

Materia: Arte Público, Producción Cerámica y Gestión Cultural

5°2° - 2019

ESEA en Cerámica N°1

Docente: Roxana Waldmann

FPD: Ángeles Coteló

Título

“Mi primera obra de arte público”

Descripción del proyecto

El presente proyecto se desarrolla con 5°2° de la Escuela de Cerámica N°1 del barrio de Almagro, en el marco de la materia Arte Público, Producción Cerámica y Gestión Cultural.

Se propone la realización de obras virtuales cerámicas, concebidas para el espacio público que combinan la construcción manual con la digital, tanto en su producción como en su circulación.

A partir de fotografías de muros del barrio y de las piezas cerámicas, realizadas en arcilla y a pequeña escala, se realizan fotomontajes digitales que integran un perfil en Instagram y se vinculan al espacio público físico mediante códigos QR. También se geolocalizan en un mapa complementando la presencia efímera de los códigos QR pegados en el espacio público.

Nuestra propuesta se enmarca en los lineamientos generales de Educación Digital y de la Orientación en Artes Visuales de la NES que plantea como imprescindible la realización de proyectos artísticos cuya producción se resuelva grupalmente en forma cooperativa y colaborativa y, también propone el tránsito por experiencias que permitan ampliar conocimientos, desarrollar competencias, capacidades expresivas y construir habilidades para disfrutar del arte tanto desde su realización como desde su análisis e interpretación, posibilitando la producción de prácticas combinadas, relacionadas con las obras contemporáneas y el aporte de los dispositivos tecnológicos.

Desde esta perspectiva, la introducción de la infraestructura tecnológica habilita estas prácticas, promoviendo la integración de la cultura digital desde la innovación pedagógica y permite la interconexión sociocultural, que constituye un elemento fundamental en contextos educativos, ya que significa el acceso a la base material de la sociedad digital, en la que vivimos. En consonancia con estos lineamientos pedagógicos, nuestra propuesta permite la integración de espacios físicos y virtuales, resignificando los espacios y teniendo en cuenta los modos emergentes de entender y producir saberes. De este modo, **la tecnología está planteada como un lugar que se habita, desde donde se puede interactuar con otros; como una forma de cultura, y no como un instrumento que se manipula.**

Propósitos

-Ofrecer una visión del arte como forma de conocimiento del mundo y como modo de expresión y comunicación de emociones, ideas y sentimientos.

- Propiciar el desarrollo de producciones cerámicas en el espacio (físico y virtual), explorando los componentes del lenguaje visual, sus procedimientos técnicos y compositivos.
- Favorecer el acceso a la producción visual a partir de las nuevas tecnologías
- Propiciar el respeto por la diversidad cultural, el derecho a la expresión y la identidad a través de la valoración del patrimonio arquitectónico y el espacio público del Barrio de Almagro.
- Fortalecer el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones sobre el uso de recursos digitales de manera efectiva y creativa para la resolución de problemas y la aplicación en producciones artísticas.

Objetivos

- Desarrollar producciones artísticas que dialoguen y se vinculen de manera comprometida con el contexto.
- Construir argumentos respecto de la capacidad transformadora de la imagen en la cultura visual, en el tratamiento de las problemáticas sociales, de género, de construcción de memoria o de vulneración de derechos.
- Realizar producciones artísticas contemporáneas mediante recursos digitales para el abordaje del espacio público.
- Pensar la web como un espacio público que expande los límites de producción, circulación y consumo del arte.

Secuencia de Actividades

- Visitas didácticas a las muestras “Viral Mural” en el Centro Cultural Recoleta y “Diseño en Acción. Intersecciones Contemporáneas” en Fundación PROA para el desarrollo de la mirada y percepción mediante la **apreciación** de diversos discursos visuales que vinculan la producción cerámica con otras disciplinas y formas de producción y circulación. Además, para comprender la **contextualización** de las obras desde su carácter intencional como sistemas de producción simbólica y procesos socioculturales dinámicos, así como también las características del espacio real, el virtual y el imaginario.
- Proceso de diseño y **producción** de las obras:
 - Registro fotográfico del espacio público en el que se proyecta el emplazamiento virtual de la obra para el desarrollo de diversos conceptos del arte público como: el espacio transitable, el cuerpo humano y el desplazamiento, los puntos de vista, la espacialidad y la temporalidad.
 - Planteo de las ideas a plasmar en la obra con diversos recursos gráficos trabajando la metáfora visual. Ejercicios de bocetado en Paint 3D.
 - Armado de la obra a escala en arcilla para facilitar el desarrollo de las formas en el espacio.
 - Fotografías de las obras y edición digital en Medibang Paint para trabajar la materia y factura en el espacio y sus cualidades, la huella, el color, el brillo y la

opacidad.

- Realización de montaje digital de las obras en Medibang Paint para la intervención del espacio fotografiado teniendo en cuenta la composición y organización del discurso visual y la inclusión de los recursos digitales como soporte.

- Publicación y socialización de las producciones en Instagram ampliando los circuitos de difusión del arte a la web.

- Realización de códigos QR con links a las obras para trabajar la resolución de la producción en el espacio público: el emplazamiento y el montaje.

- Salida didáctica para la circulación/señalamientos in situ, y en distintos puntos del barrio con pegatinas de los códigos QR, abordando los conceptos de legalidad e ilegalidad del arte público en la ciudad, la gestión de permisos, la conservación, valoración y respeto del patrimonio.

Evaluación

-Se evaluó el Proceso de aprendizaje, contemplando el punto de partida de cada uno de los alumnos y el desarrollo y concreción de las distintas propuestas que presentaron, teniendo en cuenta su vinculación con el contexto/argumentación, la memoria descriptiva /proceso creativo, el manejo del material cerámico/experimentación plástica y el manejo de las herramientas y recursos digitales para la concreción de sus producciones

Comentarios de estudiantes (a modo de cierre y evaluación del proyecto):

“Yo al principio pensé que este trabajo era como cualquier otro del colegio, pero cuando empezamos a trabajar en “digital” me llamó más la atención y me copó. Onda, por que me gusta ese tipo de cosas xd.” Martina

“Al inicio no tenía tantas ganas de hacerlo hasta que empecé a buscar leyendas sobre el barrio y me había gustado la idea que tenía en mente. También me gustó mucho la idea de hacerlo en la computadora y editarlo y poder ver como iba a quedar en la foto que saqué.” Brian

“Cuando dió la consigna al principio pensaba hacer un dibujo cualquiera que no tenía significado, pero cuando me lo rechazó empecé a buscar en internet unas leyendas de Almagro, aparecieron de un mimo zombie, de un enano vampiro de bajo flores, que no me convencieron, hasta que leí una leyenda llamada “el mimo de almagro” y me acordé de los artistas callejeros. Es una leyenda urbana de un aprendiz de mimo que hacía su acto en la calle hasta que lo chocó un auto, la obra trata de los derechos para los artistas callejeros.” Tomás

Links del Proyecto: [Instagram](#) / [Presentación en Prezi](#)