

Unidad 3. Creando obras multimediales a partir de imaginarios personales

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

En esta unidad, se propone que los estudiantes aprecien estéticamente obras multimediales a partir de su análisis y de los efectos estéticos que generan. A su vez, se espera que creen obras multimediales; para eso, tendrán que experimentar con diferentes medios expresivos, soportes, procedimientos, materiales y tecnologías. Y, por último, que presenten y evalúen sus experimentaciones y creaciones multimediales.

Además, a partir de la observación y el análisis de obras multimediales, pueden reflexionar guiados durante la unidad completa a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué relaciones existen entre obras multimediales y el mundo contemporáneo? ¿Por qué las artes visuales se caracterizan en la actualidad por ser multimediales? ¿Cómo se articulan medios, soportes, procedimientos, materiales y tecnologías en obras de arte multimedial?

Objetivos de Aprendizaje

OA 1.

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2:

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actividad 1. Experimentando con la luz y el color en formato multimedial

PROPÓSITO

Se pretende que los estudiantes experimenten con diferentes soportes, procedimientos, materiales y tecnologías para crear una obra multimedial. También se espera que aprecien estéticamente obras multimediales basadas en la luz y el color, analizándolas estéticamente desde diferentes puntos de vista.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Mediados por el docente, observan obras de artes multimediales relacionadas con temas de la luz y el color, y dialogan en torno a sus conocimientos previos sobre el tema. Para esto, el profesor pregunta:

- ¿Qué sensaciones les provocan estas obras?
- ¿Qué elementos tienen en común?
- ¿Cómo logran los artistas generar esas sensaciones?
- ¿Qué características tienen estas obras que las hacen multimediales?
- ¿Cuáles son los medios que se usó en estas obras?

- ¿Qué pasaría si sacáramos uno de esos medios?
- ¿Qué temas abordan estas obras multimediales?

El docente resume las respuestas, enfocándose en las características de las obras multimediales.

Luego, los estudiantes seleccionan una de las obras observadas u otra que les interese; la usarán como referente para crear una obra multimedial enfocados en los conceptos luz y color. Para esto, investigan sobre la obra elegida, su creador, contexto y los efectos estéticos que genera. Después la analizan, considerando aspectos como: sensaciones, sentimientos e ideas que provoca; propósitos expresivos; utilización de los lenguajes artísticos; presencia de elementos simbólicos y sus significados; uso de soportes, procedimientos, materiales, tecnologías y contexto.

Posteriormente, se reúnen en grupos de 4 o más integrantes, comentan sus análisis y anotan en papeles autoadhesivos las características más importantes de las obras analizadas, los pegan en la pizarra y luego, ayudados por el profesor, establecen categorías de agrupación de acuerdo a sus características. (Las categorías pueden ser parecidas a los aspectos con que analizaron sus obras anteriormente). A continuación, considerando lo expuesto en la pizarra, cada grupo define un concepto de “arte multimedial”, lo escriben en la pizarra y después construyen dicho concepto entre todo el curso.

Basados en todo lo anterior, crean una obra de arte multimedial, utilizando la obra analizada como referente y considerando la interacción con el espectador y, al menos, dos medios. (Por ejemplo: imágenes digitales proyectadas y la utilización de espejos y diferentes iluminaciones). Para esto, seleccionan el elemento que más les haya llamado la atención de la obra analizada. (Por ejemplo: sensaciones, sentimientos e ideas que genera; propósito expresivo, medios expresivos, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, utilización de procedimientos, materiales y tecnologías, entre otros).

Luego definen los propósitos expresivos de la obra y desarrollan un proyecto que incluya la articulación de los dos medios propuestos, la espacialidad, el recorrido y la interacción con el espectador. Para implementarlo, utilizan textos, dibujos, fotografías, archivos textuales, collage, representaciones tridimensionales, guiones u otros medios, y los registran en sus bitácoras. Realizan una evaluación intermedia de sus ideas y, apoyados por el docente, seleccionan una de esas ideas de acuerdo a criterios como relaciones entre propósitos expresivos y aspectos estéticos, y decisiones tomadas durante el proceso, entre otros que alumnos y profesor estimen pertinentes.

A continuación, experimentan con los medios seleccionados: pueden variar los soportes, procedimientos, materialidades y/o tecnologías. Registran sus resultados y los incorporan en sus bitácoras junto a las reflexiones acerca de sus experimentaciones.

Modifican las experimentaciones y/o ideas si fuese necesario. Luego ejecutan esas ideas para convertirlas en una obra multimedial innovadora, utilizando los medios planteados. Más tarde la montan en un espacio del establecimiento, la muestran a la comunidad y registran la interacción con los espectadores.

Una vez listos todos los registros, evalúan sus propios resultados y los de sus compañeros, argumentando sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares a partir de criterios como innovación; aspectos expresivos y estéticos; coherencia entre propósito expresivo y soportes, procedimientos, materiales y tecnologías, y precisión en la experimentación, entre otros incorporados por el profesor o los alumnos.

| Pauta de descripción y análisis de obras multimediales | | |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Nombre de la obra y su creador o creadores | ¿Cuál es el nombre de la obra y de su creador o creadores? | |
| Espectador | ¿Qué sensaciones, emociones e ideas me produce y produce a los demás la obra? | |
| | ¿Cómo logra el artista generar las sensaciones, emociones e ideas en los espectadores? | |
| Propósito expresivo | ¿Qué trató de expresar o comunicar con la obra su creador? | |
| Medios y lenguajes artísticos | ¿Qué medios expresivos y elementos y conceptos de los lenguajes artísticos se encuentran implicados en su elaboración? | |
| | ¿Cómo han sido trabajados los medios expresivos y los elementos y conceptos de los lenguajes artísticos en la obra? | |
| Elementos simbólicos | ¿Qué elementos simbólicos utiliza el artista para expresar su propósito expresivo? | |
| | ¿Cuáles son los posibles significados de los elementos simbólicos? | |
| Soportes, procedimientos, materiales y tecnologías | ¿Con qué soportes, procedimientos, materiales y tecnologías trabajó el artista? | |
| | ¿Cómo logró que los soportes, procedimientos, materiales y tecnologías se integraran? | |
| Contexto | ¿De qué manera influye el contexto en la obra? | |

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

Los siguientes indicadores de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Innovan al experimentar con la integración de medios expresivos para crear una obra multimedial.
- Resuelven de manera innovadora problemas que se presentan al desarrollar sus obras multimediales, considerando las evaluaciones personales y de otros.
- Desarrollan ideas creativas para obras multimediales basados en sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto.
- Crean obras y proyectos multimediales, relacionando propósitos expresivos, uso de medios y lenguajes artísticos, elementos, simbólicos y contextos.
- Evalúan críticamente experimentaciones personales y de sus pares, basados en criterios estéticos y de innovación.
- Argumentan sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares, basados en criterios estéticos y de innovación.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensable para evaluar el proceso y el producto.

Para esta actividad podría necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, antes de realizar la actividad, el docente realice un catastro de los recursos tecnológicos disponibles. Si el establecimiento no tuviera los medios tecnológicos necesarios, se puede hacer la obra con medios alternativos como proyectores caseros, proyector de diapositivas, focos o linternas, celulares o televisores, entre otros.

Para el montaje de la instalación multimedial, se debe considerar al menos 2 horas pedagógicas.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Libros

Guasch, A. (2016). *El arte en la era de lo global*. Madrid: Alianza.

Sitios web

Artistas internacionales

Olafur Eliasson

- *Retinal flare space, Touch, Your light movement, Feelings are facts, Who is afraid*
- <https://olafureliasson.net>

Dan Flavin

- *Monument' for V. Tatlin*
- www.tate.org.uk

James Turrell

- *Projection Pieces, Afrum I (White)*
- www.jamesturrell.com
- www.guggenheim.org

Artistas Nacionales

Carla Motto

- Ceguera
- www.carlamotto.com

Iván Navarro

- *DeathRow, Enterrar y Callar*
- www.artistasvisualeschilenos.cl
- www.lucianabritogaleria.com

Angela Bulloch

- *Z Point*
- www.wikiart.org

Team Lab

- Forest of Resonating Lamps, Media Block Chair
- www.teamlab.art

Carlos Cruz-Diez

- Chromointerferéncia
- www.cruz-diez.com/es

Yto Aranda

- *Emociones indebidas*
- www.yto.cl

Sergio Mora-Díaz

- *Breath*
- www.sergiomoradiaz.com

Actividad 2. Ocupando artísticamente un espacio del establecimiento

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan dialogar acerca de intervenciones multimediales del tipo *site specific* (sitio específico) y crear una a partir de un espacio seleccionado por ellos, sea dentro del establecimiento o en un lugar cercano. Asimismo, realizarán evaluaciones críticas de sus propias obras y las de sus pares.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

14 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Mediados por el docente, observan y dialogan en torno a intervenciones multimediales del tipo *site specific* a partir de preguntas como:

- ¿Qué sensaciones, emociones e ideas me generan las obras?
- ¿Qué relaciones podemos establecer entre la obra y el espacio que la contiene?
- ¿Podría ubicarse la obra en cualquier espacio? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son los propósitos expresivos de las obras?
- ¿Cómo imaginas que fue el proceso de investigación y experimentación de los artistas para realizar la obra?
- ¿Cómo influye la participación del espectador en el propósito expresivo de la obra?

A partir de ese diálogo, en grupos pequeños y mediados por el docente, los jóvenes seleccionan un lugar del establecimiento o cercano a éste para realizar un proyecto de una obra multimedial *site specific*. Tras elegir el lugar, responden oralmente preguntas como las siguientes para iniciar el proceso creativo:

- ¿Qué sensaciones nos provoca este espacio?
- ¿Cómo habrá sido hace 5 o 10 años?
- ¿Se asocia a alguna historia?, ¿cuál?
- ¿Cómo interactúan las personas con este espacio?
- ¿Con qué concepto o tema podríamos relacionar este espacio? (Por ejemplo: movimiento, vacío, memoria, acogimiento, desorden, silencio, entre otros)

Luego, los grupos investigan sobre las características y la historia del espacio por medio de entrevistas o preguntas. Sobre esa base, proponen propósitos expresivos e ideas para crear colectivamente una intervención multimedial, articulando al menos dos medios diferentes. A continuación realizan un proyecto, planteando ideas para sus obras por medio de textos, dibujos, fotografías, archivos textuales, collage, representaciones tridimensionales, guiones u otros medios.

Tienen que especificar varios aspectos: el propósito expresivo, los medios, la relación entre la obra multimedial *site specific* y el lugar; el uso de soportes, procedimientos, materiales y tecnologías; el empleo de elementos de diferentes lenguajes artísticos, y posibles recorridos e interacciones del público. Deben registrar todo eso en sus bitácoras. Para planificar su proyecto, usan una carta Gantt según la siguiente pauta:

Ejemplo de carta Gantt para la planificación de proyecto de arte:

| Carta Gantt Proyecto de Artes | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------|-------------|-----------|----------|----------|----------|----------|
| Integrante/s | | Curso | Año | | | | |
| Nombre del proyecto: | | | | Tiempo | | | |
| N° | Actividad | Encargado/s | Recurso/s | Semana 1 | Semana 2 | Semana 3 | Semana 4 |
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |

Autoevalúan formativamente sus propósitos expresivos, ideas y planificación. Para ello, aplican criterios planteados por el docente y otros propuestos por ellos mismos, según la siguiente pauta.

Pauta de autoevaluación para el planteamiento de ideas y planificación del proyecto

Esta autoevaluación establece puntajes que están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

- Escala sugerida:
- 3 puntos = logrado
 - 2 puntos = medianamente logrado
 - 1 punto = por lograr
 - 0 puntos = no logrado

| Aspectos para evaluar | Puntaje | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 |
| Nuestros propósitos expresivos e ideas están desarrollados a partir de las características del lugar elegido y su historia. | | | | |
| El propósito expresivo y las ideas para el proyecto son originales. | | | | |
| Justifiquen su respuesta. | | | | |
| El propósito expresivo y las ideas están relacionados con la selección de elementos de los diferentes medios artísticos. | | | | |
| Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Los medios, soportes materiales, procedimientos y tecnologías son coherentes con el propósito expresivo y las ideas. | | | | |
| Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Los conceptos y elementos de los lenguajes involucrados son coherentes con el propósito expresivo y el planteamiento de ideas. | | | | |
| Justifiquen su respuesta. | | | | |
| La planificación está completa, considera todos los aspectos involucrados y es realista en relación con los tiempos. | | | | |
| Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Criterios planteados por los estudiantes | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Justifiquen sus respuestas | | | | |
| Fortalezas | Elementos por mejorar | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Basados en sus evaluaciones, realizan los cambios necesarios y experimentan con los diferentes medios, soportes, materiales y tecnologías en el espacio seleccionado, modificando aquellos aspectos que no resultaron.

Desarrollan la obra multimedial, documentan el proceso de montaje, invitan a la comunidad a ver su obra y registran la interacción con los espectadores.

Finalmente, evalúan sus resultados y los de sus compañeros (ver Pauta de evaluación del proyecto final) y emiten juicios estéticos de las obras multimediales a partir de diversos criterios –como innovación, aspectos expresivos y estéticos; coherencia entre propósito expresivo y soportes,

procedimientos, materiales y tecnologías; coherencia entre propósito expresivo y medios artísticos; coherencia entre la obra multimedial *site specific* y el lugar– u otros incorporados por el docente o los estudiantes.

Pauta de evaluación proyecto final *site specific*

- Escala sugerida:
- 3 puntos = logrado
 - 2 puntos = medianamente logrado
 - 1 punto = por lograr
 - 0 puntos = no logrado

| Pauta de evaluación del proyecto final Aspectos para evaluar | Puntaje | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------------------|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 |
| Plantea desafíos creativos e ideas para el proyecto que se diferencian de los de sus pares. Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Los desafíos creativos y las ideas planteadas son coherentes con los propósitos expresivos de la obra multimedial. Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Los medios, soportes, materiales, tecnologías y procedimientos presentes en el proyecto son coherentes con los propósitos expresivos de la obra. Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Los propósitos expresivos del proyecto son coherentes con los elementos del lenguaje multimedial utilizados. Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Los propósitos expresivos de la obra <i>site specific</i> son coherentes con el lugar seleccionado. Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Criterios planteados por los estudiantes | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Justifiquen sus respuestas | | | | |
| Fortalezas | | Elementos por mejorar | | |
| | | | | |

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

Los siguientes indicadores de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Desarrollan ideas creativas para obras multimediales de *site specific* basados en sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto.
- Crean obras y proyectos multimediales de *site specific*, relacionando propósitos expresivos, elementos simbólicos y contextos.
- Evalúan críticamente experimentaciones personales y de sus pares, basados en criterios estéticos.
- Argumentan sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares, basados en criterios estéticos.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensable para evaluar el proceso y el producto.

Para el desarrollo de la actividad, puede necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, previamente, el docente realice un catastro de los recursos tecnológicos disponibles. Si el establecimiento no tuviera los medios tecnológicos necesarios para todos los estudiantes, podrían hacer la obra multimedial *site specific* con medios alternativos como proyectores caseros, proyector de diapositivas, focos o linternas, celulares, televisores, entre otros.

Los espacios para la intervención en el establecimiento pueden ser: hall de entrada, pasillos, patio, casino, sala de profesores, auditorio u otros. Los espacios externos pueden ser una plaza o parque cercano, una estación de metro u otro. Es importante que el profesor gestione los permisos necesarios para utilizar dichos espacios.

Para el montaje de la instalación multimedial, se debe considerar al menos 2 horas pedagógicas.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Sitios Web

Artistas nacionales

Sergio Mora-Díaz

- *Sonpendular*
- www.sergiomoradiaz.com

Alfredo Jaar

- *Un logo para América, Lights in the city*
- www.vimeo.com
- www.alfredojaar.net

Artistas internacionales

Olafur Eliasson

- *The weather project*
- www.olafureliasson.net

Daniel Buren

- *Prospective = Perspectives, Les Anneaux*
- www.danielburen.com

Jenny Holzer

- *Untitled*
- www.guggenheim.org

Wang Gongxin

- *The Sky of Beijing*
- www.wanggongxin.com/
- www.aaa.org.hk

Dan Flavin

- *Untitled*
- www.menil.org

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

Artículos:

Fernández, O. (2014) Travesía site specific. *Revista FAKTA* Teoría del arte y crítica cultural. Recuperado de <https://revistafakta.files.wordpress.com/2014/02/olga-fernandez-fakta-febrero-2014.pdf>

Actividad 3. Explorando artísticamente nuestra relación con la naturaleza

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes conozcan obras de artes multimediales relacionadas con la naturaleza y algunos de sus procedimientos de investigación y creación. Asimismo, se busca que creen instalaciones multimediales que reflejen su relación con la naturaleza y que experimenten de manera innovadora, articulando diferentes medios, soportes, procedimientos, materiales y tecnologías.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

Actitudes

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Observan un video sobre la naturaleza (ver en Recursos y Sitios web). Después dialogan en torno a sus vivencias y experiencias con la naturaleza. Para esto, se propone que reflexionen en parejas en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Qué experiencias importantes hemos tenido con la naturaleza en nuestra infancia?
- ¿Nos relacionamos en la actualidad de la misma manera con la naturaleza que cuando éramos niños?, ¿por qué?
- En una palabra o concepto, ¿cómo definirías tu relación actual con la naturaleza?

Conexiones Interdisciplinarias:
Historia, Geografía y Ciencias Sociales
OAS

Luego las parejas investigan sobre instalaciones multimediales de un artista o colectivo que trabaja a partir de la naturaleza, enfocándose en la integración de medios, soportes, materiales, procedimientos y tecnologías, propósitos expresivos, elementos simbólicos, experimentación y contexto. Para esto, seleccionan obras multimediales de ese artista o colectivo e investigan en libros e internet acerca de ellos. (Ver referentes en Recursos y Sitios web). Registran en sus bitácoras el resultado de su investigación mediante textos, mapas conceptuales, dibujos o fotografías.

Seleccionan una de las obras investigadas y comentan las sensaciones, emociones e ideas que les genera, luego describen y analizan las obras seleccionadas, considerando la integración de medios, soportes, materiales, procedimientos y tecnologías, el efecto estético, los propósitos expresivos, elementos simbólicos, y contexto. (Ver Pauta de descripción y análisis de obra multimedial en Orientaciones para la actividad en el aula). Exponen el resultado de sus indagaciones a sus pares y al docente. Para esto, pueden aplicar la siguiente pauta:

| Pauta de descripción y análisis de obras multimediales | | |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Nombre de la obra y su o sus creadores | ¿Cuál es el nombre de la obra y de su o sus creadores? | |
| Espectador | ¿Qué sensaciones, emociones e ideas me produce y produce a los demás la obra? | |
| | ¿Cómo logra el artista generar las sensaciones, emociones e ideas en los espectadores? | |
| Propósito expresivo | ¿Qué trató de expresar o comunicar el creador con la obra? | |
| Medios y lenguajes artísticos | ¿Qué medios expresivos y elementos y conceptos de los lenguajes artísticos se encuentran implicados en su elaboración? | |
| | ¿Cómo han sido trabajados los medios expresivos y los elementos y conceptos de los lenguajes artísticos en la obra? | |
| Elementos simbólicos | ¿Qué elementos simbólicos utiliza el artista para expresar su propósito expresivo? | |
| | ¿Cuáles son los posibles significados de los elementos simbólicos? | |
| Soportes, procedimientos, materiales y tecnologías | ¿Con qué soportes, procedimientos, materiales y tecnologías trabajó el artista? | |
| | ¿Cómo logró que los soportes, procedimientos, materiales y tecnologías se integraran? | |
| Contexto | ¿De qué manera influye el contexto en la obra? | |
| Tema | ¿Cómo se relaciona la obra con aspectos de la naturaleza? | |

Por último, mediante una infografía o presentación, exponen el resultado de sus indagaciones a sus pares y al docente.

Luego, crean una instalación multimedial en parejas inspirados en su relación con la naturaleza y la emplazan en un lugar del establecimiento o cercano a este, utilizando al menos dos medios expresivos. (Por ejemplo, fotografía y sonido u objetos y video-proyección). Para esto, definen sus propósitos expresivos, seleccionan posibles medios, soportes, materiales y tecnologías y planifican cómo harán su obra. A partir de esto, desarrollan al menos 2 ideas para sus instalaciones multimediales, que evalúan formativamente apoyados por el docente y sus pares. Para esto, pueden utilizar la siguiente pauta:

Pauta de evaluación para el planteamiento de ideas y planificación del proyecto

Esta autoevaluación establece puntajes que están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:

- 3 puntos = logrado
- 2 puntos = medianamente logrado
- 1 punto = por lograr
- 0 puntos = no logrado

| Aspectos para evaluar | Puntaje | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 |
| Los propósitos expresivos e ideas están desarrolladas a partir de las relaciones personales con la naturaleza. | | | | |
| El propósito expresivo y las ideas para la obra son originales. | | | | |
| Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Los medios, soportes materiales, procedimientos y tecnologías son coherentes con el propósito expresivo y las ideas. | | | | |
| Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Los conceptos y elementos de los lenguajes involucrados son coherentes con el propósito expresivo y el planteamiento de ideas. | | | | |
| Justifiquen su respuesta. | | | | |
| La planificación está completa, considera todos los aspectos involucrados y es realista en relación con los tiempos. | | | | |
| Justifiquen su respuesta. | | | | |
| Fortalezas | Elementos por mejorar | | | |
| | | | | |

Realizan su instalación multimedial, considerando sus ideas y los resultados de sus experimentaciones, la articulación de los medios propuestos, la espacialidad, el recorrido y la interacción con el espectador. La montan en un espacio del establecimiento o en uno cercano a este, y registran –por medio de textos, audios, fotografías y/o videos– la obra y las impresiones que su instalación genera en los espectadores.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

Los siguientes indicadores de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Resuelven de manera innovadora aspectos expresivos y estéticos de la obra multimedial basada en la naturaleza.
- Desarrollan ideas creativas para obras multimediales basados en sus imaginarios personales, la naturaleza e intereses personales.
- Crean obras y proyectos multimediales, relacionando propósitos expresivos, elementos simbólicos y contextos.

- Interpretan propósitos expresivos y significados de obras multimediales, considerando las sensaciones, emociones e ideas que generan.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Para esta actividad, puede necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, previamente, el profesor haga un catastro de los recursos tecnológicos disponibles. Si el establecimiento no tuviese los medios tecnológicos necesarios para todos los estudiantes, podrían hacer la obra con medios alternativos, como proyectores caseros, proyector de diapositivas, focos o linternas, celulares, televisores, entre otros.

Tiempo estimado:

Para el montaje de la obra, se debe considerar al menos 2 horas pedagógicas.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Documentales de naturaleza

- Alison McAlpine, Cielo: disponible en Ondamedia
- José Parés Lamas, Mocha Islanda: disponible en Ondamedia
- Nieves Yankovic, Jorge Di Lautaro, Isla de Pascua: disponible en Cineteca Nacional online
- Sergio Praus, Antártica, La última esperanza: disponible en CineChile
- Rafael Cheuquelaf, Ciencia Sur: disponible en CineChile
- Kithano Films & Pincoya Producciones, Secretos de la Naturaleza: disponible en plataforma CNTV
- Fuerza de la Tierra: disponible en plataforma CNTV infantil
- Al Sur del Mundo - Flora y Fauna Chilena: disponible en YouTube
- Al Sur del Mundo: La Isla Robinson Crusoe
- Nat Geo Los Confines de la Tierra, Chile Salvaje y Extremo

Plataformas de cine online:

- Ondamedia
- Cineteca Nacional online
- Cine Chile
- Consejo Nacional de Televisión CNTV
- Consejo Nacional de Televisión CNTV infantil

Artistas nacionales

Claudia González

- Hidroscopia Mapocho, Hidroscopia Loa
- www.claudiagonzalez.cl

Sergio Mora-Díaz

- Aquarium
- www.sergiomoradiaz.com

Catalina Cruz & Ronald Kay

Fuera de Escala: en los límites de las líneas nazca,

- www.catalinadelacruz.cl

Paz Ortúzar

- Paraíso frente al Mar
- www.pazortuzar.com

Claudia Müller

- Semi Diurno
- www.claudiamuller.net

Francisco Navarrete

- Aparatos para un territorio blando
- www.franciskonavarretesitja.com

Fernando Prats

- Acción Chaitén
- www.fernandoprats.cl

Francisca Sánchez

- Tabla Rasa
- www.franciscasanchez.cl

Artistas internacionales

Mariele Neudecker

- Only the Past
- www.marieleneudecker.co.uk

Mariele Neudecker

- There is Always Something More Important, 400 Thousand Generations
- www.marieleneudecker.co.uk

Levi van Veluw

- Portraits part I
- www.levivanveluw.com

Olafur Eliasson

- Little Sun
- www.olafureliasson.net

Gilberto Esparza

- Parásitos Urbanos,
- www.gilbertoesparza.net

Pilar Yordas

- Ecosystem of Excess
- www.pinaryoldas.info

Bibliografía

De Prada, M. (2009) *Arte y Naturaleza. El Sentido de la Irregularidad en el Arte y la Arquitectura*. España: Nobuko.

Valdés, C. y Peliowsky, A. (2015) *Una geografía imaginada. Diez ensayos sobre arte y naturaleza*. Chile: Metales Pesados.

Actividad 4. Instalación sonora

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan escuchar, observar y analizar estéticamente obras de artistas o colectivos multimediales que trabajan con el sonido. A partir de sus percepciones e impresiones, crearán una instalación sonora.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

ACTITUDES

- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con los ojos cerrados, escuchan al menos 3 sonidos diferentes propuestos por el docente (ver en Recursos y Sitios web). Terminada la escucha, responden las siguientes preguntas:

- ¿Qué sonidos escuchamos?
- ¿Qué sensaciones, emociones o ideas nos generan?
- ¿Cómo imaginan el contexto de los sonidos?
- ¿De qué manera nos afectan los sonidos presentes en los diferentes espacios que utilizamos?

El profesor revela la procedencia de los sonidos e indica a los alumnos que, durante esta actividad, se enfocarán en el “arte sonoro” (ver Glosario). A continuación, observan y escuchan obras de arte sonoro de artistas nacionales e internacionales y seleccionan una que les interese para investigarla, respondiendo las siguientes preguntas:

- ¿Cómo son los sonidos que podemos escuchar en esta obra?
- ¿Cuáles son los medios o materiales que ocupa el artista para producirlos?
- ¿Cuál es el propósito expresivo presente en la obra?
- ¿Cómo se relaciona el propósito expresivo con los soportes, medios, materiales y tecnologías utilizadas?
- ¿Cuál es la relación entre la obra y el contexto?

Luego, individualmente, inician el proceso creativo para hacer una instalación sonora. Para esto, registran con sus celulares o grabadoras diferentes sonidos (como los presentes en un parque, en el establecimiento, en la feria, en el campo y la calle, entre otros). Una vez en la sala de clases, escuchan los diferentes sonidos y reflexionan al respecto; luego desarrollan ideas para su creación de una instalación sonora, considerando elementos visuales y sonoros.

Relaciones Interdisciplinarias:
Historia, Geografía y Ciencias Sociales
OA5

Planifican el montaje de sus obras en sus bitácoras, considerando propósito expresivo, contexto y relación entre propósito expresivo y los soportes, medios, materiales y tecnologías. Presentan sus ideas a los pares y al profesor, quienes indican fortalezas y elementos a mejorar.

Montan la instalación sonora en un espacio del establecimiento y la registran por medio de textos, fotografías y videos.

Realizan una presentación digital, incorporando registros del proceso y la obra terminada. El profesor recuerda los criterios con los que se evaluará sus obras, considerando innovación; aspectos estéticos; coherencia entre propósito expresivo y soportes, procedimientos, materiales y tecnologías; reflexión en torno a las retroalimentaciones realizadas; precisión en la experimentación, entre otros seleccionados por el profesor y los alumnos. Comentan la pertinencia de los criterios, seleccionan algunos y los agregan.

Presentan sus obras al docente y a sus pares, y conversan sobre los elementos mejor logrados y aquellos en los que pueden mejorar, basados en el listado de criterios.

Para esto, pueden utilizar la siguiente pauta:

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares

Esta evaluación puede ser utilizada por parte del docente o del alumno como autoevaluación o coevaluación de las experimentaciones y el desarrollo de ideas. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:

- 3 puntos = logrado
- 2 puntos = medianamente logrado
- 1 punto = logrado
- 0 puntos = por lograr

| Criterios de evaluación | 1 | 2 | 3 | 4 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| La instalación sonora está basada en ideas innovadoras que se diferencian de las de sus pares. | | | | |
| Las ideas son coherentes con los propósitos expresivos. | | | | |
| Los medios, soportes, materiales, procedimientos y tecnologías presentes en la instalación sonora son coherentes con los propósitos expresivos de la obra. | | | | |
| Los propósitos expresivos del proyecto son coherentes con los elementos de los lenguajes artísticos utilizados. | | | | |
| Las experimentaciones se realizan en función de los propósitos expresivos del proyecto. | | | | |
| Resuelven de manera innovadora problemas en sus instalaciones sonoras, considerando las evaluaciones personales y de otros. | | | | |

ORIENTACIONES PARA A ACTIVIDAD DE AULA

Los siguientes indicadores de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Analizan obras multimediales sonoras nacionales e internacionales, considerando propósitos expresivos, uso de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.
- Desarrollan ideas creativas para obras multimediales sonoras basados en registros sonoros, sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto.
- Crean obras y proyectos multimediales sonoras, relacionando propósitos expresivos, elementos simbólicos y contextos.
- Interpretan propósitos expresivos y significados de obras multimediales sonoras, considerando las sensaciones, emociones e ideas que generan.
- Analizan relaciones entre tratamiento de medios artísticos, contextos y sonidos.
- Utilizan conceptos de las artes visuales, audiovisuales, multimediales y musicales para analizar e interpretar obras multimediales sonoras.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus experimentaciones, investigaciones y reflexiones en torno a sus trabajos y proyectos, y un portafolio para guardar y organizar sus experimentaciones, obras, proyectos y registros fotográficos y videos.

El montaje puede incluir mapas, proyección, parlantes, audífonos, videos, fotografías, objetos y objetos tridimensionales, entre otros.

Para esta actividad, puede necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, previamente, el docente haga un catastro de los recursos tecnológicos disponibles. Si el establecimiento no tuviese los medios tecnológicos necesarios para todos los estudiantes, podrían realizar la obra con medios alternativos como proyectores caseros, proyector de diapositivas, focos o linternas, celulares, televisores, entre otros.

Para el montaje de la instalación sonora, se debe considerar al menos 2 horas pedagógicas.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Iges, J. (2016.) *Conferencias sobre arte sonoro*. España: Ardora.

López, J. (2018). *Del colapso tonal al arte sonoro*. España: Punto de vista.

Estrada, A. & Lagos, F. (2010). *Sonidos Visibles: Antecedentes y desarrollo del arte sonoro en Chile*. Santiago de Chile: Mosquito Comunicaciones.

Sitios web**Artistas nacionales:**

Valentina Villarroel

- Paisajes sonoros I
- www.valentinavillarroel1.bandcamp.com

Bárbara González

- Cajita Musical
- <http://www.barbaragonzalezbarrera.com>

Rainer Krause

- Lengua local 2: txt/contxt
- www.rkrause.cl

Artistas internacionales

Zimoun

- www.zimoun.net

CevdetErek

- SSS, the Shore Scene Soundtrack,
- www.vimeo.com/2867660

Nicolai

- Unicolor, Carsten
- www.carstennicolai.de

Christine Sun Kim

Sitios web

Audiomapa

- www.audiomapa.org
- AOIR, MapaSonoro BíoBío
- www.aoir.cl/

Tsunami

- www.tsunami.cl/

Sebastián Jatz

- Las Vasijas Quebradas
- www.arsomnis.com

Fernando Godoy

- Atacama: 22° 54' 24" S, 68° 12' 25" W, Phototrope
- www.00000000.info

Claudia González

- Concertina: Máquinas de Papel
- www.claudiagonzalez.cl

- Game of skill 2.0,

- www.christinesunkim.com

Mike Tonkin y Anna Liu

- The Singing and Ringing Tree
- www.tonkinliu.co.uk

Jorge Machi

- Incidental Music
- www.tate.org.uk

Lumen

- www.encuentrolumen.net/

Laboratorio de Arte Sonoro

- www.labsonoro.cl/

Sonec

- www.proyectosonec.org/

Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando las obras y sus procesos creativos

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan observar y analizar retrospectivamente tanto el proceso como los resultados de las obras multimediales creadas en la unidad. Para esto, se propone que realicen una presentación a partir de un medio a elección, que les permita autoevaluar su proceso de aprendizaje.

| Objetivo de Aprendizaje | Indicadores de evaluación |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>OA 1 Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Innovan al experimentar con la integración de medios expresivos para la creación de una obra multimedial • Resuelven de manera innovadora problemas que se presentan al desarrollar sus obras multimediales, considerando las evaluaciones personales y de otros. |
| <p>OA 2 Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan ideas creativas para obras multimediales basados en sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto. • Crean obras y proyectos multimediales, relacionando propósitos expresivos, uso de medios y lenguajes artísticos, elementos, simbólicos y contextos. |
| <p>OA 6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Argumentan sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares, basados en criterios estéticos y de innovación. • Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas. • Evalúan críticamente experimentaciones personales y de sus pares, basados en criterios estéticos. |

DURACIÓN

10 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación final de la unidad, los estudiantes tendrán que compilar la evidencia de los procesos de aprendizaje generados (bitácoras, portafolios, fotografías, textos o videos).

El docente les pide que seleccionen un medio de comunicación para presentar al curso el proceso creativo realizado en la Unidad y sus resultados. Cada alumno escoge un medio para comunicar sus procesos creativos y resultados; por ejemplo: presentación digital, exposición, publicaciones, videos, fotografías, afiches, infografías, página web u otro que propongan de acuerdo a las posibilidades del contexto escolar.

Planifican y desarrollan la presentación, considerando:

- Temas o conceptos de los trabajos y propuestos
- Propósitos expresivos de los trabajos y propuestas
- Planteamiento de ideas
- Evaluación de ideas y ajustes
- Bocetos, registros, prototipos y representaciones
- Relaciones entre propósitos expresivos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso
- Aspectos estéticos: fundamentación de la selección de:
 - Formas, colores y texturas
 - Materiales
 - Elementos simbólicos (si corresponde)
 - Relaciones entre los elementos anteriores
- Aspectos de innovación

Con el material recopilado y las ideas definidas, cada grupo prepara su presentación y la expone a sus compañeros y al docente, quienes la evalúan. Además, pueden autoevaluar sus respectivas presentaciones. Para esto, se propone que trabajen con la siguiente pauta:

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares

Esta evaluación puede ser utilizada por el docente o el estudiante como autoevaluación o coevaluación de los trabajos realizados. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:
 4 puntos = logrado
 3 puntos = medianamente logrado
 2 puntos = por lograr
 1 punto = insuficientemente logrado

| Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| Criterios | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Los propósitos expresivos de las obras presentadas se identifican y comprenden con facilidad. | | | | |
| Tanto las ideas como los resultados de las obras propuestas son innovadores y diferentes a los de sus pares. | | | | |
| Se evidencia la presencia de ajustes a las ideas planteadas durante el proceso, con el objetivo de su mejora. | | | | |
| Los aspectos estéticos son coherentes con los propósitos expresivos de cada obra. | | | | |
| Se evidencia una relación coherente entre los propósitos expresivos y las decisiones tomadas durante el proceso. | | | | |
| Los aspectos estéticos incorporados (forma, colores, texturas, materiales y elementos simbólicos) están debidamente justificados. | | | | |
| Demuestra tener una actitud colaborativa frente al trabajo personal y el de otros, pues es responsable y colaborativo cuando corresponde. | | | | |
| Criterios que los estudiantes desean incluir | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |