

TIPO DE ESPACIO AL QUE CORRESPONDE EL PLAN TALLER (Orientación en Artes Visuales)	
NOMBRE DEL ESPACIO Paisajes expandidos	
NOMBRE DEL PLAN: Paisajes expandidos. El espacio como imagen. Del paisaje a la intervención del entorno. Producto/ Práctica: Intervenciones lumínicas en el espacio público.	
DURACIÓN 1 BIMESTRE	UBICACIÓN TEMPORAL DEL PLAN 1ER BIMESTRE
SINOPSIS: En este taller abordaremos el paisaje desde nuevos enfoques que se caracterizan por una exploración más allá de la representación tradicional, incorporando la tecnología, la conciencia ambiental y la reflexión sobre la relación del ser humano con la naturaleza.	
CONTENIDOS: <i>A lo largo de este plan aprenderás:</i> Prácticas de producción ■ Instalación, ambientación e intervención del espacio transitable. Instalaciones lumínicas, líneas y planos de luz. Prácticas de contextualización. ■ La obra como sistema de producción simbólica y proceso sociocultural dinámico. ■ Espacio real, virtual, fantástico, imaginativo. ■ El artista latinoamericano y el compromiso político social. ■ La inclusión de los recursos digitales y diseños multimediales en la esfera de lo simbólico, del universo poético y metafórico. Arte y sociedad El arte como forma de conocimiento que contempla la noción de forma simbólica y la construcción poético-metafórica y ficcional. Expresiones artísticas de minorías y grupos emergentes (ambientalistas, feministas, entre otros).	

- Vinculación del arte con distintos campos (ciencias, tecnología, naturaleza, etcétera).

Lenguajes combinados:

- El cruce de lenguajes propio de las producciones estéticas contemporáneas y las hibridaciones resultantes.

OBJETIVOS:

Se espera que logres:

- Comprender la naturaleza de procesos de producción y circulación de bienes simbólicos.
- Identificar y analizar distintas funciones del arte a través del tiempo y los roles asumidos por los artistas en diferentes épocas.
- Reconocer transformaciones estéticas, poéticas y sociales introducidas por movimientos artísticos en distintos momentos históricos.
- Compartir opiniones fundamentadas sobre las obras observadas, analizando críticamente tanto producciones propias como las de tus pares y artistas estudiados, considerando la relación entre intenciones poéticas y expresivas, y los resultados obtenidos.
- Experimentar con diversos materiales y técnicas en la creación de obras individuales y grupales, explorando cómo su manipulación y transformación contribuyen a la construcción de poéticas y narrativas visuales.
- Participar activamente en prácticas grupales, favoreciendo la construcción de acuerdos y la distribución de roles de manera colaborativa.

PUNTO DE PARTIDA

En esta etapa crearás una herramienta que te servirá para realizar el registro de tus procesos y volcar reflexiones sobre ellos. Conocerás artistas que reflexionan sobre la relación entre el consumo, la ecología y el arte. También te aproximarás a obras en las que la luz y el movimiento son elementos centrales de la creación artística.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 1 semana

RECURSOS

Dispositivos digitales, cuaderno con hojas lisas.



ACTIVIDADES

PRIMERA ACTIVIDAD: La Bitácora

Durante este recorrido vas a tener una bitácora de viaje que te va a acompañar en todo el proceso. Es una herramienta que usan muchos artistas para registrar el desarrollo de sus investigaciones, reflexiones, y también para guardar ideas, referencias e inspiraciones del día a día. Todo eso ayuda a profundizar y enriquecer sus trayectorias creativas.

El nombre bitácora viene del mundo de la navegación: se trataba de una caja o armario ubicado cerca del timón, que guardaba objetos útiles para orientar el rumbo de una embarcación.

Después de cada actividad, te vamos a pedir que subas un registro de lo que hiciste, a modo de comentario. Algunas veces se te va a indicar el formato (una imagen, un texto, un audio, etc.) y otras tendrás que responder una pregunta que te ayude a reflexionar sobre tus decisiones, elecciones y logros: en resumen, sobre tu desarrollo creativo.

Armá tu bitácora:

Podés usar alguna plataforma de cartelera digital. Háblalo con tu docente para elegir cuál es la más conveniente. Lo ideal es que sea de fácil lectura, que te permita ver toda la información en la pantalla y subir diferentes tipos de archivos: PDF, links, imágenes (JPG), sonido, etc.

Tomate un tiempo para personalizar tu fondo y explorar las opciones de configuración. Y si no sabés cómo entrar o cómo usar la herramienta, no dudes en pedirle ayuda a un compañero o a tu docente.

SEGUNDA ACTIVIDAD: La naturaleza de los materiales en la creación artística

Te invitamos a recorrer de manera virtual las siguientes intervenciones artísticas:

“Las formas fugaces” de Martín Flugerman y “La Venus de los harapos” de Michelangelo Pistoletto.

Mientras observás los videos, tomá nota de aquello que llama tu atención, y luego respondé a las preguntas:

Michelangelo Pistoletto es un destacado artista italiano nacido el 25 de junio de 1933 en Biella, Italia. Es conocido por ser uno de los principales exponentes del movimiento Arte Povera, que surgió en Italia en la década de 1960. Este movimiento se caracterizó por el uso de materiales no tradicionales y la exploración de temas sociales, políticos y ecológicos a través del arte.



