción”

Albert Einstein.



Proceso

Cada grupo realiza la asignación de los roles y su función, y detalla el método de producción según un criterio establecido. Los equipos podrán diseñar otros roles que completen su modelo organizativo para diseñar y ejecutar de la manera más eficiente posible el trabajo.



Objetivos

- ✓ Trasladar la producción de un **sistema informático** a una producción material y viceversa.
- ✓ Comprender los sistemas de **producción industrial**.
- ✓ Combinar mecanismos de producción sistemáticos con **producciones creativas**.
- ✓ Fomentar el **espíritu crítico** en el uso/ desarrollo de la tecnología.

Medios creativos

Diseño



Infrailegalidades

Se llevan a cabo perturbaciones de baja intensidad en el ritmo habitual de la universidad, fracturando mínimamente la convivencia, los acuerdos tácitos y tensando la concordia entre alumnos, profesores y trabajadores.

Áreas de conocimiento

DERECHO CIVIL Y PENAL

DERECHO AMBIENTAL

POLÍTICA

SOCIOLOGÍA



Fermín Jiménez Landa, Artista Visual

www.ferminjimenezlanda.blogspot.com

Infrailegalidades

El taller que propone Fermín Jiménez Landa son un conjunto de experiencias fuera del aula, pero dentro de la universidad, para llevar a cabo perturbaciones de baja intensidad en el ritmo habitual de la universidad, fracturando mínimamente la convivencia, los acuerdos tácitos, tensando la concordia entre alumnos, profesores y trabajadores.

Mediante pequeños **actos poéticos**, pretendemos zarandear los intersticios entre lo legal y lo ilegal, lo incómodo y lo aburrido y tomar conciencia del espacio, de la materia cotidiana y del aire que nos rodea. Las acciones ocurren apelando a veces a sentidos como el olfato y el tacto, que producen más ambigüedades desde el punto de vista legal. Se pretende que tengan al mismo tiempo, un interés desde la perspectiva del derecho y una cierta belleza poética.

Veremos estrategias de poesía visual que ya poco tienen que ver con la idea de artista atrincherado en su taller. Desde hace muchos años el arte y la vida se entremezclan. El arte imita a la vida, y tras dejarnos atravesar por la experiencia del arte, parecería que la vida imita el arte.



“El arte es lo que dejas salir.”

Andy Warhol



Proceso

Acción 1: Instalar un espacio para fumar en el parking. ¿Se puede utilizar un espacio público para otro fin que no sea el diseñado específicamente? ¿Es legal la acción o es más bien moral? y aquellas otras que tengáis a considerar dentro de la asignatura.

Acción 2: Cortar cebolla en la biblioteca. La acción absurda genera una reflexión de alteración del contexto. Si no está reglado cortar cebolla, se le puede pedir a la persona que realiza el acto que se marche? ¿Esta persona se puede agarrar al reglamento de la biblioteca? ¿Es el olor de la cebolla y el hecho de cortarla en ese espacio, por tanto, una molestia subjetiva u objetiva? ¿Le molesta a todos los usuarios de la biblioteca por igual? ¿Es la acción legal, alega o ilegal?.

Acción 3: “Ataque sónico” en el aula. Nota: haciendo mención a los atentados a la embajada de EEUU en Cuba en donde se introduce una nueva forma de contaminación y de perturbación en donde un sonido se convierte en motivo para enfermar.

Acción 4: Llevar una prenda con una cantidad excesiva de perfume a la cafetería y luego en nuestra propia clase. ¿Es el “buen olor” causa de contaminación? ¿cuales son los límites espaciales individuo-grupo?, ¿cómo afecta este tipo de perturbación a la convivencia?

Objetivos

- ✓ **Alterar** diversos espacios de la universidad para documentar y analizar las **reacciones** de las personas.
- ✓ Incidir en lo **absurdo** de las acciones como estrategia para alterar el contexto.
- ✓ Reflexionar en grupo y desde varias **perspectivas** (perpetrador y perpetrado) las **alegalidades** de las acciones.
- ✓ Repensar las **leyes y normas** a través del arte performativo



Medios creativos

Performance y acciones



#NOBUYSEX

Profundizar en el entramado que sostienen la estructura de poder de los medios de comunicación y el diálogo de estos con los nuevos medios.

Áreas de conocimiento

COMUNICACIÓN

SOCIOLOGÍA

PERIODISMO



Gema Rupérez, Artista Visual

www.gemaruperez.com

#NOBUYSEX

Los **medios de comunicación social** son una institución que define el carácter de nuestra sociedad. La visión del mundo que estos transmitirán, será acorde a los intereses y a la **ideología de las estructuras hegemónicas**.

Se trata de profundizar en los complicados mecanismos subyacentes a través de los cuales nuestra sociedad es condicionada para desarrollar una determinada producción, distribución, consumo e ideología, sin la necesidad de recurrir al poder coactivo del estado.

A través de los videos introductorios de la obra de Gema Rupérez "Missed call", se pretende construir una campaña de contra poder a la industria de la prostitución anunciada en los periódicos impresos, conociéndose el proceso de elaboración de una anuncio de prostitución, a través de los versos de diferentes poetas de nuestra Historia.

Gema Rupérez "Missed call"

www.gemaruperez.com/Missed_call.html



"Las prostitutas son la carne productiva subalterna del capitalismo global"

Paul B. Preciado



Proceso

Lxs estudiantes realizarán un registro de los anuncios de prostitución de los periódicos, confeccionando con ellos el hashtag #nobuysex. Este proceso ayuda a detenerse en el lenguaje, las palabras claves y los mensajes subversivos de estos anuncios.

Se crean grupos que interpreten lo roles que están presentes en la comunicación de masas para recrear un debate final con todos sus argumentos.

- Un grupo representará a un gran medio de comunicación y realizará su manifiesto final en defensa de publicar anuncios cortos de prostitución.
- Otro grupo reflexionará desde el punto de vista de las redes sociales, en este caso instagram.
- Otro grupo de presión social generará una campaña para erradicar el consumo de prostitución.



Objetivos

- ✓ Entender el papel que juega la publicidad en los **sistemas mediáticos**.
- ✓ Reflexionar en grupo sobre los **medios digitales**.
- ✓ Generar un **espíritu crítico** en torno a la emisión de noticias a través de las redes.
- ✓ Contrastar un **medio de masa** tradicional y un medio de masas actual.
- ✓ Repensar **valores, normas y verdades** que se construyen en los medios digitales.



Medios creativos

Instalación y acción



Empezando por el Final

Reconsideraremos los posibles prejuicios inconscientes o sesgos. Reflexionaremos sobre la empatía, el respeto, la dignidad y otros aspectos en relación a las víctimas de crimen violento, utilizando ejemplos de la historia del arte occidental.

Áreas de conocimiento

DERECHO CIVIL

DERECHO PENAL

CRIMINOLOGÍA



Greta Alfaro, Artista Visual

www.gretaalfaro.com

Empezando por el Final

Visión sesgada y falta de objetividad.

Narrativa al revés: Es más fácil contar historias hacia delante que hacia atrás.

Reconsideraremos los posibles prejuicios inconscientes o sesgos. Reflexionaremos sobre la empatía, el respeto, la dignidad y otros aspectos en relación a las víctimas de crímenes violentos, utilizando ejemplos de la historia del arte occidental: La muerte de Marat de Jacques-Louis David, "Ofelia" de John Everett Millais, los exvotos de Frida Kahlo, "L'assassine menacé" de Rene Magritte.



“Nada nos engaña tanto como el propio juicio.”

Leonardo Da Vinci



Proceso

20 min. Presentación del plan de trabajo, pero no de los objetivos del taller, que se desvelarán en la conclusión.

45 min. Se entregará a los participantes una breve descripción de un caso real. Los participantes se organizarán en grupos pequeños. Cada grupo deberá inventar y crear la evidencia relativa a dicho caso. Las pruebas que presenten deberán ser capaces de contar la historia entera. Deberán incluir fotografías y otras imágenes, textos, grabaciones de audio y vídeo, textos, y algún objeto.

45 min. Cada grupo hace una presentación de las pruebas aportadas y las justifica.

20 min. Comparamos y analizamos juntos los resultados y las diferentes aproximaciones de cada grupo.

20 min. Conclusiones. Reconsideraremos los posibles prejuicios inconscientes o sesgos.



Objetivos



- ✓ Reflexionar sobre nuestras propias **presuposiciones y sesgos**
- ✓ **Reflexionar** sobre la manera en la que la descripción del crimen está a menudo influenciada por **tropos literarios**.
- ✓ Adquirir **nuevos conocimientos** sobre la manera en que los artistas han representado la escena del crimen.

Medios creativos



Imagen y sonido

Referencias

Representaciones del crimen en el arte y la literatura: Roland Barthes "Camera Lucida", Susan Sontag "Sobre la fotografía", "Contra la interpretación", "Sobre el dolor de los demás", Wolfgang Iser "El acto de leer".

Una Idea de Cine

El taller trata sobre la formalización de ideas en los procesos creativos. En el mismo reflexionaremos sobre cómo las herramientas empleadas para desarrollar un trabajo condicionan la manifestación de una idea.

Áreas de conocimiento

NARRATIVA

GUIONES

LENGUAJE VISUAL



Irati Gorostidi, Artista Visual



[Irati Gorostidi](#)



Una Idea de Cine

El taller trata sobre la formalización de ideas en los procesos creativos. En el mismo reflexionaremos sobre cómo las **herramientas** empleadas para desarrollar un trabajo condicionan la manifestación de una idea.

Durante el proceso especularemos sobre el motivo por el que las **imágenes** forman parte de la película, ¿son imágenes simbólicas? ¿metafóricas? ¿ha sido la película pensada en torno a ellas? ¿han servido para activar el proceso de creación?. Por último leeremos el fragmento del guion de una de las escenas y pasaremos a hacer el próximo ejercicio.

Proceso



10 min. Introducción a la dicotomía realidad/ficción y a cómo han determinado esas categorías la historia del cine.

45 min. Descripción de la imagen: una mujer y un caballo se encuentran en el interior de una casa. Los y las alumnas, por parejas, tienen que imaginar y escribir una sinopsis de una película en la que esta imagen aparece. La imagen no tiene porqué estar relacionada con la trama principal de la película, ni tiene porqué mencionarse en la sinopsis, simplemente sirve como pretexto para imaginar una narrativa. A continuación leeremos las sinopsis creadas por los y las alumnas y la sinopsis real de la película, jugaremos a adivinar cual es la original. Por último visionaremos la escena. Repetiremos el ejercicio con una o dos imágenes más.

“El cine no es un arte que filma la vida, el cine está entre el arte y la vida.”

Jean Luc Godard.



40 min. Tras la lectura de la escena analizaremos conjuntamente el estilo de escritura del guion. Los y las alumnas habrán escogido previamente un breve texto para traerlo a clase (texto propio o ajeno, de cualquier género, extensión máxima 150 palabras). En grupos de 4 elegirán uno de los textos y lo trasladarán a formato guion, es decir: solo podrán describir cosas perceptibles a la vista o el oído. En esa traslación tratarán de preservar cualidades formales/literarias.

15 min. Cada grupo lee su texto.

10 min. Finalmente reflexionamos en un debate abierto sobre la relación entre forma y contenido, y la traslación de una idea a una imagen o a un texto. separando el fondo de la figura, generemos un espacio transitable en el cual podamos vernos inmersas. Creando así una instalación artística.

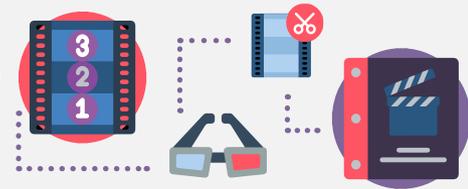
20 min. Cada grupo presentará su idea

10 min. Conclusiones.



Objetivos

- ✓ La intención de esta sesión es la de **estimular los procesos creativos**, dotar a los y las alumnas de herramientas críticas para la creación.
- ✓ Reflexionar sobre cómo las **herramientas** empleadas para desarrollar un trabajo condicionan la manifestación de una **idea**.



Medios creativos

Imagen y sonido



KIMONO

Crear, reflexionar y trabajar el concepto de identidad a través del lenguaje verbal y el lenguaje pictórico. Conocer los límites que hablan de nuestra identidad.

Áreas de conocimiento

SOCIOLOGÍA

TRABAJO SOCIAL

HUMANIDADES

LENGUAS

HISTORIA



Isabel Castro Jung, Artista Visual

www.isabelcastrojung.com

KIMONO

La lengua es una parte ineludible de nuestra cultura que nos ayuda a comprender aquellas cosas que un día necesitamos nombrar. El lenguaje nombra cosas que nos acercan a la cultura, al pasado y a las raíces de ese idioma.

El lenguaje articula nuestro pensamiento, y a su vez nuestro pensamiento, el proceso de pensar, está condicionado por nuestro entorno, nuestra identidad, nuestras costumbres. La lengua, por lo tanto, no es solo un medio de expresión, es además un marco de definición de quiénes somos y cómo nos comportamos.

El origen etimológico de idioma deriva del griego clásico **ἰδίωμα** con el significado de "carácter propio, peculiaridad de estilo, palabra o frase propias de alguien", algo que nos remite a pensar el concepto identidad.

Se propone a los/as estudiantes de español explorar la identidad a través del dibujo. Esta técnica nos hace entender las limitaciones del lenguaje, las perspectivas que cada uno tiene de aquello que se observa. También, nos ayuda a expresar el imaginario que cada uno tiene en su cabeza, y la capacidad para comunicar ideas a pesar de las limitaciones técnicas, como un símil de aquella persona que comienza a estudiar un idioma que no es el suyo.



Proceso

Se dota de ciertos materiales pictóricos como carboncillo y cartulinas. Todxs dibujan una silla, una silla mental que tengan en la cabeza, cuando terminan, la presentan al grupo y la describen. Esta silla mental tiene algo de nosotros.

A continuación lxs estudiantes tienen como referencia una silla que está situada en una parte concreta del aula a la que todos pueden ver.

Se les pide que dibujen esa silla, cada estudiante ve una silla diferente en función de su perspectiva y su colocación en el aula.

Se reflexiona sobre esa particularidad, el hecho de ver sólo una parte de la silla y mostrarla a los demás según se ve y cómo otros ven otros aspectos de la silla que yo no veo.

Se cierra el taller diseñando entre todos un kimono con el material de los dibujos creados.

Se concluye con una foto final y reflexión sobre la identidad que cada uno tiene y la construida por nuestra propia experiencia y percepción.

Objetivos



- ✓ Proporcionar herramientas para la **expresión** propia.
- ✓ Entender ciertas estrategias creativas para **construcción de dibujos**.
- ✓ Reflexionar sobre el potencial de la **lengua** como transmisor de **cultura**.
- ✓ Generar un **espíritu creativo** a través del lenguaje.
- ✓ Contrastar a través de diferentes propuestas creativas el potencial de los **diferentes lenguajes**: oral , escrito, corporal, plástico y visual.

Medios creativos

Dibujo



Culture Holding Live

Los patrones de consumo aplican conocimientos psicológicos para transformar nuestros hábitos de consumo.

Áreas de conocimiento

ECONOMÍA

ECOLOGÍA

HISTORIA

EMPRESARIALES

SOCIOLOGÍA



Isidro López-Aparicio, Artista Visual

www.isidrolopezaparicio.com

Culture Holding Live

Hacer el ejercicio estético, crítico y relacional de construir una instalación a partir de objetos en desuso.

La acumulación de estos objetos en el aula, supone además una explicación previa de porqué esos objetos están cargados de vínculos y/ o desapegos.

El diálogo entre ellos, y la capacidad de lectura que cobra una instalación que se altera a partir de su puesta en escena, tiene múltiples lecturas sobre nuestros propios hábitos de consumo, sobre nuestra escala de valores, sobre el valor asignado a ese objeto a nivel personal y social, y sobre "la capacidad que tiene los objetos" que nos acompañan, de definirnos como personas.

¿De qué están cargados nuestros objetos cotidianos?
¿los apegos son propios o son inducidos?



Proceso

15 min. Presentación del artista a través de sus videos.

20 min. Poner en sitio visible los objetos en desuso traídos desde casa y explicar porque ya no los queremos.

15 min. Encontrar los patrones estéticos, formales o de significado de todos los objetos que se han llevado. Tratar de ver vínculos relacionales entre los objetos para pensar en la construcción de la instalación, y pensar en una estructura formal que sostenga la instalación.

Ejemplo: una pirámide, una percha colgante, una disposición de los objetos por colores o formas... Otras opciones son envolver todos los objetos en tela o papel pinocho o uniformar todos los objetos con un color acrílico y generar una instalación con ello

45 min. Dividir en grupos de 4 para asignación de roles en la construcción de la instalación. Empezar a construir la instalación según los roles de equipos

15 min. Conclusiones finales ¿cómo se construyen los vínculos con el objeto?. Crear un escrito explicativo al lado de la obra.



Objetivos

- ✓ Explorar los **límites personales, sociales y políticos** del consumo.
- ✓ Generar una actitud crítica ante los **hábitos de consumo**.
- ✓ Pensar en grupo sobre las consecuencias y los motivos de la **superproducción** de objetos.
- ✓ Visibilizar **patrones de consumo** a través de nuestros objetos.

“Lo que hemos ignorado es lo que los ciudadanos pueden hacer...”

Elinor Ostrom.

Medios creativos

Instalación



¿Héroe o monstruo?

¿Qué es la identidad digital? Las redes sociales se han convertido en una gigantesca base de datos de nuestras actividades y actitudes.

Áreas de conocimiento

COMUNICACIÓN

SOCIOLOGÍA

PSICOLOGÍA SOCIAL

ANTROPOLOGÍA

PERIODISMO

ÉTICA



Javier Chozas, Artista Visual

www.javierchozas.com

¿Héroe o monstruo?

A través del video introductorio de Javier Chozas, nos adentraremos en los diferentes roles que adoptamos en la redes, y cómo construimos y nos construye un medio generando diferentes identidades digitales.

La práctica nos propone construir algunos de estos roles: el Gamer, Sufridor, Troll, Sexy, Séneca, Terapeuta, Chistoso, y tratar de representarlos plásticamente. ¿Cómo?, imaginando el espacio que corresponde a ese personaje, y pensando las características que le definen.

De esta manera reflexionamos en grupo cuál es el “aspecto de esta identidad digital” de qué se alimenta, que teme, que le hace crecer, que peligros tiene, que consideración social y personal posee.

Para ello es necesario seguir las instrucciones en el orden previsto y los tiempos calculados. El trabajo en equipo es fundamental tanto en la parte de reflexión como en la construcción.



Proceso

5 min. Presentación del artista.

25 min. Presentación del tema: “identidad digital”.

60 min. División de la clase en grupos de 5 personas.

1. Elige uno de estos personajes de la red: Gamer, Sufridor, Troll, Sexy, Séneca, Terapeuta, Chistoso, Otro (a explicar).

2. Pon diez adjetivos al personaje elegido.

3. Selecciona tres de esos adjetivos y dótalos de características espaciales a través de adjetivos o descripciones.

4. Construye con los materiales esas características espaciales que has detectado en el personaje asignado.

20 min. Presenta al resto de la clase la representación realizada y analizar conjuntamente el personaje.

10 min. Conclusión: ¿cómo se construye nuestra identidad en el espacio físico y en el espacio digital?

Objetivos

- ✓ Reflexionar en grupo sobre la **identidad digital**.
- ✓ Generar un **espíritu crítico** en torno al uso de las redes sociales y sus consecuencias.
- ✓ Trabajar a través de la **metáfora espacial** las características de los nuevos dispositivos tecnológicos y su conectividad.
- ✓ Repensar valores, normas y verdades que se construyen en las **redes sociales**



Medios creativos

Instalación escultórica



#YOEN10AÑOS

La fotografía puede servir de vehículo para el aprendizaje de la lengua, ya que ambas requieren de procesos de reflexión y comunicación.

Áreas de conocimiento

LENGUAS

PSICOLOGÍA

SOCIOLOGÍA

TRABAJO SOCIAL

EDUCACIÓN



Kris Calvo, Artista Visual

#YOEN10AÑOS

Los procesos artísticos, y en particular **la fotografía**, pueden servir de vehículo para el aprendizaje de una **lengua**, ya que ambas requieren de procesos de **reflexión y comunicación**.

La fotografía es una herramienta que puede construir y presentar una ficción de la manera más realista, un recurso utilizado por artistas como Cindy Sherman, Gilliam Wearing, Joan Fontcuberta, Jeff Wall o Gregory Crewdson, que crean a partir de personajes, lugares o situaciones reales, una imagen totalmente construida y manipulada, y crea una paradoja con la esencia de la imagen fotográfica, un objeto de evidencia.

"Yo en 10 años" nos hace reflexionar sobre el yo de ayer, hoy y mañana.



Todo ha sido descubierto,
excepto cómo vivir.

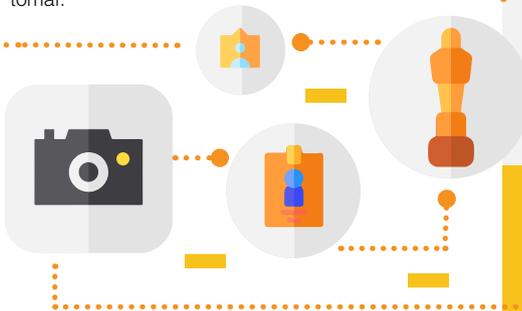
Jean-Paul Sartre

Proceso

El arte visual, particularmente la fotografía, es un vehículo para explorar el vínculo con el entorno personal partiendo de una curiosidad, una obsesión o una emoción.

Durante el taller los estudiantes construirán una imagen fotográfica en la que se representen así mismos dentro de 10 años. De esta manera harán visual una idea/concepto que todavía no ha sucedido; una interpretación a su identidad futura desde su identidad actual.

Se hace un ejercicio de reflexión sobre la identidad del pasado, presente y futuro, de donde vengo y a donde voy, mis intereses y la dirección que quiero tomar.



Objetivos

- ✓ Reflexionar sobre nuestra **identidad**, nuestros valores, deseos y limitaciones.
- ✓ Conocer mejor nuestra propia **subjetividad** y respetar la de los demás.
- ✓ Utilizar **la fotografía** como herramienta para crear una **realidad ficticia**.

Medios creativos

Fotografía



A psychedelic sixties expanded

Nos acercaremos al concepto de campo expandido de Rosalind Krauss para especular sobre una hipotética ilustración que se expande.

Áreas de conocimiento

NARRATIVA VISUAL

PSICOLOGÍA SOCIAL

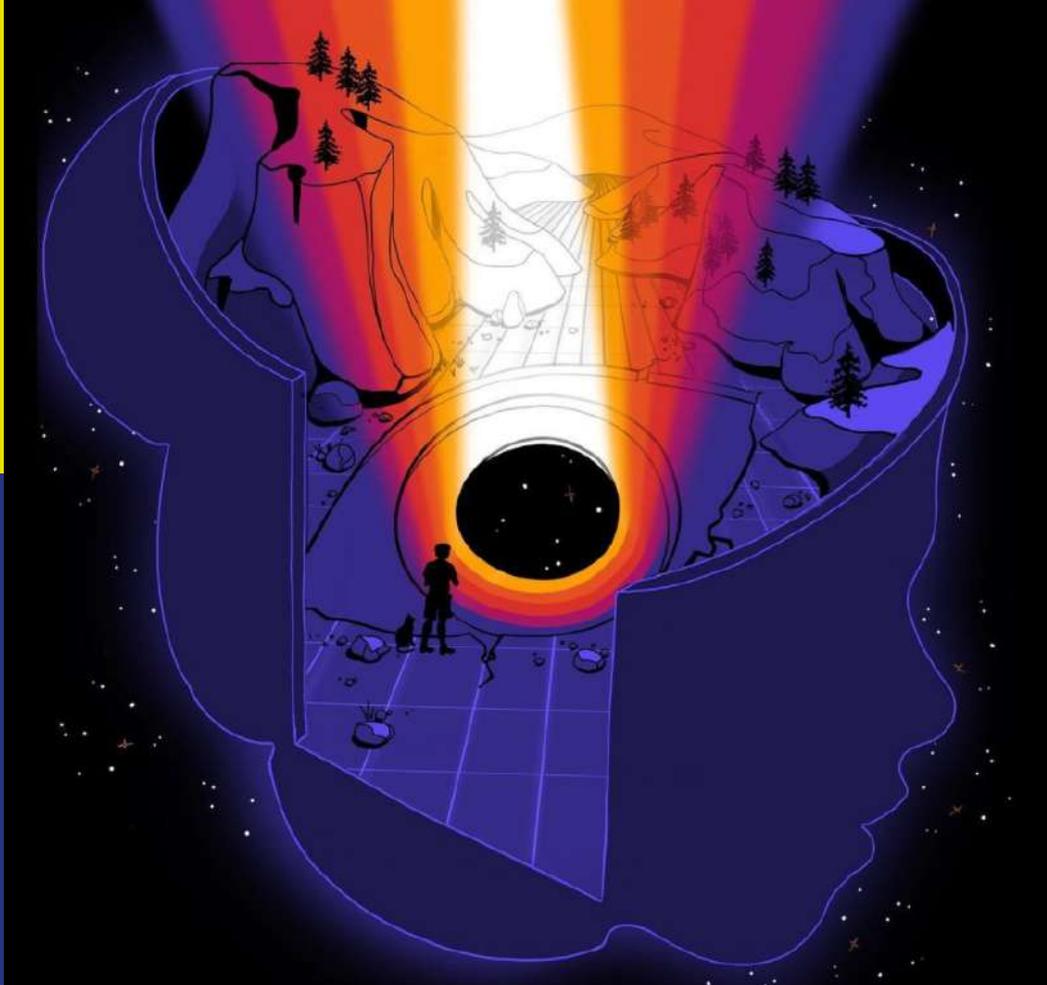
COMUNICACIÓN

CREATIVIDAD



Leire Urbeltz, Artista Visual

 [@leireurbeltz](https://www.instagram.com/leireurbeltz)



A psychedelic sixties expanded

Nos acercaremos al concepto de campo expandido de Rosalind Krauss para especular sobre una hipotética ilustración que se expande.

¿Si el libro es un pedestal que eliminamos, cuál es el lugar verdadero de la ilustración?

Proceso

20 min. Muestra de referentes: Henry Darger, Kara Walker, Marcel Dzama, Amy Cutler...Diferentes propuestas personales de ilustración expandida: Borderland (Desarrollado entre Texas y México) y Sixties Women Magical Mystery Tour(Desarrollado en EEUU)

15 min. Propuesta de taller: A psychedelic sixties expanded illustration ¿Quiénes eran los Merry Pranksters? ¿Qué cuestiones impuestas por el establishment eran las que les oprimían? ¿Qué querían dejar atrás? ¿Alguna vez hemos pensado en dejarlo todo atrás? ¿Por qué? ¿Qué nos oprime en esta sociedad? La clase se divide en grupos bajo la consigna de plantear un viaje psicodélico que nace de la necesidad de transformar una realidad social de los años sesenta. Para acotar esta tarea cada grupo previamente elegirá una canción creada entre 1968 y 1970 con la que trabajar en el aula.

45 min. Bajo la idea de expandir la ilustración, cada grupo trabajará separando dos niveles de su canción: el fondo y la figura. Cada grupo de 6 personas hará una asamblea inicial para definir su tema y asignar los roles.



Los roles pueden dividirse en:

1. Trabajar el fondo utilizando tintas de colores para crear luces psicodélicas que proyectaremos a través de antiguos proyectores de diapositivas.
2. Trabajar las figuras utilizando cartulinas negras y alambres.
3. Coordinar y disponer en el espacio, ya sea alterando el mobiliario del aula o introduciendo otros elementos que puedan servir de estructura sobre la que disponer las figuras.

20 min. Cada grupo presentará su idea

10 min. Conclusiones. El objetivo general será que a través de esta deconstrucción de la imagen separando el fondo de la figura, generemos un espacio transitable en el cual podamos vernos inmersas. Creando así una instalación artística.



Objetivos

- ✓ Cultura **popular** vs. **contracultura**.
- ✓ Comprender cómo a lo largo del tiempo lo que surge como un movimiento contracultural va siendo absorbido por la cultura de masas ¿Identificamos la **estética psicodélica** en la moda por ejemplo?
- ✓ Desarrollar el **pensamiento crítico**. Analizar los porqués de una manifestación estética como esta, sus aportaciones y su fracasos.
- ✓ Intervenir y reciclar **aparatos analógicos** que hoy en día están en desuso. Recapacitar sobre la velocidad del **desarrollo tecnológico**.
- ✓ Entender elementos básicos de la **comunicación** con imágenes como fondo, figura, serie, secuencia o el uso narrativo del color.
- ✓ Trabajar desde una retrovisión para entender los **movimientos sociales** de una época determinada y sus vinculaciones a la estética.

Medios creativos

Ilustración Expandida



¿Obligarte a cambiar?

“El Cambio” (cambio de concepto como inspiración y descubrimiento y/o obligación a buscar a buscar/encontrar otras vías.

Áreas de conocimiento

TECNICAS DE
INVESTIGACIÓN
PARA ALUMNOS
DE DOCTORADO



Miren Doiz, Artista Visual

www.mirendoiz.net

¿Obligarte a cambiar?

En este taller se trabaja el **CAMBIO** como concepto de **inspiración, descubrimiento** e imposición a buscar y encontrar nuevas vías de **investigación**.

El cambio de puede dar de muchas maneras cuando trabajamos en una obra, por eso, realizamos múltiples y diferentes **“tipos de cambios”** a medida que se va trabajando en una construcción en 2D o 3D: dar y recibir un concepto para añadirlo a tu trabajo, añadir una idea cogida al azar o, incluso, apropiarse del trabajo de otros para integrarle un concepto ya trabajado.

Con esto analizamos cómo nos puede influir o contaminar las investigaciones de nuestros compañerxs; el azar como potencial que interfiere en nuestras investigaciones; la apropiación, el apego, el respeto y la extrañeza en el proceso de investigación y creación.

Proceso

Con materiales básicos (2D y 3D) cada unx construye un objeto a partir de unos conceptos dados (lo aleatorio, lo ordenado, la forma, el color, la musicalidad...) y teniendo en cuenta el contexto. Se realiza una foto/registro del resultado.

Se añade un nuevo concepto, el que ha trabajado el compañero de la izquierda (trabajamos cómo nos influye/contamina la investigación de nuestros compañerxs).

Documentar la intervención de la misma manera, generando diferentes versiones y apego al objeto.

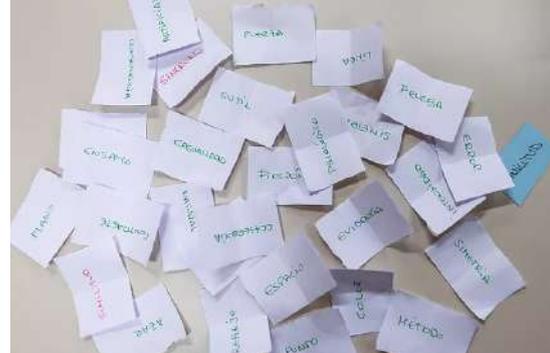
“Investigar es ver lo que todo el mundo ha visto, y pensar lo que nadie más ha pensado”

Albert Szent-Györgyi



Manteniendo el último concepto, apropiarse del trabajo que ha desarrollado el compañero de la derecha. (aquí trabajamos la apropiación, el apego, el respeto y la extrañeza como potencial investigativo). Volver a documentar.

Se comparte la documentación, la experiencia, las reflexiones, sentimientos, momentos críticos, puntos cumbre...



Objetivos

- ✓ Crear y desarrollar una obra de arte a partir de conceptos básicos con **elementos básicos**.
- ✓ Adaptar el trabajo realizado a **cambios inesperados**.
- ✓ Trabajar el apego al trabajo personal y el **respeto** al trabajo ajeno.



Medios creativos

Collage, escultura 2D y 3D y fotografía



¿Te atreves a ser beige?

Nos centraremos en el autoconocimiento como base para crear una marca personal que nos distinga del resto. Pensaremos en conjunto y en detalle para aprender a mostrarnos en redes. La creatividad no tiene que ver con lo que piensan los demás.

Áreas de conocimiento

MARKETING

PSICOLOGÍA SOCIAL

COMUNICACIÓN

CREATIVIDAD



Miss Beige, Artista Visual

 [@miss__beige](https://www.instagram.com/miss_beige)

De las cosas

Me interesa aquello que las personas depositan sobre las cosas aparentemente insignificantes, pero que cargamos de valores, creencias, esperanzas, deseos, miedos... Esto tiene relación con los rituales, con lo inmaterial, con lo que no se ve ni se toca, pero significa.

Áreas de conocimiento

ANTROPOLOGÍA

ECONOMÍA

TEOLOGÍA

SOCIOLOGÍA



Nerea de Diego, Artista Visual

www.nereadediego.com

De la cosas

El **valor de los objetos** es muchas veces descrito y categorizado por su **valor económico** en la sociedad, sin embargo, los objetos pueden alcanzar valores más allá de lo establecido por los mercados. Los objetos se cargan de valores, creencias, esperanzas, deseos, miedos... es decir, que los objetos tienen una relación con lo **inmaterial** y como se relacionan entre si. Al interrelacionar estos objetos, como una colección o cúmulo, muchas veces fuera de su contexto habitual, parte de su significado se pierde mientras que se generan unos nuevos.

Nos preguntamos por tanto, **¿Qué valor damos a las cosas?** ¿Es material? ¿O es inmaterial? ¿Qué nos pueden evocar los objetos que no está en ellos, que está en las personas? ¿Se nos ocurren ejemplos de dar un valor a las cosas por encima de lo material? ¿Y de rituales actuales relacionados con los objetos? ¿Y con nuestra economía (de la acumulación)? ¿Qué se puede saber/deducir de nosotros al ver estos objetos? ¿Siguen significando lo mismo? ¿Qué interpretaciones / vínculos / evocaciones son más válidas? ¿cómo nos hemos sentido cuando nos hemos desprendido de los objetos? ¿Hemos dejado aquello que de verdad significaba para nosotras? ¿Al estar todos juntos, acumulados, adquieren otras significaciones? ¿Qué tipo de relación tiene el valor que proyectamos sobre los objetos con su valor material?"



“La desvalorización humana crece en razón de la valorización del mundo de las cosas.”

Karl Marx



Proceso

Se le pedirá al alumnado que cada cual escoja un objeto que tengan en ese momento y que tenga un valor especial para ellos (el valor puede ser material o inmaterial).

Por grupos se creará una composición con cada conjunto de objetos. Se comenzará analizando los elementos, contando qué significan para cada uno y qué se puede desprender de ellos. Cada grupo tratará de crear una narrativa desde los objetos.

Se ensayarán varias composiciones y finalmente se elegirá una, que será fotografiada con una cámara de móvil. Sobre la fotografía se escribirá (a modo de testimonio) una frase significativa que represente el vínculo cosa/persona, creando una imagen compuesta de foto y texto.

Finalmente se proyectan las fotografías realizadas.

Objetivos

- ✓ Reflexionar sobre el **valor material e inmaterial** de las cosas.
- ✓ Saber más sobre nosotras mismas y nuestras prioridades, a través de lo que proyectamos en los **objetos**.
- ✓ Cuestionarnos los **valores** subyacentes de nuestra **economía**.
- ✓ Promover las **narrativas** que se transmiten a través de los objetos.

Medios creativos

Instalación, escultura y fotografía



La Máquina de Pensar

Pensaremos en el archivo como un lenguaje en el que sus posibilidades de combinación y catalogación crean diferentes significados.

Áreas de conocimiento

SOCIOLOGÍA

DOCUMENTACIÓN

PERIODISMO

PUBLICIDAD

COMUNICACIÓN



Oriol Vilanova, Artista Visual

www.oriol-vilanova.com

La Máquina de Pensar

El archivo, dentro de documentación, es uno de los recursos más versátiles, pudiéndose explorar su potencial como una colección a través de sus categorías, deteniendonos en la forma de mostrar esos datos, o en la manera de ponerlos en diálogo unos con otros. El archivo no es sólo un almacén, sino que puede llegar a ser una máquina de pensar, como afirma el artista Oriol Vilanova.

Jugar con la disposición que haces de la colección y la manera de mostrarla, puede tener tantas formas y matices como elementos que forman el propio archivo.

El lenguaje que se crea a través de las posibles combinaciones de un archivo, son lo que nos aproxima al proceso artístico de Oriol y su particular lenguaje a través de las colecciones.

A través de la documentación se pueden conocer las principales fuentes generales y específicas de **búsqueda de datos**, se puede construir la información necesaria para poder recrear una realidad, o informar a fondo sobre la misma.



“Pienso que es el momento de filmar lo que nadie filma y donde nadie filma o de hacer cine sin cámaras.”

María Cañas



Proceso

10 min. Presentación del artista a través de sus videos.

25 min. Dividir la clase en grupos de 5, elegir una de las postales que se han llevado a la clase y sacar 100 clasificaciones de ella. (Para facilitar que todos los alumnos vean bien esa postal se puede hacer una foto de la postal elegida y mandar por whatsapp a todos los grupos).

15 min. Leer a modo de performance las 100 clasificaciones que han realizado los grupos. Reflexionar sobre los vínculos, o las clasificaciones llamativas.

35 min. Poner todas las postales en un soporte plano: suelo o mesa grande. Los grupos ya creados uno a uno deben encontrar un patrón, tras identificarlo tiene que seleccionar las postales que respondan a ese patrón y realizar una muestra temática. Explicar razones por las que han elegido ese patrón y analizarlo en grupo, por tema, estética, temática, cliché, etc.

15 min. Concluir pensando en todas las clasificaciones que han ido surgiendo a partir de unas pocas imágenes y sus múltiples narrativas



Objetivos

- ✓ Ejercitar el pensamiento crítico de las **imágenes**.
- ✓ Generar una actitud creativa hacia la **observación, selección y clasificación** de la imagen.
- ✓ Pensar en grupo sobre el **potencial narrativo** de una imagen.
- ✓ Generar **patrones** para observar la imagen de una manera estética y reflexiva

Medios creativos

Performance y exposición



El arropiero

Reflexionar sobre el contraste entre lo que el resto normalizado denominaría la realidad, y la personal concepción del outsider.

Áreas de conocimiento

CRIMINOLOGÍA

SOCIOLOGÍA

PSICOLOGÍA

TRABAJO SOCIAL

COOPERACIÓN Y DESARROLLO



Paula Rubio Infante, Artista Visual

www.paularubioinfante.com

El arropiero

El caso de **M. D. Villegas, El Arropiero**, es un hito en la **historia criminológica española**, que acarreó más de 40 asesinatos. Se le han dedicado documentales, programas, entrevistas y estudios.

Sin embargo, la artista Paula Rubio Infante pone el relieve sobre el cuaderno de dibujos y la escultura que creó este recluso en la cárcel de Carabanchel.

Sobre el telón de fondo que constituye esta terrible biografía, Paula Rubio Infante ha trabajado sobre ellos en un intento de acercamiento al art brut, arte marginal o arte psicótico. Estas prácticas artísticas, por las características mentales de sus creadores, están dotadas de una gran carga emocional y los resultados brotan ajenos a los preceptos del arte integrado.

El objetivo principal de su actividad creativa es intentar expandir las imágenes bidimensionales realizadas por El Arropiero hacia las tres dimensiones.

Reflexionamos sobre el contraste entre lo que el resto normalizado denominaríamos «la realidad» y la personal y subjetiva concepción que él tenía de su psique y su entorno, capturada en sus dibujos.

Proceso

Se presentan obras outsiders y se analizan en grupo sus formas, los colores, la ocupación de la carga artística dentro del soporte, el tipo de trazo, etc.

A continuación, se realizará por parejas un busto con material maleable y se analiza en grupo el busto que realizó "El Arropiero". ¿A qué nos recuerda?, ¿que le falta?, ¿qué se exagera?...

El taller termina presentando el busto que cada pareja ha creado y analizando los elementos que se han incluido en el trabajo. ¿Hay elementos subjetivos en estos bustos? ¿Podemos reconocer estos elementos? ¿lo pueden reconocer los demás?



Objetivos

- ✓ Proporcionar herramientas para el análisis del **desviado social**.
- ✓ Entender ciertos **perfiles outsider** a través de su arte.
- ✓ Reflexionar sobre las **políticas penitenciarias**.
- ✓ Generar un **espíritu crítico** y holístico de la desviación social.
- ✓ Contrastar a través de diferentes **fuentes "no formales"** la realidad de la desviación social.



Medios creativos

Modelado



Etiquetas

#DESVIACIÓNSOCIAL #PENITENCIARIAS #POLÍTICAS #CONTROLSOCIAL #INTEGRACIÓN #MARGINACIÓN

Cartas marcadas

Conocer novedosos formatos para poder comunicar una idea dentro de una estrategia de imagen, creación de una campaña de marca.

Áreas de conocimiento

MARKETING

PUBLICIDAD

EMPRESAS

COMUNICACIÓN



Pepe Murciego, Artista Visual

www.lamasbella.es/tag/pepe-murciego/

Cartas marcadas

El artista Pepe Murciego propone una práctica muy novedosa e inusual que trabaja transversalmente otros aspectos como el **pensamiento creativo** y el ejercicio del **pensamiento visual**.

Los fanzines o revistas experimentales son, de por sí, publicaciones raras, bien por su formato, pues experimentan al máximo las posibilidades formales de lo que se entiende por publicación, bien por sus contenidos, en la mayoría de los casos muy al margen de los discursos mainstream. Publicaciones realizadas con pocos medios, mucha inmediatez y grandes dosis de imaginación, aptas para todo tipo de contenidos, desde temas sociales o procedentes de la cultura popular, hasta creaciones artísticas o literarias, personales o universales, que encuentran en estos soportes su canal ideal de difusión o visualización.



La edición será físicamente una baraja de cartas, contenida en una cajita de plástico e intervenida por los alumnos principalmente con textos, troquelados y pegatinas, siguiendo un par de ideas sencillas.

No sólo se crea una imagen corporativa sino que se genera un producto propio de valor a modo de edición seriada que puede estar a la venta para nuestros clientes, reforzando nuestra imagen corporativa a través de la interacción directa con nuestros clientes por medio del juego de cartas de barajas creado.

Proceso

Se reparten las cartas y se intervienen con troquelados, pegatinas, dibujos, cortes, etc.

Cada estudiante realizará el mismo troquel e intervención en la carta que le haya tocado. Pongamos el ejemplo del rey de bastos. Si hay una serie de 4 barajas hará la misma intervención 4 veces en todos los reyes de bastos.

Cada estudiante presenta al grupo su intervención.



Para ser irremplazable, uno debe buscar siempre ser diferente.

Gabrielle Coco Chanel.



Objetivos

- ✓ Proporcionar herramientas para la construcción de **estrategia** de comunicación.
- ✓ Entender formatos novedosos para **transmitir ideas**.
- ✓ Reflexionar sobre las posibilidades de **comunicación de una idea**.
- ✓ Generar un **espíritu creativo** en el entorno de la creación de una **imagen corporativa**.
- ✓ Contrastar diferentes formas de **transmisión de ideas**.

Medios creativos

Edición revista "rara"



Otherkin

Profundizar sobre el proceso de socialización y conocer los agentes socializadores como referentes sociales que construyen comportamiento.

Áreas de conocimiento

SOCIOLOGÍA

PSICOLOGÍA SOCIAL

ANTROPOLÓGÍA

ÉTICA

FILOSOFÍA



Raisa Maudit, Artista Visual

www.raisamaudit.com

Otherkin

Un **Otherkin** es una subcultura que se identifica social y espiritualmente como no completamente humana.

Algunas personas afirman que su identidad es genética, mientras que otros creen que su identidad se deriva de la reencarnación. Otras teorías lo defienden desde la psicología como la disforia trans-especie del alma. También existen otras consideraciones que la defienden como una creencia religiosa.

A través de la práctica de la artista Raisa Maudit, el grupo interioriza y recrea una ficción en torno al proceso de socialización recogidos en <https://ericotherkin.tumblr.com/> : la familia, el grupo de iguales, la escuela y los medios.

Cada grupo trabajará colectivamente en uno de ellos. Después, se escenificará la recreación final. Y se reflexionará en las conclusiones.



“El yo como sujeto iniciador de pensamientos y acciones, y el mi, el yo objeto, como nos imaginamos a nosotros mismos desde la perspectiva de otras personas”

George Herbert Mead



Proceso

1. Se hace una presentación de la artista Raisa Maudit y su obra.
2. Se presenta al personaje ficticio OtherKin a través de la visualización de un video preparado por la artista.
3. En la dirección <https://ericotherkin.tumblr.com/> aparecen las situaciones en donde se explica la situación de Eric, un Otherkin que encontró con diferentes retos en su proceso de socialización al encontrarse con los diferentes agentes de socialización primarios y su identidad de Otherkin. Cada grupo elige una de las situaciones y las representa a través de la técnica visual que quieran: video, fotografía, collage, performance, relato, instalación, acción, “streetart”...
4. Se presentan todas las representaciones y se cierra con una pregunta de conclusión: Libertad vs. Control Social. ¿por qué existen comportamientos de rechazo de identidades diferentes?



Objetivos

- ✓ Comprender el proceso de **socialización**.
- ✓ Sensibilizar en la **diversidad** de identidades.
- ✓ Trabajar desde la **ficción artística** la construcción de un proceso de socialización.
- ✓ Entender los diferentes aspectos que conforman la **identidad**.



Medios creativos

Performance, video y collage



Jugar a Jugar

Entender el juego como una herramienta fundamental que trabaja la empatía y la posibilidad desde la ficción.

Áreas de conocimiento

INTERVENCIÓN SOCIAL

COOPERACIÓN

SOCIOLOGÍA

PSICOLOGÍA SOCIAL

EDUCACIÓN SOCIAL



Random Happiness, Colectivo Artístico

www.random-happiness.com

Jugar a Jugar

Jugar a jugar es una propuesta para reflexionar y aprender en grupo como poder tratar cuestiones de cierta dificultad desde un lugar relajado y de disfrute como es el juego. Poder abordar cuestiones trascendentes desde una metodología del juego.

Utilizar la empatía para poder crear una caja de herramientas, toolkit, que ayude a proporcionar contextos humanos y personalizados de las problemáticas sociales de calado.

"Considera todo un experimento. Piensa con las manos. Empatizar para conseguir la libertad Usa la empatía como verbo para proyectarte a otros puntos de vista. Las perspectivas van más allá de las soluciones. Usa cada lugar como un nuevo lienzo. Somos habitantes de múltiples contextos, digitales o no. Y como habitante, debes jugar, diseñar y decidir sobre tus contextos como extensiones de ti mismo. Hackea tu entorno."



«En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación»

Platón.

Proceso

1. Presentación. Cada unx tendrá que rellenar un post-it en un tablero colaborativo de la herramienta "miró", en el que se incluya su nombre, contacto y su juego favorito. Se conecta a través de la cultura gracias a esta herramienta mural.
2. Se realiza en grupo a través de Mural. ¿Cuál es nuestra relación con el juego? A través de herramienta mural challenge: ¿porque estamos hoy aquí? ¿qué vamos a hacer juntos?
3. A través de Deck se define: ¿qué hace un juego?
4. En grupos se debatirá sobre el concepto de jugar. A través de la herramienta mural y breakout rooms, en una sesión colaborativa, se busca encontrar como pueden implementar el juego en los proyectos diarios.
5. Se exponen los resultados de los grupos.

M U R A L

Objetivos

- ✓ Proporcionar herramientas para la resolución de **conflictos**.
- ✓ Entender ciertas **estrategias creativas** para construcción de dinámicas.
- ✓ Reflexionar sobre el potencial del **juego** como transmisor de **emociones**.
- ✓ Generar un espíritu creativo a través del **juego**.



Medios creativos

Mural colaborativo

SIMBIO POÉTICAS

Partimos de conceptos comunes en relación a la ecología como sistema, tanto en la empresa como en el arte. Todos somos parte de un mismo sistema, todos influenciamos a nuestro entorno y cambiamos por el mismo.

Áreas de conocimiento

ECOLOGÍA DIGITAL

SOCIOLOGÍA

ANTROPOLOGÍA

PSICOLOGÍA SOCIAL



Rosana Antolí, Artista Visual

www.rosanaantoli.com

SIMBIO POÉTICAS

La acción propuesta tiene como eje el arte relacional y las **simbio poéticas**.

Partimos de conceptos comunes en relación a la **ecología como sistema**, tanto dentro de la asignatura enfocada a la empresa como en el arte contemporáneo, todos somos parte de un mismo sistema, todos influenciamos a nuestro entorno y cambiamos por el mismo.

Proceso

1. La clase cuenta con una parte teórica, en la que se habla al estudiante de conceptos artísticos como la coreografía social, y nos cuestionamos que nos hace movernos y cómo nos relacionamos en nuestro día a día. Hablamos de ejemplos específicos de arte relacional como el que desarrollan artistas como: Tania Bruguera, Allan Kaprow o Bruce Nauman, junto a mi trabajo.

La danza es el lenguaje oculto del alma.

Martha Graham



2. La segunda parte de la clase es un ejercicio por grupos en los que utilizamos nuestro cuerpo como instrumento para modificar nuestros gestos así como la relación con lo que nos rodea. Elegimos una acción rutinaria como es el caminar y modificamos sus parámetros para coger consciencia de nuestros movimientos, nuestra percepción con lo que nos rodea y los elementos de interacción y relación durante esta acción.

3. Conclusiones. El resultado superó la expectativa. Los estudiantes se involucran y participan, cogiendo compromiso con el ejercicio propuesto. La puesta en común acaba con un video y unos esquemas visuales en colaboración, que recogen las acciones individuales de todo el grupo.

A partir del estudio antropológico y la observación de la coreografía de la que forman parte de forma rutinaria, los alumnos comprenden los sistemas complejos de los que todos participamos.



Objetivos

- ✓ Experimentar con el **cuerpo** la forma en que nos relacionamos con el **entorno**.
- ✓ Generar preguntas sobre el **comportamiento** de los cuerpos ante los obstáculos.
- ✓ Explorar las posibilidades del **espacio habitual** desde comportamientos no habituales.
- ✓ Ampliar la forma de explorar y relacionarse con el **ecosistema** cotidiano.
- ✓ Favorecer el pensamiento y la reflexión a través de otros **sentidos no visuales**.

Medios creativos

Coreografía y video



Lo invisible

Conocer formas de recogida de datos alternativas a las tradicionales, investigar y presentar los resultados de una manera no convencional.

Áreas de conocimiento

RELACIONES LABORALES

SOCIOLOGÍA

ANTROPOLOGÍA

HISTORIA

DOCUMENTACIÓN



RETRATO de LAMANOROBADA. OBRA Instalación OVNI Archive , matadero Madrid 2010-2011. Fotógrafo: Santi Burgos

Rosell Meseguer, Artista Visual

<http://www.rosellmeseguer.com>



Lo invisible

La práctica consiste en crear en equipo, un caso de **estudio** y de **investigación** cercano y ameno en donde tengan que utilizar muchos elementos de su entorno para poder generar un informe final en forma de **exposición documental** alrededor de la clase.

La apertura a toda clase de elementos para poder documentar su estudio ayudará a lxs estudiantes a comprender que muchos de las claves de cualquier investigación están en su entorno, siendo cada uno de los elementos : un objeto, una fotografía, un video, un texto, una carta, una postal, un anuncio, posibles fuentes de información y de análisis.



“La información es inútil hasta que sabemos qué significa”.

David R. Hawkins



Proceso

1. El primer paso requiere seleccionar un objeto de estudio que se elegirá por consenso, priorizando la capacidad de poder recoger la máxima información en un periodo corto de tiempo. Las temáticas pueden extenderse a cuestiones personales, problemáticas informales, temáticas que afecten a la clase o cuestiones de actualidad.
2. El siguiente paso supone que cada uno de los miembros de los grupos de cinco se dividan el trabajo a recopilar en función de las fuentes que van a explorar: periódicos, libros, los objetos de clases, de la cafetería o del exterior; su cámara de fotos, su instagram, un cartel-anuncio, etc .
3. Con todos estos elementos construirán una instalación de archivo para que sus compañeros puedan entender el caso de su estudio.
4. Se genera una exposición final en toda la clase con los diferentes estudios realizados.



Objetivos

- ✓ Proporcionar herramientas para la análisis de un **estudio social**.
- ✓ Entender el papel de las **fuentes de investigación** dentro de un estudio social.
- ✓ Reflexionar sobre las posibilidades de presentar un **informe final** de un estudio.
- ✓ Generar un **espíritu crítico** en torno a la elaboración de una tesis u objeto de estudio.
- ✓ Contrastar formas de presentar un estudio a través del **medio positivo**

Medios creativos

Instalación y exposición



Virtual Choreography

Las transformaciones empresariales como sociales se introducen a través de la originalidad, ¿pero cómo podemos llegar a pensar de manera innovadora?

Áreas de conocimiento

EMPRESARIALES

INNOVACIÓN

MARKETING

TECNOLOGÍA



Rosana Antolí, Artista Visual

www.rosanaantoli.com

Virtual Choreography

Durante una jornada hacemos múltiples gestos con nuestras manos, pies, cuerpo, pelo.

Si a este gesto le desproveemos del dispositivo que usa, y lo repetimos en loop, lo despolitizados y le arrebatamos su identidad como acto, convirtiéndolo en coreografía.

Esta nueva forma de presentar el gesto, además de convertirse en una acción estética, también revela otras cuestiones importantes en el campo de la innovación, al dotar al acto de cierto halo "absurdo", es más fácil reconocer aquellos aspectos importantes para la innovación: posturas incorrectas, hábitos, gestos desproporcionados, etc. y el cuerpo y la forma en la que se expresa sobresale, haciéndose mucho más visibles aspectos ocultos en el ímpas cotidiano.



“La creatividad y la innovación requieren tener el valor de desprenderse de las certezas”

Erich Fromm



Proceso

15 min. Presentación del artista a través de sus videos.

20 min. Pensar qué tipo de gestos realizamos a diario con algún dispositivo. (escribir teclado, encender un mechero, tocarnos el pelo, etc). Hacer un trabajo por equipos para cartografiar los lugares alrededor del aula: pasillos, aseos, calle, cafetería, cancha deportes, despachos de profesores, etc)

40 min. Dividir la clase en grupos de 4 y recoger los gestos de los lugares que se hayan asignado al grupo, es decir un grupo irá por ejemplo a registrar con sus móviles a los profesionales de la cafetería, otro grupo a la cancha de deportes, etc. Para registrar el gesto es necesario: primero, pedir permiso a la persona a la que se va a registrar, preguntarle por su gesto más habitual, desproveer de dispositivo y registrar en la cámara de los móviles por un minuto.

15 min. Subir el video a Vimeo o mostrarlo en clase a través del proyector.

45 min. Reflexionar la clase entera sobre los movimientos recogidos y su posible proyección innovativa.



Objetivos

- ✓ Explorar nuevas fuentes de **innovación**.
- ✓ Generar una actitud creativa hacia la observación del **entorno**.
- ✓ Pensar en grupo sobre el potencial innovador del **gesto**.
- ✓ Generar contextos donde explorar la **innovación**

Medios creativos

Video



Frecuencia 19z

Realizar un pequeño videoclip colectivo, trabajando en la oscuridad con dispositivos de luz cotidianos y pinchando simultáneamente y de manera casera una banda sonora para ese espacio fílmico. La idea era perder de vista la casa tal y como es, reconoceremos sus rincones y nuestras sensaciones desde un espacio más íntimo y somático.

Áreas de conocimiento

NARRATIVA

NUEVOS MEDIOS

CULTURA VISUAL

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



Silvia Zayas, Artista Visual

www.silviazayas.wordpress.com



Frecuencia 19z

La artista Silvia Zayas, se mueve entre las artes de la **performance, el video y la coreografía expandida**, y en sus experiencias con los estudiantes de lenguaje audiovisual, se les propone explorar la **narración fantasmagórica** siendo a la vez actores y directores/as de su creación colectiva.

"Hace poco leí una posible explicación para la visión de fantasmas. El artículo decía que si en un espacio hay vibraciones que producen una frecuencia de onda de aproximadamente 19 hz, podríamos llegar a verlos. Vic Tandy descubrió esto en los 90, mientras trabajaba en un laboratorio inglés supuestamente embrujado. Descubrió allí un ventilador que producía un sonido de baja frecuencia. Al apagar el ventilador se acabaron los fantasmas. Todo el mundo dejó de verlos.

Esos infrasonidos son inaudibles para el oído humano. Los elefantes sí tienen la capacidad de escucharlos. Eso parece.

A pesar de no poder oír esas ondas, nuestro cuerpo las detecta de algún modo, ya que las frecuencias entre los 18 y 19 hz entran en resonancia con el globo ocular. Esa resonancia puede producir visión borrosa o ilusiones ópticas... Si añadieramos a esto la sugestión, podríamos llegar a ver fantasmas.

Seguro que recuerdas alguna historia inquietante que te haya sucedido... Y tú, ¿crees en fantasmas?"



Proceso

La experiencia se lleva a cabo con un pequeño videoclip colectivo, trabajando en la oscuridad con dispositivos de luz cotidianos y pinchando simultáneamente y de manera casera una banda sonora para ese espacio fílmico. La idea era perder de vista la casa tal y como es, reconoceremos sus rincones y nuestras sensaciones desde un espacio más íntimo y somático.

Desde el vacío hacia lo posible. Se introducen en lo misterioso, en lo que aún no tiene nombre, en estados perceptivos que permiten detectar cosas inauditas, pequeñas, informes, múltiples, aterradoras pero también divertidas, absurdas y capaces de convertirse en otra cosa. Todo el tiempo.



Objetivos

- ✓ Experimentar con la imagen en movimiento, las **distorsiones** y los errores de imagen desde dispositivos caseros
- ✓ Crear **vínculos** "entre" participantes en la noción de cine colectivo y trabajar con la idea de sincronía a partir de estructuras coreográficas sencillas
- ✓ Explorar las posibilidades de los espacios de "no saber" desde lo **inquietante**
- ✓ Ampliar la percepción de **espacios liminales**, trabajar con la mirada "a través", el borrado de contornos en la oscuridad...
- ✓ Favorecer la aparición de **espacios de intimidad** para el trabajo con la mirada
- ✓ Acercarse al montaje en directo a partir de plataformas online, explorar y explotar sus capacidades cinematográficas y de montaje en directo (DIY- Do it Together).

Medios creativos

Video y coreografía



Identidades de Pantalla

Hemos utilizado el concepto de pantalla como ventana al mundo para capturar lo que a través de ella vemos ahora. Con esta información hemos explorado las posibilidades visuales, gráficas y tecnológicas

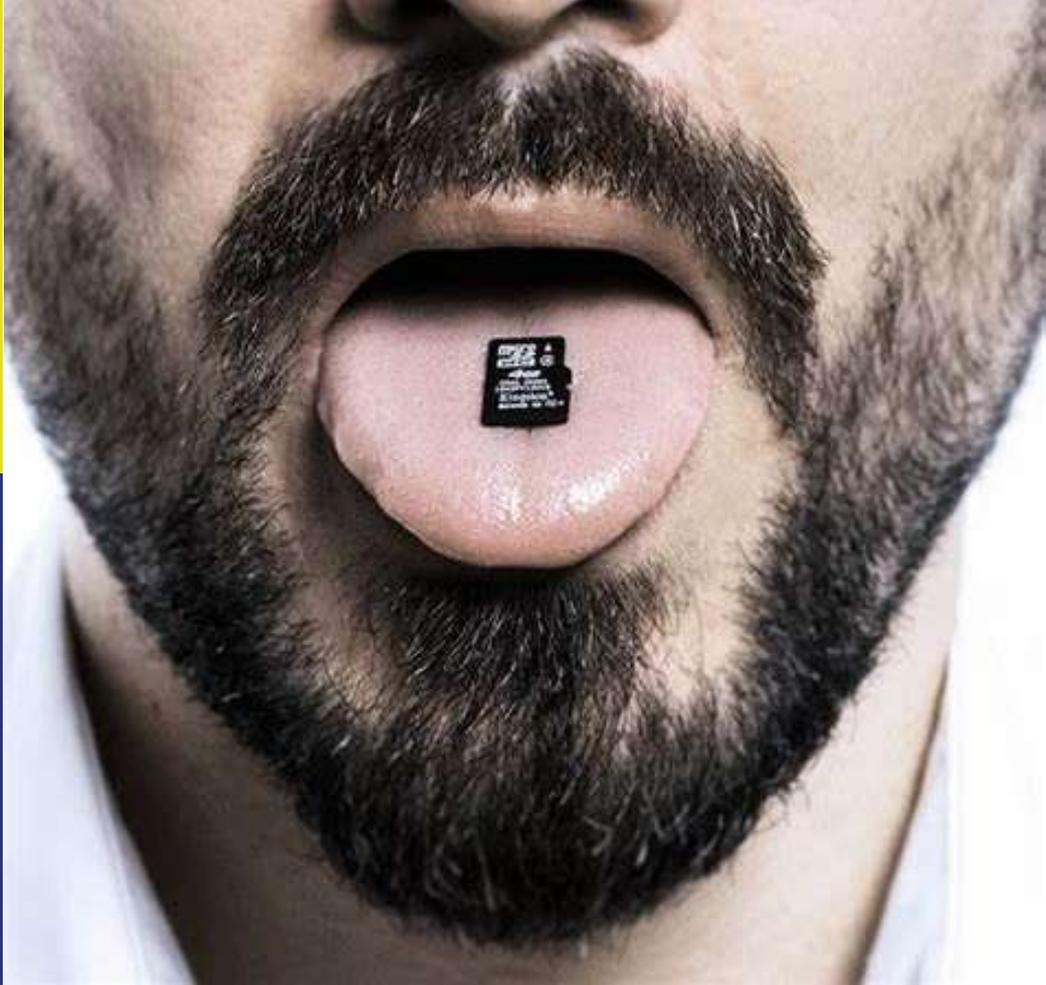
Áreas de conocimiento

SOCIOLOGÍA

ANTROPOLOGÍA

COMUNICACIÓN

LENGUAJE



Solimás López, Artista Visual

www.solimanlopez.com

Identidades de Pantalla



Tratamos desde un punto de vista conceptual las temáticas relacionadas con las **identidades digitales** y sus posibilidades de adaptación al nuevo contexto pandémico.

Hemos utilizado el concepto de pantalla como ventana al mundo para capturar lo que a través de ella vemos ahora. Con esta información hemos explorado las posibilidades visuales, gráficas y tecnológicas que nos ofrecen algunos softwares relacionados con la **creación digital**, atendiendo a herramientas 3D como la fotogrametría o los entornos inmersivos, a través de softwares como Metashape, Unity o Blender.



Proceso

Se hace un ejercicio colectivo de reflexión fotométrica con algunas fotografías digitales. La fotogrametría no interpreta fenómenos sino que, mediante mediciones en las fotografías, genera planos y mapas de gran exactitud.

Se pide a lxs estudiantes que aporten en una carpeta digital fotografías, en otra carpeta sonidos y en otra captura de pantallas.

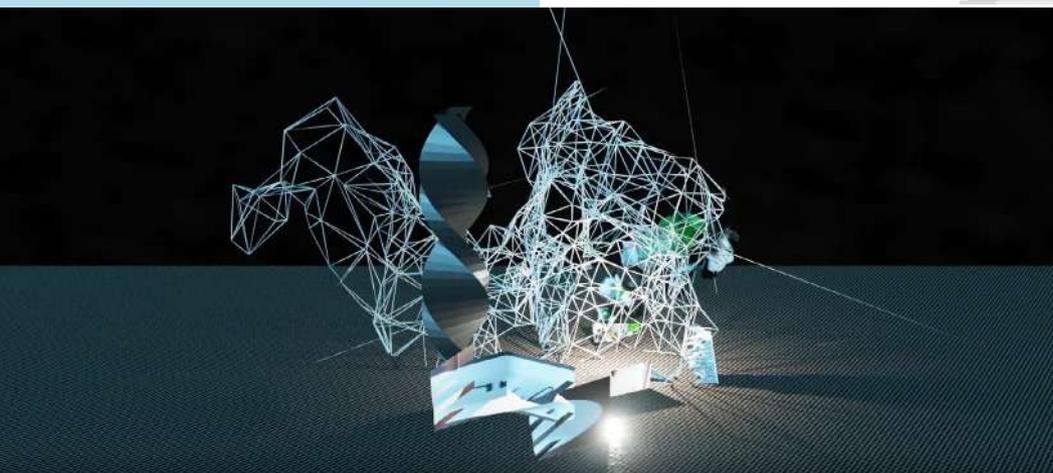
Se realiza un montaje con los materiales.



Objetivos



- ✓ Identificar las posibilidades creativas del nuevo modo de comunicación derivado de los nuevos **usos sociales**.
- ✓ Conceptualizar desde el arte los **nuevos modelos de comunicación** normalizados.
- ✓ Desarrollar una **pieza artística** común y **colectiva**.
- ✓ Reflexionar sobre las **estéticas** propias de lo **digital** y sus fallos visuales.
- ✓ Analizar **críticamente** el contexto actuales



Medios creativos

Vídeo



“La tecnología, como el arte es un ejercicio altísimo de imaginación humana.”

Daniel Bell

1945 vs 2019

Actividad que analiza el rol que han desempeñado las mujeres y los hombres en la Historia a través de la documentación fotográfica histórica.

Áreas de conocimiento

SOCIOLOGÍA

TRABAJO SOCIAL

LENGUAS

HISTORIA

HUMANIDADES



Susana Sanromán, Artista Visual

www.susanasanroman.com

1945 vs 2019

Susana Sanromán, se considera una artista visual que genera imágenes para reflexionar. Se define así misma como una fotógrafa “farmer”, que construye la imagen, en contraste con las fotografías “hunter”, aquellos que capturan la imagen a representar.

Por eso en su proceso de construcción de la imagen hay una labor detrás de investigación y de elaboración de la fotografía que se quiere realizar.

Susana Sanromán reinterpreta una actividad en donde se propone analizar un episodio concreto de la Historia mundial: La Firma de San Francisco, que fue el inicio de la UNESCO, tras una devastadora II Guerra Mundial.



Proceso

5min. Para poder contextualizar el momento se visionará un mini documental de 5 minutos sobre las consecuencias de la II Guerra Mundial. Y se explicará que fue la Firma de San Francisco, donde todos los países firmantes firmaron los 5 principios básicos de orden mundial.

15min. En grupos de siete, deben imaginar que son esos grandes líderes y definir cuáles son esos 5 principios básicos hoy en día.

20min. Se pedirá a los alumnos que repliquen una fotografía donde se ven a los líderes hombres firmando esta paz. Susana Sanromán hará dos de las fotografías de archivo exactamente iguales, solo que esta vez habrá mujeres y hombres.

5min. Se plasmarán estas fotografías junto con sus 5 principios básicos, contrastando 1945 con la actualidad, tanto la fotografía como los principios.

10min. Conclusiones. Se analizará el archivo de fotografías en función de ¿cómo aparecen los hombres? ¿cómo aparecen las mujeres?

Objetivos

- ✓ Proporcionar herramientas para el **análisis** de contenidos visuales.
- ✓ Entender ciertas estrategias creativas para **construcción de mensajes**.
- ✓ Reflexionar sobre el **rol de las mujeres** y de los hombres en la Historia.
- ✓ Generar un espíritu creativo a través del **lenguaje**.
- ✓ Contrastar el poder del lenguaje verbal y del **lenguaje visual**.

Medios creativos

Fotografía



“La igualdad de las mujeres debe ser un componente central en cualquier intento para resolver los problemas sociales, económicos y políticos”

Kofi Annan