Pensamientos BIENALSUR: Michelangelo Pistoletto



BIENALSUR
3,05 K suscriptores

Suscribirse

16



Compartir

Descargar

Guardar



"La Venus de los Harapos" de Michelangelo Pistoletto.

- En un contexto contemporáneo donde la sostenibilidad es un tema relevante, ¿cómo interpretás el uso de trapos y materiales desechados en la obra de Pistoletto? ¿Qué mensaje puede transmitir al respecto el artista italiano?
- ¿Sabés cuál es la escultura de Venus a la que hace referencia el artista? Buscá información y dos imágenes en diferentes sitios web y escribí una breve reseña.
- ¿Qué opinas sobre la representación de la belleza en "la Venus de los trapos" en comparación con las [imágenes tradicionales de Venus](#)?

LAS FORMAS FUGACES / Proyecto del colectivo integrado por: Julia Masvernati (artista visual), Martín Flugelman (arquitecto, fotógrafo y performer), Ruth Pezet (bailarina), Pablo Magaldi (fotógrafo) y Andrea Tubert (artista sonora). (Argentina)

Las formas fugaces es un proyecto grupal que comenzó a desarrollarse a lo largo de 2019, en el borde del Río de La Plata, en la Reserva Ecológica de Costanera Sur. Durante todo el año el grupo o el colectivo de artistas participantes realizó una investigación sobre la historia del lugar, los múltiples cruces teóricos que la atraviesan y también una exploración de campo: mediante una serie de siete visitas al lugar, donde el objetivo se basó en la exploración física y visual de la relación entre humanos, objetos y paisajes, a través de foto-performances, registros sonoros y video.

Este proyecto busca aprehender el paisaje pampeano-urbano, para entender de qué forma se puede renovar y construir un nuevo vínculo cultural con el ecosistema de la costa del río. Es una investigación sobre el paisaje post-natural de la cuenca del Plata.



Buenos Aires Ciudad



En palabras del colectivo:

“Nos interesa particularmente trabajar en este espacio porque reúne una serie de características únicas y funciona como metáfora de la historia de Buenos Aires. Es un territorio que fue originalmente un pantano, antes de la fundación de la ciudad, devenido balneario municipal en los años 40, luego depósito de escombros con la intención de ‘ganarle tierras al río’ para la ampliación de la ciudad en los 70, y al quedar abandonado, se transformó espontáneamente en una reserva ecológica, formalizada en los años 90, que alberga flora y fauna nativa, mezclada con escombros que son bellos y sórdidos a la vez, pulidos por la acción del agua y del tiempo, además de la basura inorgánica que el río deposita diariamente en sus costas. Es en ese cruce de ‘lo que solíamos llamar naturaleza’ y nuestras caminatas, donde desarrollamos este proyecto de construcción de nuevos paisajes fotográficos y cuestionamientos sobre el propio cuerpo, el espacio urbano y nuestra relación con la naturaleza”.





Las formas fugaces

Oculto



martin flugelman
42 suscriptores

Suscribirse



0



Compartir



Descargar



<https://www.youtube.com/watch?v=EcjOYGqbHpo>

- ¿Qué prácticas artísticas podés identificar en este proyecto? Nombralas y describí de qué manera aparecen.
- Clasificá los diferentes materiales y soportes que utilizan en este proyecto.
- ¿Cuáles creés que fueron las etapas que siguieron los artistas para el desarrollo del proyecto?
- ¿Cuál es el valor del uso de los materiales en este proyecto artístico?

Ahora vamos a establecer conexiones entre las dos obras que vimos:

- ¿Qué relaciones se establecen entre estas obras y el entorno,?
- ¿Cómo llega la obra a los espectadores?

**Recordá subir las respuestas como nueva entrada, con el número y nombre de la actividad.*

TERCERA ACTIVIDAD “Reflexión sobre arte y consumo”

El concepto de **paisaje** se utiliza de manera diferente por varios campos de conocimiento, aunque todos los usos del término llevan implícita la existencia de un observador (el que visualiza) y de un objeto observado (el **terreno**), del que se destacan fundamentalmente sus cualidades visuales y espaciales. En el siglo XVII en Europa asume la categoría de género.

Como cierre de esta primera etapa nos proponemos hacer evidente cómo a través de recursos visuales es posible representar problemáticas que nos atraviesan como sociedad y reflexionar sobre ellas. De la misma manera en que lo hacen los artistas que estuviste conociendo durante las actividades previas.

Entre todos los integrantes del aula deberán armar un mural colectivo que funcione como vehículo para visibilizar las prácticas de consumo relacionadas con el mundo artificial en que se desarrolla nuestra vida cotidiana (tomaremos como referencia las palabras de Pistoletto).

Vamos a hacer dos montañas de palabras dibujadas

- Escriban sobre papeles -pueden ser hojas reutilizadas- los nombres que conozcan de especies de animales y plantas de la fauna y flora autóctona, luego péguenlas sobre la pared, junto con los carteles realizados por sus compañeros generando una "montaña" de palabras.
- Luego hagan lo mismo con todas las marcas de productos nacionales que conozcan y construyan otra pila de palabras justo al lado de la anterior.

¿Cuál es más alta o grande?, ¿por qué creen que esto pasa?
Suban una fotografía de esta producción a sus bitácoras

INDAGACIÓN

Aquí comenzará la etapa de indagación que significa comenzar a marcar el recorrido del desarrollo creativo, analizando obras, poniéndolas en diálogo con tus propios gustos e intereses. En esta etapa te proponemos un conjunto de actividades vinculadas a los ejes de Apreciación y Contextualización. A través de ellas nos enfocaremos en reconocer cuáles son los posibles diálogos que se pueden establecer entre los espacios de la escuela, la luz, el movimiento para la creación de obras visuales que reflexionen sobre el impacto del hombre sobre el paisaje y la naturaleza.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 2 semanas

RECURSOS

Tablet o computadoras, linternas, acetatos, tijeras, marcador permanente, cinta adhesiva.

PRIMERA ACTIVIDAD: Diálogos entre el arte y el ambiente

La UNESCO, a través de su labor en educación y ciencia, define el **ambiente** como un sistema complejo e integrado que incluye los valores naturales, sociales y culturales de un lugar y momento determinado, influyendo en la vida presente y futura. Este concepto va más allá de lo físico, abarcando la interacción de la sociedad, la cultura y los ecosistemas, y destacando la interdependencia entre las personas y la naturaleza para un desarrollo sostenible.

En esta etapa te proponemos conocer creadores y acciones colectivas que visibilizan a través del arte problemáticas ambientales.

Tomás Saraceno es un artista argentino que explora la intersección entre el arte, la arquitectura, la ciencia y la tecnología. Su trabajo, que a menudo incluye instalaciones a gran escala, busca generar nuevas perspectivas sobre la sostenibilidad y el medio ambiente. Saraceno estudió arquitectura en la UBA y luego realizó estudios de posgrado en arte. Sus proyectos se enfocan en la creación de espacios habitables y sostenibles, utilizando tecnologías innovadoras y conceptos futuristas.



https://youtu.be/_4biQkJ6Pjc?si=lx5mMmZUi6caDjeY

Luego de ver el video, en grupos de a cuatro, deberán diseñar alguna pieza que comunique las preocupaciones del artista y la comunidad de la zona y qué acciones llevaron a cabo. De qué manera utilizan el arte como vehículo para manifestar sus ideas.

Sugerencias:

En un afiche pueden escribir las frases que les resuenen del video, las metáforas, las acciones, las tecnologías puestas en juego, para este registro podrían optar por algún [gráfico](#) o constelación de ideas en el que los conceptos están relacionados por conectores.

Al terminar compartan con los otros grupos el resultado de su trabajo.

¿Todos registraron lo mismo?

¿De qué forma organizaron la información tus compañeros? ¿Cuál de todas estas maneras de comunicar te resultó más clara o más completa?

SEGUNDA ACTIVIDAD: Declaraciones de principios e intervenciones en el arte

En esta actividad vas a conocer diferentes artistas y movimientos artísticos que salieron de los espacios tradicionales del arte. Desde comienzos del siglo XX las artes dejaron de ser '*bellas artes*' para transformarse en experiencias estéticas. Cambian los materiales y la participación del espectador, este deja de contemplar para participar de la situación artística y vivir con todos los sentidos estas nuevas experiencias. Las obras rebalsan así los límites de los cuadro-ventana, de las paredes, se expanden en el espacio, hacia una mirada compleja del ambiente.

El happening y la intervención se hacen presentes como prácticas artísticas a partir de los años '60 para acercar el arte a la vida cotidiana. Vas a tener que buscar información y organizarla para comunicar a otros compañeros.



Coloración del gran canal 1968, intervención.

Nicolás García Uriburu (Buenos Aires, 24 de diciembre de 1937-Buenos Aires, 19 de junio de 2016) fue un artista plástico, arquitecto y medioambientalista argentino. A partir de 1968 comenzó a desarrollar una serie de intervenciones en la naturaleza, convirtiéndose en uno de los principales referentes del land art. Su pintura tomó la misma dirección que sus acciones. Alcanzó fama internacional en 1968 cuando, durante la Bienal de Venecia, tiñó los canales de color verde. Comenzó a exponer en 1954. Se dedicó especialmente a la ecología, a la forestación y a la lucha contra la contaminación de los mares. Con su arte, denunció los antagonismos entre la naturaleza y la civilización, y entre el hombre y la civilización.

En el siguiente enlace podrás acceder a información sobre el artista y su obra. Allí también encontrarás declaraciones sobre los temas que atraviesan su obra, sus principios, intereses y propósitos.

<https://nicolasuriburu.com.ar/obras/#up>

Tomá nota de algunas de las ideas que guiaban sus creaciones.

*Tené en cuenta:

Materiales,

Paleta de color,

Temática,

Contexto de producción (¿qué sucedía en ese momento? ¿hubo algún suceso social o económico muy trascendente?)

Espacios en qué se emplazan las obras,

Rol del espectador, etc.



Piso Inestable, happenig en la calle en Paris, 1966

GRAV

El Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV) fue un colectivo de artistas visuales fundado en París en 1960, que se disolvió en 1968, interesado en investigar las posibilidades de la luz, el color y el movimiento en el arte para crear experiencias interactivas y participativas para el espectador. El GRAV experimentó

con el arte óptico y cinético, buscando romper con la tradición artística y abrir nuevas formas de diálogo entre la obra y el público.

A continuación encontrarás un enlace a las proposiciones que orientaron las investigaciones en el campo de las artes visuales de este grupo de artistas.

<https://julio-le-parc.com/es/el-grav.html#proposiciones-sobre-el-movimiento>

Tomá nota de algunas de las ideas que guiaban sus creaciones.

*Tené en cuenta:

Materiales,

Paleta de color,

Temática,

Contexto de producción (¿qué sucedía en ese momento? ¿hubo algún suceso social o económico muy trascendente?)

Espacios en qué se emplazan las obras,

Rol del espectador, etc.

A partir de tus notas y observaciones organizá la información en una tabla comparativa donde se vean las características de cada movimiento artístico.

¿En qué se asemejan estas dos expresiones artísticas? y ¿en qué se diferencian?

Hacé una puesta en común con tus compañeros y compañeras. ¿Pudieron observar las mismas cosas?

A partir de la tabla comparativa escribe un breve texto como reseña crítica para publicar en tu bitácora.

TERCERA ACTIVIDAD: Identificar problemáticas

En lo recorrido hasta ahora, conocimos diferentes artistas y colectivos artísticos, que desde sus prácticas dialogan con problemas ambientales. Por ejemplo, Nicolás García Urriburu o *Formas fugaces*, identificaron una problemática a indagar, se hicieron preguntas, exploraron los diferentes materiales y formas de materializar sus inquietudes.

En un proyecto artístico, definir una objeto de investigación implica **identificar una cuestión o conflicto** central que impulse la creación y exploración artística.

En parejas realicen una indagación y relevamiento de información sobre el **impacto del avance de la industria sobre la biodiversidad** en Argentina. Algunas sugerencias de búsquedas:

- La extracción del litio en el norte argentino, especialmente en zonas de salares, y los impactos ambientales que genera.
- Consecuencias de la deforestación en las provincias del norte, como Santiago del Estero, Chaco, Salta y Formosa.
- La pesca indiscriminada en el mar argentino y su repercusión en la biodiversidad marina.

Al investigar tengan en cuenta que las **fuentes** de consulta sean confiables y si los datos obtenidos están actualizados (si tienen dudas consulten con su docente).

Cómo organizar la información:

Realicen registros escritos y visuales, pueden ser:

- ilustraciones,
- fotografías de la flora y fauna afectada a raíz de la problemática investigada,
- planos o mapas de los sectores afectados,
- gráficos o estadísticas sobre mediciones del impacto ambiental indagado, etc.

Con la información obtenida creen un poster, afiche o pancarta, folleto que pueda ser utilizado para divulgar la problemática investigada.

Para ello podrán utilizar las técnicas y materiales que crean adecuados: dibujos, collages, estampas, etc.

Al finalizar seleccionen espacios dentro o fuera de la escuela que puedan ser intervenidos con sus producciones.

No olviden registrar todo en sus bitácoras en una nueva entrada bajo el nombre de "Impacto del avance de la industria sobre la biodiversidad".

CUARTA ACTIVIDAD: El territorio del arte. Cuando la arquitectura se convierte en soporte y la luz en materia.

El arte sale de los límites del formato bidimensional, de los formatos conocidos y estereotipados y rectangulares, para expandirse. Como vimos en la obra de García Uriburu, la obra inicia su camino en pinturas, en fotografías intervenidas para invadir el ambiente y llegar a pintar de verde un río o un canal.

Te proponemos ver los siguientes videos prestando atención a la forma en que es utilizada la luz como materia y a los espacios públicos y arquitectónicos como soportes sobre los que se desarrollan estas acciones artísticas.

<https://www.youtube.com/watch?v=44-BA6uXbPk>



En Argentina, #proyectorazo surge en 2017 como una iniciativa de artistas y organizaciones políticas, con el objetivo de utilizar el espacio público como plataforma de denuncia y activismo. Es una acción artística que utiliza proyecciones para difundir información, generar debate y denunciar problemáticas sociales. Se caracteriza por ser una práctica de "arte de acción" que busca la participación ciudadana y la democratización del acceso a la información.

<https://martinflugelman.com/fluxlian/ocupacion-luminica-le-parc/>



Ocupación Lumínica Le Parc. Martín Flugerman

Acción urbana con el objetivo de investigar las posibilidades de intervenciones lumínicas colectivas

“LE PARC DE JUEGOS, consistió en utilizar la muestra en honor a Julio Le Parc, y utilizando sus textos del GRAV, transformarnos en espectadores activos, interventores de la obra, no espectadores consumidores.”

A partir de las investigaciones y producciones realizadas en la TERCERA ACTIVIDAD (actividad anterior), elabora algunas imágenes para proyectar sobre distintos lugares dentro de la escuela.

Algunas maneras de crear estas proyecciones son:

- Proyectar dibujos realizados sobre acetato con marcador permanente utilizando linternas o colocándolos delante de algún artefacto lumínico.
- Generar imágenes caladas (stencil) y colocarlas delante de alguna fuente de luz.

Elegí aquella que sea más adecuada para trabajar tu imagen.

Registrá la actividad en formato de video y subila a tu bitácora.

ACTIVIDAD DE PROFUNDIZACIÓN:

1) Luz, energía y transformación

En las actividades anteriores estuvimos trabajando en intervenciones con fuentes lumínicas, pero ¿te preguntaste de dónde viene la energía para esa luz? o ¿cómo funciona la energía?

Uno de los grupos artísticos más importantes de los años '60 y '70 fue el CAYC (centro de arte y ciencia), conformado por artistas interesados en la relación del arte y las ciencias naturales como Luis Bedit, Víctor Grippo.



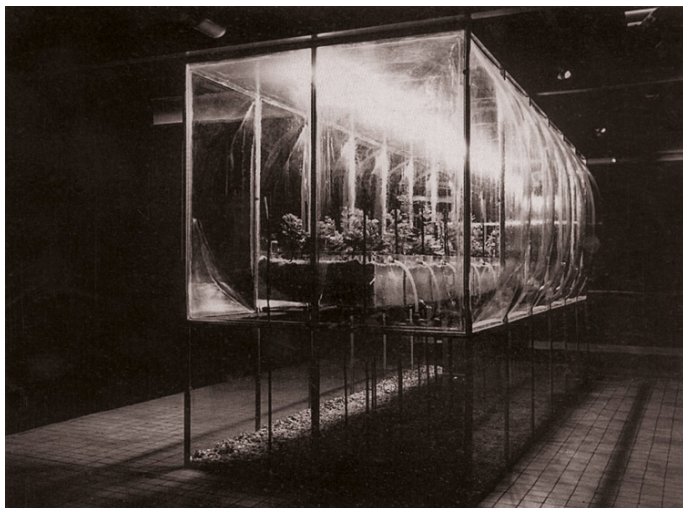
Vida, muerte y resurrección.

1980

Víctor Grippo

Formas geométricas de plomo y semillas.

*La obra tiene cuenta con los objetos de formas geométricas fabricadas en plomo, y contiene semillas, en el transcurso del tiempo las formas explotan dejando escapar las semillas.



Fitotrón,

1972.

Luis Bedit

Instalación con plexiglás, aluminio, lámparas mezcladoras de 250 W, PVC, bomba centrífuga, drogas nutrientes, roca volcánica y plantas vivas.

Es un cultivo hidropónico: una plantación de vegetales sobre un suelo de roca volcánica, que recibe el riego periódico de una solución de nutrientes que, a su vez, se drena y recicla entre 200 litros de agua y minerales, que circulan de manera automática y mecánica. Un conjunto de lámparas mezcladoras es la fuente de luz, que asegura la fotosíntesis. Calculados el proceso y sus variables, el *Fitrotón* es una máquina eficiente para el desarrollo de la producción agrícola.

Te invitamos a realizar una indagación en diferentes fuentes de energía, y su diferenciación entre renovables y no renovables.

Arma un **boceto** de las posibles fuentes de energía renovable que podría tener la proyección de la Actividad 4.

ACTIVIDAD DE PROFUNDIZACIÓN:

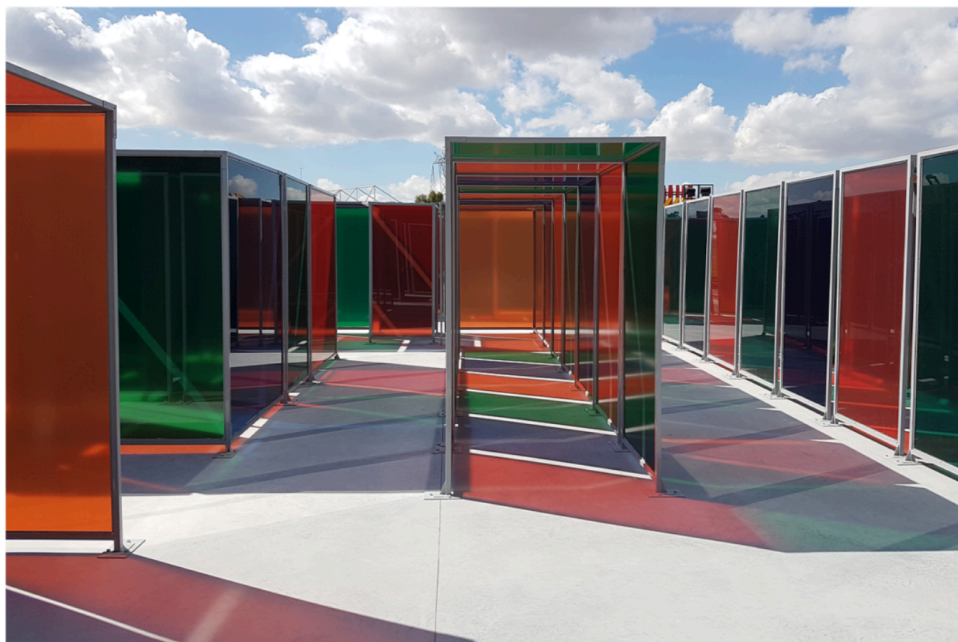
2) Luz, transformación y espacio

La luz interactúa con la materia, permitiendo que nuestros ojos perciban los colores de los objetos al ver la luz que estos reflejan. La luz natural proveniente del sol cambia según las estaciones, la hora, etc.

Te invitamos a recorrer dos artistas visuales argentinas que trabajan con estas ideas, Ines Raiteri y Gachi Hasper.

Ines Raiteri realizó una intervención en el parque Tecnópolis (imagen 1), se trata de un laberinto con paneles de acrílico de color, que según la proyección de la luz natural pintan el suelo, transformando el paisaje.

La intervención de un sitio específico de Gachi Hasper, trabaja sobre la luz que entra por los ventanales del edificio, modificando las luces y sombras proyectadas desde la ventana y de la instalación en el hall central.



Paisaje pintado, 2016. Laberinto Tecnópolis, Instalación, medidas variables



Gachi Hasper
Intemperie, 2020

https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=4aaMO-yswkQ&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fwww.santander.com.ar%2F&source_ve_path=Mjg2NjY

Luego de recorrer estas obras te invitamos a realizar el boceto de una intervención en diferentes ventanales de la Institución.

Indaga en los materiales que necesitas, los cambios según los días y horarios.

¡Si esta actividad te entusiasmó puedes realizar una maqueta y seguir!

QUINTA ACTIVIDAD: Reconstrucción de esta etapa

Junto a tu grupo de trabajo elaboren una breve narración audiovisual para construir los diferentes momentos de la etapa de indagación. Tengan en cuenta explicitar las diferentes decisiones que tomaron para elegir la problemática, y las exploraciones en torno a la luz, las proyecciones, los diferentes materiales, la relación entre la imagen de la actividad 3 y la intervención de la luz, etc.

Sumen una reflexión acerca de las producciones de los otros grupos.

PRODUCCIÓN

En esta etapa continuarás profundizando los conceptos abordados durante la indagación poniéndolos en relación con diferentes procedimientos técnicos y creativos del lenguaje visual.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA 3 semanas

RECURSOS

Computadoras o tablets, cartón, hojas, fotografías, revistas, lápices, marcadores, proyectores.

ACTIVIDADES

PRIMERA ACTIVIDAD: Fronteras que se disuelven ciencias, arte, tecnología, naturaleza

En las actividades anteriores reflexionaste sobre el paisaje, el consumo, los materiales del arte, la experiencia estética.

Identificaste las relaciones entre problemáticas ambientales y manifestaciones artísticas. Ahora te proponemos avanzar en el análisis de la relación entre naturaleza y arte, comprendiendo cómo intervienen distintas disciplinas. En esta actividad entraremos en contacto con un concepto que seguramente escuchaste “gabinete de curiosidades”. Es un término que tiene sus orígenes en el coleccionismo y que es tomado por la ‘práctica curatorial’ para ordenar, componer y organizar, los objetos y las imágenes.

*Si tienen dudas sobre el concepto de práctica curatorial consulta con tu docente. También puede llamarse ‘curaduría’.

Pablo La Padula: Es artista visual, doctor y licenciado en Ciencias Biológicas por la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales-UBA. Es investigador del Instituto A. Taquini de Investigaciones en Medicina Traslacional (UBA-CONICET), Consejero Cultural de la Ciudad de Buenos Aires, Ministerio de Cultura, y Asesor Académico del Centro de Arte y Naturaleza, Museo de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (MUNTREF)



<https://youtu.be/Z-JMzCvbl4k?si=g94UwncwulNvNaC6>

Actividad para realizar en pequeños grupos:

El arte es un medio que hace posible analizar la realidad, mirarla desde diversas perspectivas, cuestionar lo establecido, formularse preguntas y también permite imaginar otras realidades, crear lo que aún no existe, proyectar, inventar, visualizar.

Así como Pablo La Padula construye su propio imaginario fusionando naturaleza y ficción, luego de observar el video les proponemos armar su propio **gabinete de curiosidades**. Para su creación deberán decidir a qué mundo pertenecerán los objetos que lo integren (animal, mineral, vegetal, al universo marino, aéreo, al reino de los hongos, etc).

**Los gabinetes de curiosidades eran habitaciones, o a veces simples muebles, de una residencia en los que los nobles y burgueses europeos de los siglos XVI, XVII y XVIII coleccionaban y exponían objetos exóticos llegados de todos los rincones del mundo conocido.*

Vimos que el ambiente es un entramado complejo, que no se puede pensar a los sujetos separados de éste y que las acciones del ser humano impactan y modifican su entorno.

Cómo se imaginan que la huella de la actividad humana, la tecnología, los avances científicos o la contaminación podrían modificar la vida sobre el planeta. Los objetos que integren su gabinete deberán representar ese futuro imaginado.

Algunas sugerencias:

Mediante técnicas gráficas fusiona imágenes de diferentes especies de insectos, plantas, animales.

Realizar collages a partir de imágenes impresas.

Crear nombres y descripciones de las especies inventadas.

Con cajas de cartón crear los gabinetes con divisiones para ir organizando las imágenes y textos.

Registros

A partir de un recorrido por los gabinetes creados por los distintos grupos:

Tomá nota de las especies creadas por tus pares que más llamaron tu atención.

Realizá un registro fotográfico y subilo a tu bitácora.

SEGUNDA ACTIVIDAD: Paisajes imaginados

Tomando como insumos las producciones de la actividad anterior y a partir del visionado de las siguientes obras deberán crear, de forma colectiva, una experiencia inmersiva que invite a reflexionar sobre los vínculos entre **el ser humano y la naturaleza**.

Margarita Bali es una reconocida bióloga, bailarina, coreógrafa y artista visual argentina, cuyo trabajo abarca diversos medios, incluyendo la fotografía, el videoarte, la videodanza y la instalación. Su obra suele explorar temas como la identidad, la naturaleza, y la relación entre el ser humano y su entorno.



Margarita Bali

Marea alta

<https://youtu.be/hi7ORz2v2gI?si=ZROTeVsgLYDV>

Carolina Caycedo es una artista multidisciplinar colombiana afincada en Los Ángeles. Su práctica artística se basa en la investigación ambiental centrada en el futuro de los recursos compartidos, la justicia

ambiental, la transición energética y la diversidad cultural. Al contribuir a la construcción comunitaria de la memoria ambiental e histórica, busca formas de prevenir la violencia contra los seres humanos y la naturaleza.



Carolina caycedo

<https://youtu.be/3lxtbZhad1c?si=hQGijcRmGxgXafjY>

Diseño de la experiencia

Para diseñar una experiencia de proyecciones e inmersiva tendrán que tener en cuenta lo recorrido en las diferentes etapas.

En primer lugar deberán ponerse de acuerdo sobre qué es lo que buscarán que el espectador experimente (un futuro distópico de mutaciones genéticas, el impacto de la contaminación en los mares, un paisaje en el que si hibriden la tecnología con especies animales o vegetales, etc)

Realicen una **lluvia de ideas**, tomen nota de comentarios que orienten su creación. Qué tipo de **ambiente** quisieran crear, qué **sonidos** podrían escucharse, cómo se imaginan el **recorrido**, etc.

*Antes de avanzar vamos a explorar algunas herramientas y estrategias:

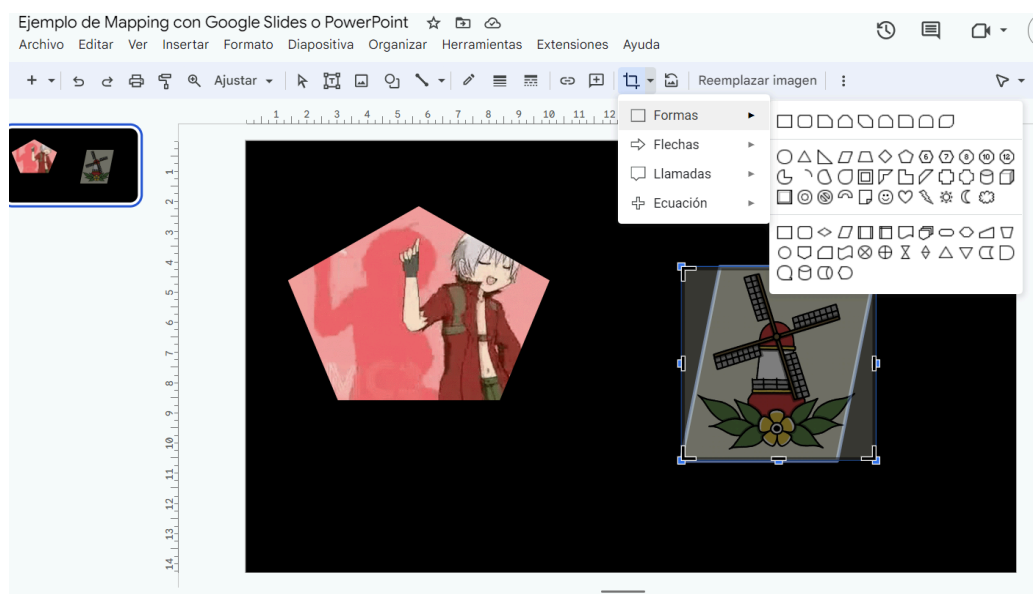
- A. Proyectar imágenes o videos sobre objetos (videomapping)
- B. Crear efectos de capas y transparencias proyectando sobre telas suspendidas
- C. Instalar objetos en el espacio

A) Opciones y Herramientas para videomapping:

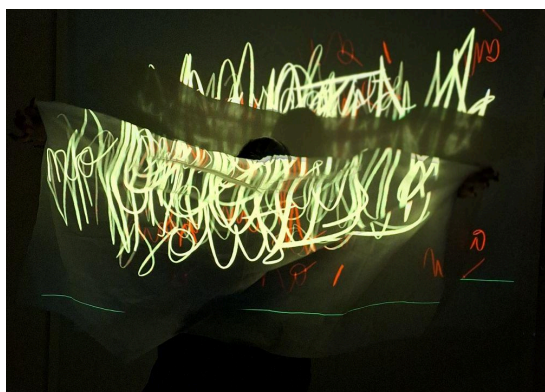


Para este tipo de creaciones se utilizan softwares como MadMapper, Resolume, HeavyM, MapMap. También se pueden proyectar imágenes sobre objetos con formas simples utilizando Google Slides o PowerPoint + Proyector

1. Conectá tu dispositivo a un proyector.
2. Creá una presentación con alguna de las herramientas (Google Slides o Power Point). [Acá tenés un ejemplo.](#)
3. En cada slide que quieras proyectar, utilizá fondo negro. Recordá, el negro no se proyecta.
4. Cargá imágenes o gif que quieras proyectar.
5. Ajustá cada imagen o gif a la forma que quieras.
6. Poné tu presentación en modo pantalla completa



B) Crear efectos de capas y transparencias proyectando sobre telas suspendidas:



Para lograr este efecto podés utilizar ropa blanca (para proyectar sobre cuerpos humanos) o colocar tanza para poder colgar lienzos, sábanas, manteles, tules, etc. y lograr que se multipliquen las superficies sobre las que la imagen se reproduzca.

c) Instalar objetos en el espacio:



Celina Eceiza. MAMBA 2025

La obra no es solo un conjunto de objetos, sino la forma en que estos se organizan dentro de un espacio determinado para modificarlo y crear una atmósfera única. Esta disposición afecta y el recorrido del espectador y hace a su experiencia estética.

Para pensar la forma en que ubicarán los elementos no se limiten a las paredes y el suelo, pueden suspender piezas en el aire o utilizar el techo.

Luego de la exploración comparen cuales son las posibilidades poéticas y simbólicas que les ofrece cada herramienta y hagan un plano del espacio que les sirva como guía para diseñar la instalación. Tengan en cuenta el lugar en el que estará ubicado el proyector (si es que deciden utilizarlo) en relación a las tomas de corriente y a la superficie sobre la que quieran proyectar, donde estarán los parlantes si piensan sonorizar la obra, en donde colocarán los objetos que formen parte de esta experiencia inmersiva.

TERCERA ACTIVIDAD: Montaje

Con tu grupo de pares realizar el montaje de la experiencia inmersiva e invitar al público (pueden ser los otros grupos o compañeros de otros talleres) a recorrer la obra.

Tené en cuenta que para invitar a los espectadores a recorrer la instalación el espacio tiene que ser habilitante, puede haber un letrero, o algún otro dispositivo.

Registren en grupo el proceso de armado, y tomen apuntes de los diferentes recorridos que realizan los espectadores.

ACTIVIDAD DE PROFUNDIZACIÓN:

Como habrás visto en museos o diferentes espacios de exhibición, las obras cuentan con textos curatoriales, folletos, mapas, audioguías, etc., diferentes recursos que colaboran a la comprensión y el recorrido de la obra.

Te invitamos a que armen una audioguía o un mapa polisensorial para contarles a otros estudiantes de qué se trata la intervención que hicieron.

EVALUACIÓN

En esta etapa encontrarás dos actividades en las que tendrás que volver sobre los objetivos del plan, revisar y reflexionar el recorrido realizado hasta el momento.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA 1 semana

RECURSOS

Plan del taller, hojas, lapiceras, bitácora, tablet o computadoras.

Primera actividad:

Rúbrica de autoevaluación. Volver sobre los pasos

Utilizando como recurso la bitácora en la que fuiste registrando las actividades realizadas durante el plan deberás realizar una autoevaluación a partir de la rúbrica que se encuentra a continuación.

Es un recurso para que revises con una mirada propia y con sinceridad lo que lograste y lo que te falta seguir trabajando

Criterios de evaluación	Ampliamente Logrado	Logrado	En Proceso
Experimentación con técnicas y materiales diversos para la creación de imágenes	Demuestra una experimentación con una variedad amplia de técnicas y materiales. Las imágenes resultantes son innovadoras y muestran un dominio destacado de los recursos utilizados.	Demuestra una experimentación con varias técnicas y materiales, aunque no todos los resultados son igualmente efectivos. Hay una buena variedad que denota la intención creativa.	Hay alguna experimentación limitada con técnicas y materiales, pero se observa falta de diversidad.
Exploración lumínica a partir de imágenes proyectadas e instalaciones	Utiliza creativamente recursos analógicos y digitales para la creación de ambientes lumínicos, transformación del espacio a través de la luz, juego con la arquitectura y la distribución del espacio.	La exploración es adecuada, con cierta creatividad e innovación. La calidad técnica es buena y cumple la mayoría de los requisitos del criterio	Escaso uso de recursos analógicos y digitales para la creación de ambientes lumínicos La exploración cumple parcialmente con las consignas dadas. Se evidencian aspectos técnicos o creativos que podrían mejorar
Investigación de problemáticas ambientales y su relación con el campo de las artes visuales	La investigación es exhaustiva, profunda y bien fundamentada. Relaciona de manera innovadora y crítica las problemáticas ambientales con las artes visuales, generando una comprensión integral y propuestas creativas.	La investigación aborda algunas problemáticas ambientales y su relación con las artes visuales, las propuestas elaboradas son correctas aunque carecen de profundidad.	La investigación es superficial, incompleta o presenta desconexión entre las problemáticas abordadas y las propuestas visuales.
Participación en proyectos grupales en la toma de decisiones y asumiendo roles de trabajo	Participa de manera constante, colabora en la toma de decisiones y cumple con su rol. Demuestra responsabilidad y aporta al trabajo grupal..	Participa de forma limitada, cumple con su rol, aporta de manera limitada a la progresión del trabajo grupal.	Participa de manera escasa o inactiva, no asume roles de manera responsable, y limita la progresión del proyecto grupal
Uso de recursos digitales para la documentación de procesos, la búsqueda de información e imágenes y la creación de nuevas	Utiliza de manera eficiente, creativa y autónoma diversos recursos digitales para documentar procesos, realizar búsquedas de información e imágenes, y crear nuevas	Hace un uso correcto y competente de recursos digitales para documentación, búsqueda y edición de imágenes. Muestra cierta creatividad y habilidad en la	Utiliza recursos digitales de manera básica para documentación, búsqueda y edición, pero con limitado nivel de autonomía o precisión

imágenes a partir de la edición.	imágenes con habilidades avanzadas de edición. Demuestra innovación en el uso de herramientas digitales.	utilización de herramientas digitales	
----------------------------------	--	---------------------------------------	--

Segunda actividad: Ajustando las coordenadas de viaje

Una vez terminada tu autoevaluación deberás realizar un gráfico, listado o cuadro en el que desarrolles los siguientes puntos:

- ¿En qué aspectos lograste un mejor desempeño?
- ¿Cómo podés justificar esta afirmación? (evidencias de logros)
- ¿Qué creés que hiciste para poder alcanzar ese desempeño?

- En qué aspectos faltó desarrollo o profundidad.
- ¿Por qué? En qué actividades del plan se hace visible.
- ¿Qué creés que faltó para poder obtener otros resultados?

A modo de mapa te invitamos a desarrollar un plan de mejoras escribiendo qué cosas podrías modificar o comenzar a hacer y que otras repetirías o conservarías.

Este es un ejemplo, pero vos podés elegir el formato que más te guste:

