



# PERFORMANCE Y DIBUJO

REPRESENTACIÓN DEL MOVIMIENTO Y  
GESTO GRÁFICO COMO APRENDIZAJE  
EN 3ºESO



UNIVERSITAT  
JAUME·I

Agradecimientos a las personas que me han apoyado durante este proceso. Amigos, familia.

A mi tutora Paola, por sus consejos, sacar y expresar lo mejor de mi.

**CAROLINA CARPIO CABO**

Tutora: PAOLA RUIZ MOLTÓ

CURSO 2021/2022

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN PROFESOR/A DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
OBLIGATORIA Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA  
DE IDIOMAS**

ESPECIALIDAD - ARTES PLÁSTICAS



Figura 1. FOTOGRAFÍA INDEPENDIENTE. Autora (2022). Fotoensayo del movimiento.

## Resumen

Actualmente, la performance se ha ido incluyendo en la educación de forma experimental y educativa en lo relacionado con las artes plásticas. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal mostrar los beneficios de la implementación de la performance en 3º ESO y el análisis y obtención de recursos para la investigación de habilidades expresivo-comunicativas que estimulen la creatividad del alumnado.

A través de la obra de Galia Eibenschutz en la exposición “Moverse para nombrar” se pretende trabajar y analizar estrategias y herramientas desde el concepto del dibujo-movimiento-registro que experimenta la artista en “Dibujos efímeros”. Con ello se busca la potenciación e innovación del dibujo y el signo gráfico en la propuesta de plasmar el movimiento en el papel y obtener elementos compositivos de la enseñanza artística.

En esta propuesta educativa busca dar a conocer nuevas metodologías basadas en los procesos expresivos del dibujo y el juego educativo a través del movimiento y la performance, con el fin de conocer los resultados derivados de las acciones desarrolladas.

### Palabras clave

Educación Artística  
Movimiento  
Cuerpo  
Dibujo  
Juego educativo  
Performance

## Abstract

Currently, performance has been included in education in an experimental and educational way in relation to the visual arts. The main objective of this research work is to show the benefits of the implementation of performance in 3rd ESO and the analysis and obtaining of resources for the investigation of expressive-communicative skills that stimulate the creativity of the students.

Through the work of Galia Eibenschutz in the exhibition “Moving to name”, the aim is to work on and analyse strategies and tools based on the concept of drawing-movement-recording experienced by the artist in “Ephemeral drawings”. The aim is to strengthen and innovate drawing and the graphic sign in the proposal to capture movement on paper and to obtain compositional elements of artistic education.

In this educational proposal, she seeks to present a new methodology based on the expressive processes of drawing and educational play through movement and performance, with the aim of discovering the results derived from the actions developed.

## Resum

Actualment, la performance s'ha anat incloent en l'educació de manera experimental i educativa relacionat amb les arts plàstiques. El present treball de recerca té com a objectiu principal mostrar els beneficis de la implementació de la performance en 3r ESO i l'anàlisi i obtenció de recursos per a la investigació d'habilitats expressiu-comunicatives que estimulen la creativitat de l'alumnat.

A través de l'obra de Galia Eibenschutz en l'exposició "Moure's per a nomenar" es pretén treballar i analitzar estratègies i eines des del concepte del dibuix-moviment-registre que experimenta l'artista en "Dibuixos efímers". Amb això es busca la potenciació i innovació del dibuix i el signe gràfic en la proposta de plasmar el moviment en el paper i obtindre elements compositius de l'ensenyament artístic.

En aquesta proposta educativa cerca donar a conèixer una nova metodologia basada en els processos expressius del dibuix i el joc educatiu a través del moviment i la performance, amb la finalitat de conèixer els resultats derivats de les accions desenvolupades.

## Paraules clau

Educació artística  
Moviment  
Cos  
Dibuix  
Joc educatiu  
Performance

“Encuentro en el performance, en las intervenciones, en las acciones y en la danza, el medio idóneo para conjuntar los dos motores ejes de mi trabajo: el dibujo y el movimiento. Medio en el que puedo manipular el tiempo y establecer una relación inmediata con el espectador y con el espacio.”

**Galia Eibenschutz**

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>1.1 Justificación del interés actual del tema.</b> <b>1.2 Hipótesis y objetivos de la investigación.</b> <b>1.3 Técnicas de observación e instrumentos en la recogida de datos.</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	<b>2.1 Evolución de la historia y expresividad abstracta en el Arte Contemporáneo.</b> 2.1.1 El arte Contemporáneo en la educación. <b>2.2 La Performance. El dibujo como representación del movimiento.</b> 2.2.1 <i>Dibujo-movimiento-registro</i> . El signo gráfico y los elementos compositivos. 2.2.2 La Performance en la educación artística. 2.2.3 Arte de acción y el juego educativo en el aula.
<b>3. MARCO EMPÍRICO</b>	<b>3.1 Contexto</b> <b>3.2 Antecedentes</b> <b>3.3 Enfoque metodológico de la investigación</b> <b>3.4 Propuesta de investigación</b> 3.4.1 Referentes 3.4.2 Planteamiento y situación 3.4.3 Actividades diseñadas
<b>4. RESULTADOS</b>	<b>4.1 Criterios de evaluación</b>
<b>5. CONCLUSIONES</b>	
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	



# INTRODUCCIÓN

## 1.1 Justificación del interés actual del tema.

Esta investigación surge a partir de la experiencia y la observación en el aula acerca de como se trabaja el dibujo y la enseñanza artística en la producción de elementos compositivos.

El interés propio de abarcar el dibujo desde otra perspectiva de enseñanza artística integradora en el aula, despierta la disposición de investigar otras herramientas más innovadoras y facilitador del aprendizaje. A lo largo de esta investigación, se busca obtener la creatividad, el interés por parte del alumnado y la experimentación corporal con la que construir nuevas experiencias artísticas. Para ello, en este proyecto se emplean las metodologías de investigación artística basada en las artes (arts based research), y las MAE (Metodologías Artísticas de Enseñanza Aprendizaje) que proponen unificar ciertos fines de enseñanza-apren-

dizaje del arte en la educación secundaria.

Como sabemos, la educación artística no solo trata de realizar obras artísticas, sino enseñar desde una mirada analítica y reflexiva, por lo tanto la finalidad de este proyecto está en integrar la performance de modo que se consiga representar el arte de forma emocional, expresiva y gestual. En lugar de representar en el aula lo que reconocemos en el mundo de los objetos, las personas y la naturaleza, nos adentramos en el trazo bidimensional del cual obtenemos mediante el dibujo y el cuerpo.

Actualmente observamos una educación con una estructura más innovadora en la utilización de referentes contemporáneos y de artistas pictóricos vanguardistas que nos permiten el estudio de elementos compositivos como por ejemplo las líneas, el color o las texturas. Los materiales han ido evolucionando en su utilización y descubrimiento a la hora de crear y producir obras artísticas. Esto nos permite indagar y experimentar en la obtención de diferentes registros gráficos desde cualquier tipo de movimiento artístico con narrativas visuales más innovadoras.

El planteamiento comienza en abordar los contenidos curriculares, competencias y criterios de evaluación de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Con una estrategia didáctica que a partir del dibujo y el uso del cuerpo como facilitador de la expresión, el cual nos ofrece planteamientos sobre la obtención de rasgos y signos gráficos, y además, la experimentación y el desarrollo gráfico que el propio movimiento nos ofrece. Procesos de gestualidad, materiales, procedimientos, acciones... todo ello nos actualiza dentro de nuestras posibilidades artísticas y nos ayudan a mostrar nuevas experiencias donde el alumnado pueda obtener procesos emocionales y cognitivos con lo aprendido.

Para esta investigación, cabe destacar la importancia del arte contemporáneo y su aportación educativa desde un aspecto más experimental, como es la performance. Eisner (2004) sostiene que la educación visual del arte destaca en el pensamiento de diferentes maneras: la ductilidad en los propósitos que caracterizan el proceso de creación de una obra, los materiales y medios artísticos que se emplean como conectores de la percepción y representación, la elaboración y actuación de la imaginación y de las formas expresivas. También sostiene la competencia de ver desde una perspectiva estética y traducir esa cualidad estética a un lenguaje reflexivo. Otros autores y educadores como Dewey, Barkan y Arnheim sustentarán sus teorías en este proyecto investigador a través de un marco teórico y empírico, trabajando mediante referentes artísticos, fotoensayos y análisis de los

resultados obtenidos.

Como muestra Galia Eibenschutz (1970) en su obra en “Moverse para nombrar”(2020) la artista explora los vínculos y puentes entre el dibujo y el movimiento, siendo así un pilar fundamental para esta investigación. La libertad de experimentar con el cuerpo que nos trae la artista refleja esa intención por descubrir los procesos del performance en el aula, destacando la importancia del movimiento y el dibujo como clave pedagógica.

Porque **educar** no es solo mostrar, es **experimentar**, hacer partícipe, dialogar con el cuerpo y descubrir su representación en el espacio.

Emplear el **dibujo** como forma de autoconciencia y de reflexión acerca del entendimiento de nuestro cuerpo.



Figura 2. Autora (2022). FOTOENSAYO formado por una CITA VISUAL (parte superior) de Heather Hansen fotografiada por Bryan Tarnowski (2019) y (parte inferior) fotografía de autora (2022).

## 1.2 Hipótesis y objetivos de la investigación.

El arte es una renovación constante, y es por eso por lo que la educación también debe serlo. Actualmente, obtenemos mayormente una menospreciación sobre la asignatura de plástica en la educación secundaria, como indica Eisner (2004) “las artes se consideran agradables, pero no necesarias” (p.13), ya que estas suelen anclarse muchas veces en el desarrollo del arte a través de láminas o libros de texto.

Es por ello, que nos encontramos con el deber de formar una enseñanza de la educación artística donde podemos desarrollar y ayudar a las personas a construir su propia identidad y en su crecimiento creativo y reflexivo. Enseñar un arte favorable para el pensamiento abierto basado en la identificación y proyección libre del ser.

Entendemos el dibujo como una forma artística realizada a través de nuestras manos y nuestra capacidad visual. Entonces, ¿es solo nuestras manos la herramienta única de expresión y creación dentro del campo del dibujo? ¿De qué manera podemos comprender y reflejar a los más jóvenes nuestras capacidades corporales como herramienta artística? ¿Es el performance importante en el sistema educativo como método de

estudio y creación de registros gráficos y elementos compositivos en 3° de ESO? ¿Cómo el proceso de llevar a cabo una creación artística a través del movimiento y la acción puede ser comprendido con su resultado y la experiencia personal? Y la realización participativa y colectiva del alumnado, ¿puede hacer concienciar y ser una parte constructiva para ellos?

La esencia de esta investigación está comprendida en buscar y analizar la utilización del performance en el aula de secundaria, haciendo una introspección sobre el movimiento corporal como herramienta del dibujo y de la creación de elementos compositivos atendiendo a abordar su contenido curricular dentro de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. La búsqueda de un tipo de registro gráfico más expresivo y didáctico.

## Objetivos generales

- Desarrollar un sistema de aprendizaje basado en las MAE y la modalidad a/r/tografía para obtener un propósito artístico e innovador.
- Proponer la performance como método educativo en la enseñanza de las artes visuales.
- Contextualizar un contenido acerca del dibujo y el movimiento como disciplina de educación artística.

## Objetivos específicos

- Guiar al alumnado hacia la capacidad expresiva a través del cuerpo y el espacio y descubrir cómo el movimiento puede dejar un registro gráfico.
- Investigar durante el proceso creativo el lenguaje de la performance y el dibujo produciendo un rastro gráfico a partir del artista de referencia.
- Implicar al alumnado a experimentar el movimiento físico y la memoria visual mediante el juego educativo.
- Experimentar las diferentes posibilidades de los materiales y acciones que permitan el aprendizaje de que el proceso artístico es igual de importante que el registro que genera.

## 1.3 Técnicas de observación e instrumentos en la recogida de datos.

Durante la investigación, se han facilitado la recogida de datos gracias a la experimentación del dibujo y el movimiento y en sus posibilidades de la utilización de diferentes materiales. Los datos obtenidos nos ha ofrecido un análisis objetivo que permiten el análisis y conclusión del proceso, comparando los diferentes avances y materiales utilizados, para poner en práctica en el aula. Esta recogida de datos ha sido mayormente visual y bajo observación, atendiendo desde el comienzo de la utilización de la fotografía y la realización de fotoensayos con comparativas:

“Las imágenes fotográficas pueden ser idóneas para describir, analizar e interpretar los procesos y actividades educativas y artísticas: Primero, porque constituyen un medio válido de representación del conocimiento; segundo, porque son capaces de organizar y demostrar ideas, hipótesis y teorías de modo equivalente a como lo hacen otras formas de conocimiento; y tercero, porque proporcionan información estética de dichos procesos, objetos o actividades” (Roldán, Marín-Viadell, 2012, p.42)



Tabla 01. Autora (2022). Instrumentos de investigación en la recogida de datos utilizados.

ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS	EMPLEO METODOLÓGICO	APRENDIZAJE
ESTRATEGIAS EXPLICATIVAS DE CARÁCTER VISUAL	FOTOENSAYOS	EXPLICACIÓN E INTERPRETACIÓN POR MEDIO DE UNA ESTRUCTURA NARRATIVA VISUAL	BÚSQUEDA Y EXPERIMENTACIÓN DE TÉCNICAS Y OBTENCIÓN DE ELEMENTOS COMPOSITIVOS.
ESTRATEGIAS DE INVESTIGACIÓN DEL PROCESO-EXPERIMENTACIÓN	SERIES SECUENCIA Y PAR FOTOGRÁFICO	INVESTIGACIÓN BASADA EN LA FOTOGRAFÍA	ANÁLISIS COMPARATIVOS ENTRE LO CONTEXTUAL Y LO EXPERIMENTADO
ESTRATEGIAS VISUALES Y CONTEXTUALES	REFERENTES Y CITAS VISUALES	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: INVESTIGACIÓN BASADA EN ARTES	PROPORCIONAR REFERENCIAS TEMÁTICAS, CONCEPTUALES, ESTÉTICAS O FORMALES.
EXPOSICIÓN Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	FOTOENSAYOS DESCRIPTIVOS	CONCLUSIONES VISUALES Y UNIÓN DE IDEAS	EL PERFORMANCE COMO HERRAMIENTA DEL DIBUJO Y ELEMENTO EXPRESIVO

Tabla 02 . Autora (2022). Instrumentos y estrategias en la recogida de datos utilizados en la investigación basado en la documentación Marín y Roldan (2012).

### Recogida de datos

- Muestreo de las imágenes extraídas de los materiales planteados según su utilidad.
- Organización de imágenes a partir de técnicas de desarrollo gráfico para evidenciar cualidades propias del performance y el dibujo.
- Organización de imágenes a partir de referentes para relacionar y para exponer teorías de carácter artístico.
- Organización de las imágenes obtenidas durante la investigación en foto-ensayos y series fotográficas.
- Obtención de conclusiones basadas en la investigación del proceso y el aula.

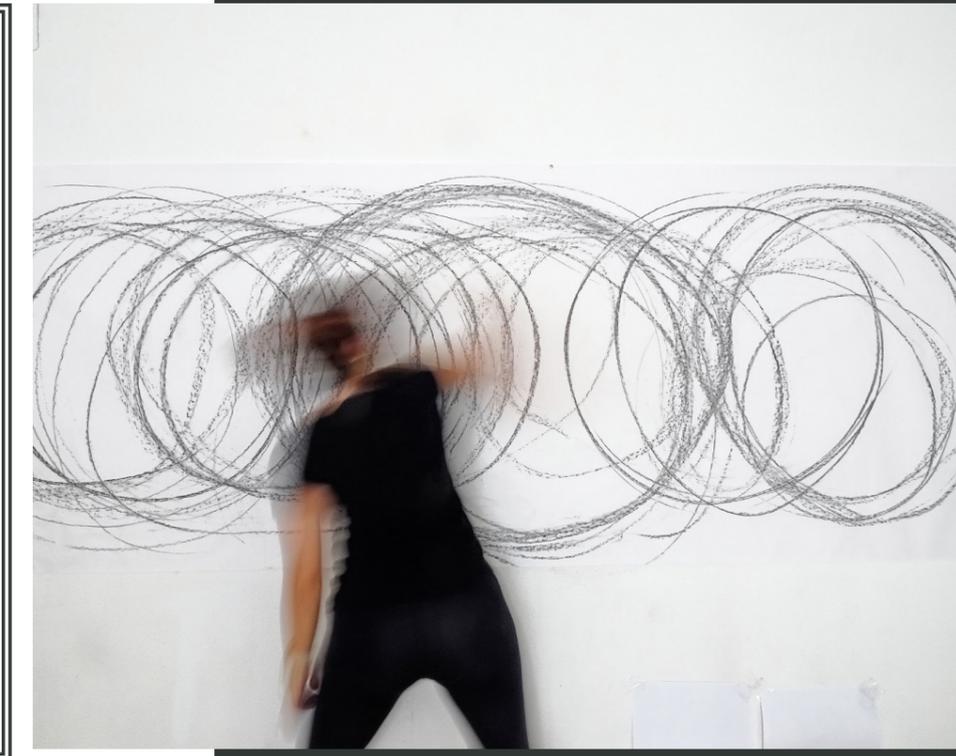


Figura 3 y 4. Autora (2022). FOTOENSAYO formado por una CITA VISUAL (izquierda) compuesto por un fotograma del vídeo Cinéticos en la serie de Galia Eibenschutz (2018) y (derecha) fotografía de autora (2022).

# MARCO TEÓRICO

## 2.1 Evolución de la historia y expresividad abstracta en el Arte Contemporáneo.

Actualmente, el arte contemporáneo, aunque se trate de un *"arte actual"*, se expande en diversas utilidades artísticas, ya sea pintura, fotografía, instalación, escultura, performance, videoarte...

Desde sus inicios, en el arte han ido surgiendo ciertos debates sobre la cuestión de la integración de diferentes tipos vanguardistas en el mundo artístico. Efland, Freedman y Stuhr (2003) esperaban que con el paso del tiempo comenzarán a darle la importancia que se merece el arte contemporáneo, ya que es un reflejo de la sociedad actual.

Se denominó como tal para darle concepto general de las expresiones artísticas originadas durante el siglo XX. Comenzaron a verse estas vanguardias artísticas como una

apuesta por una visión diferente, más artística, creativa y moderna. En estas vanguardias, todas ellas no comparten una simbiosis estética, pero tienen en común la innovación y asignación al arte un espacio distinto y renovador.

Dentro de la evolución artística, estos movimientos venían demostrando que el arte no era solo una herramienta de representación, sino una exploración de conocimientos capaces de provocar emociones y reflexiones a través de sus *"huellas"* artísticas. Para Brion (1963) las palabras como "cubismo", "impresionismo" o "fauvismo" pertenecen ya a la anécdota. Por otra parte, para Smith (2012) se trata de "una escena que se define a sí misma, a partir de la práctica y la promoción constante de su propia autorrepresentación" (p.301).

Este concepto abstracto nos da a plantear las diferentes utilidades artísticas que nos ha ido enseñando la evolución. Se va mostrando ciertas cualidades estéticas en referencia a la cognición y el pensamiento, representando y ajustando a la sociedad contemporánea. Se comprende este recorrido como proceso de experimentación y artístico dado por la intención del artista, los materiales que utiliza, las formas que crea y reproduce y las experiencias que vive y quiere provocar en el espectador.

Desde que el arte dejó de verse desde un punto de vista

alejado de la realidad en la que vivimos y redescubre la coherencia interna y directa con el observador, se comprendió y se elevó la producción artística a niveles experimentales que desconfiguran cualquier pensamiento hermético.

La artista pionera Esther Ferrer (1937) nos habla de la performance desde una narrativa acerca del cuerpo y la escena como una exposición temporal de cuestión interna y de relación con el tiempo y el espacio. Comienza a darse el cuerpo como un medio de reflexión e instrumento a la hora de producir un nuevo tipo de arte, rompiendo con los esquemas del tradicionalismo abstracto y pictórico, aunque no obstante, se siguen trabajando con elementos como la fotografía, el dibujo y los objetos. El espacio se convierte en un diálogo que hace replantear no solo la trama de esta sino también de la acción y el tiempo empleado. Un tiempo vivo y marcado por el artista y el espectador. Como nos muestra Ferrer (1937) en sus performances, el arte está vivo, en espacios públicos y que otorga "una extraordinaria coherencia a toda su obra a través del tiempo". (Perea, 2012, p.4-5)

La familiarización con las formas y contenidos han ido consiguiendo eliminar aquellos convencionalismos hacia el arte tradicional. Gracias a la enseñanza artística se han acercado ampliamente hacia su globalización y ampliación en la crítica y reflexión para ver y entender de otra manera el mundo que muestra el arte contemporáneo.



Figura 5. CITA VISUAL de Esther Ferrer (1937) "Perfiles" (1982)

neo. Para Dewey (2008) las formas del arte vinculadas a la experiencia vienen en los orígenes de toda forma artística en su desarrollo de la práctica y conocimiento. "El arte expresa, no afirma; se interesa por existencias con su cualidad percibida, no con concepciones simbolizadas por términos." (p.152)

No obstante, el arte abstracto nos ha demostrado en la educación artística que el color y la línea son un recurso para producir emociones sin necesidad de construir ningún tipo de semejanza con objetos de nuestra realidad perceptiva. Los alumnos consiguen entender las formas

imposibles de Picasso, el impresionismo de Van Gogh, las composiciones y los colores de Kandinsky y las representaciones rítmicas y expresivas de Jackson Pollock, entre muchos más artistas. Y no solo eso, sino también las nuevas variantes y características que el arte abstracto nos ha enseñado y sigue usándose hasta hoy, incluyéndose como referentes en nuestra producción artística y educativa. Obras que enganchen al alumnado y les permitan crear representaciones artísticas. Nuevas formas de producción que enseñen otro tipo de acción y gestualidad.

La nueva generación del arte no se interesa meramente en una moda vintage, sino que ha ido rescatando el interés en analizar los grandes cambios que se han ido produciendo expresivamente para la práctica artística y educativa. Según las investigaciones de Smith (2012) el arte contemporáneo heredó dichos cambios, y no solo eso, sino que continúan evolucionando como arte y dando prioridades a las producciones artísticas: "La mayor parte de las obras de arte contemporáneo que aspiran a algo más que la conformidad o el anacronismo constituyen una clara sugerencia de lo que puede ser la obra de arte contemporáneo en tales circunstancias" (Smith, 2012. p.327)

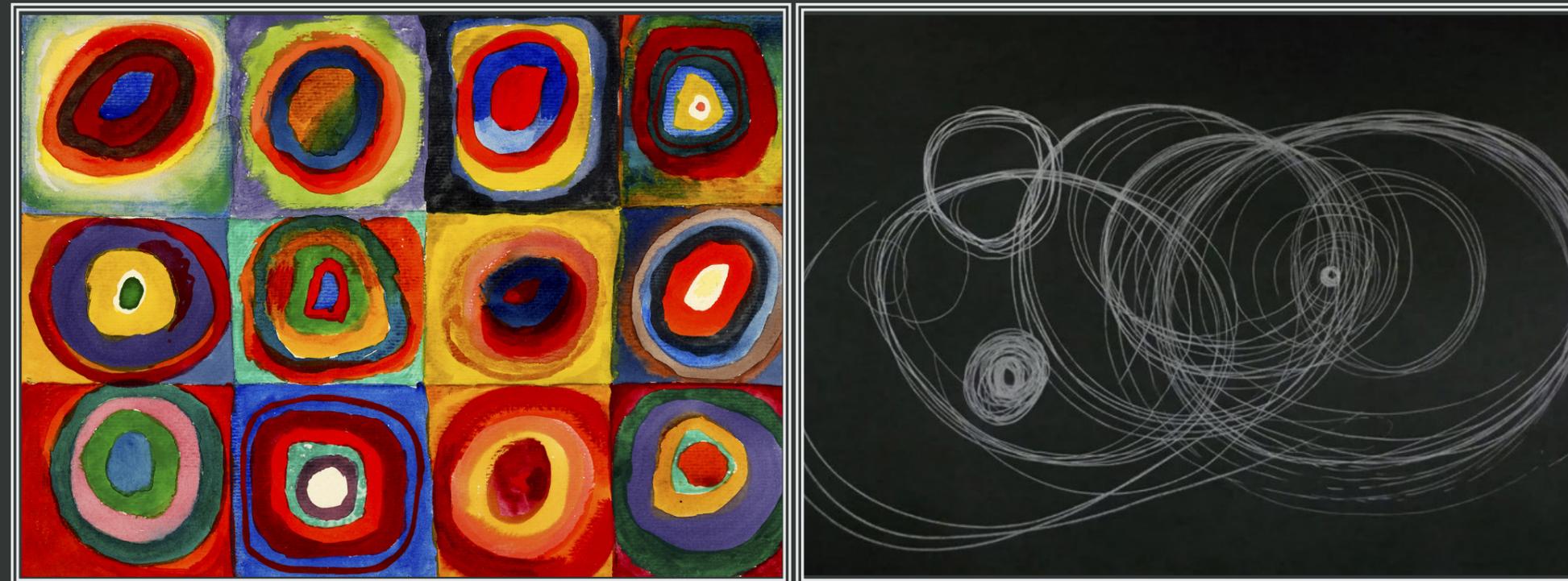


Figura 6 y 7. Autora (2022). Comentario visual, compuesto por dos CITAS VISUALES (izquierda) "Farbstudie", Kandinsky (1913) y (derecha) "Dibujos efímeros", Galia Eibenschutz, (2011) que muestran la relación entre las formas básicas y el paso del tiempo y espacio en dos artistas de diferente registro.

Las artes se han ido formando en tipos de lenguajes funcionales donde se produce un diálogo entre lo estético y artístico, determinado por la práctica experimental. De esta manera la pintura y el dibujo puede conversar con la instalación o la escultura con la fotografía. La performance o el happening son artes que observamos que de por sí funcionan entre ellas, revelando una estética que sirve al artista a crear y expresar su mundo de representación.

Todas estas intercesiones crean en la actualidad un producto artístico que cada vez busca más los acontecimientos de la propia producción y de la percepción estética, la cual se manifiesta en la experiencia humana. Por lo tanto, la inclinación por el acabado de la obra ha dejado de ser protagonista y ha permitido el paso a la expresividad del proceso creativo, repercutiendo la visibilidad de los materiales y la modificación de sus valores tradicionales, pues cada material y técnica busca su propia expresividad y utilidad comunicativa.

### 2.1.1 El Arte Contemporáneo en la educación.

---

Estudiar y representar el arte contemporáneo en la educación consigue ampliar conocimientos artísticos sobre el lenguaje visual. Seguir su estructura puede ser un medio expresivo que, ya desde infantil, puede mejorar la manera que se concibe el mundo de la sociedad actual.

No podemos contradecir, que la cultura visual que se pretende enseñar refleja lo que la sociedad ha sentido y siguen sintiendo - un arte “sin periodo” como sostiene Smith (2012) - y la reflexión en la que han vivido en todos los contextos posibles. Ciertamente es, que la educación al final también configura lo contemporáneo, ya que, desde ese aprendizaje, se experimenta, se investiga y delibera su contribución en el arte. Sin embargo, el campo de la educación artística no es tan ilustre como otros campos educativos, pero sí que es posible citar y debatir autores representativos de las corrientes artísticas que trazan la controversia contemporánea en la educación, como los estilos posmodernos, cognitivos, y creativos:

Una consecuencia de esta íntima conexión entre visión y abstracción es que la práctica del arte puede tener una utilidad directa para alguien que esté afrontando problemas de composición en áreas absolutamente diferentes. Los estudiantes que se enfrentan al problema de cómo organizar una composición

escrita extensa -una tesis, un informe científico, un expediente legal o una obra de teatro- podrían verse ayudados sustancialmente si aprendieran a organizar una obra escultórica o una pintura o estudiaran composiciones creadas por artistas. (Arnheim, 1993, p. 55)

Por lo tanto, se defiende este arte como un instrumento esencial de expresión, un lenguaje que se desarrolla bastante en este campo, como también todos los lenguajes abstractos ya que estos dotan al alumnado un abanico de aprendizaje y posibilidades de comprensión y expresión artística necesarios en la actualidad. La experiencia obtenida en el proceso, tal como describen los artistas contemporáneos, es lo que hace posible una educación colectiva y que toda experiencia obtenida implique recorrer un pensamiento, no sólo como una sensación física, sino una percepción lúcida de las relaciones con el entorno que les rodea.

El uso del arte contemporáneo en las clases de secundaria sugiere ser un facilitador para generar cambios en los jóvenes, motivarlos y demostrarles a través de metodologías y unidades didácticas la comprensión y el acercamiento a las diferentes representaciones expresivas. Es bien sabido que desde la educación infantil el arte educativo ha ido rompiendo con el clásico enfren-

tamiento figurativo y del valor del objeto consiguiendo que los niños adquieran aprendizajes significativos y que comprendan el trabajo expuesto tras los contenidos indispensables de la educación como el color, la textura, la forma, la línea, el punto, etc...

Este desarrollo pictórico para los artistas expresionistas es significativo por su empleo del trazo gestual que dota a la obra de dinamismo y expresividad. Una comprensión de que el arte contemporáneo no son solo obras pintadas sino acciones, vídeos, arquitectura, arte urbano...

“Veo mi paso del mundo de la plástica al de la performance como una continuidad. Proviene de la mentalidad más abierta que ya habíamos cultivado algunos en esa época. En realidad, la performance es un híbrido, y que dure... Es un hijo natural, nadie sabe quiénes son su padre y su madre, aunque muchos lo reivindican”.

**Esther Ferrer**



## 2.2 La Performance. El dibujo como representación del movimiento.

Cuando hablamos de la evolución artística, nos referimos a los nuevos orígenes que surgen tras la experimentación de los artistas contemporáneos por reivindicar un arte libre. Dichas experimentaciones fueron llevadas más allá de la relación de la representación de la forma sobre un objeto, es decir, una actuación o desarrollo de pasar al arte con el espectador (Aguilar, 2010). Los happenings, acciones espontáneas que surgieron en la década de 1950, fueron los primeros en surgir más allá del objeto para examinar el cuerpo y el espacio como una herramienta de expresión.

Es así como le sucede la Performance, ya que este se alimenta de las características del happening y realiza acciones individuales o grupales en los que el artista no interpreta ningún papel, sino que busca la expresión mediante su cuerpo, gestualidad y recursos artísticos para expresar y transmitir determinadas ideas (Navajas y Rigo, 2008). Algunos artistas utilizan y alargan su cuerpo como medio de producción artística, mediante extensiones y materiales que permitan la capacidad de expresión y comunicación, transmitiendo más allá de los límites físicos. El interés en explorar una nueva franja de especulación estética y apreciación artística.

...el arte del performance, cuya fuerza de innovación y convocatoria depende de su habilidad para romper barreras y para recombinar elementos e ideas dispares, performance como concepto teórico y como lente metodológico resiste la codificación formal. (Taylor, 2011 p. 15)

Taylor (2011) habla del performance como una práctica estética con raíces teatrales y desde un arte vanguardista en el cual se implica un proceso, práctica, acto o realización de intervención en el mundo. Estas nuevas prácticas artísticas y lenguajes contemporáneos han aportado un enriquecimiento en el campo plástico, donde las posibilidades como el dibujo adquieren diferentes formas de realización y expresión.

Algunas artistas performativas como Trisha Brown(1936) son destacables por su visión artística a través del cuerpo, eliminando técnicas más académicas e implementando nuevas formas de exploración y acercamiento posmodernista. Empezó a trabajar en la improvisación, pero siendo consciente de su propio movimiento como registro sobre el papel. Utilizaba la danza como recurso y hacía partícipe al espectador en muchas de sus obras. Su dominación y la creación de formas sobre el papel es una clave para plantearnos su acercamiento en el dibujo.

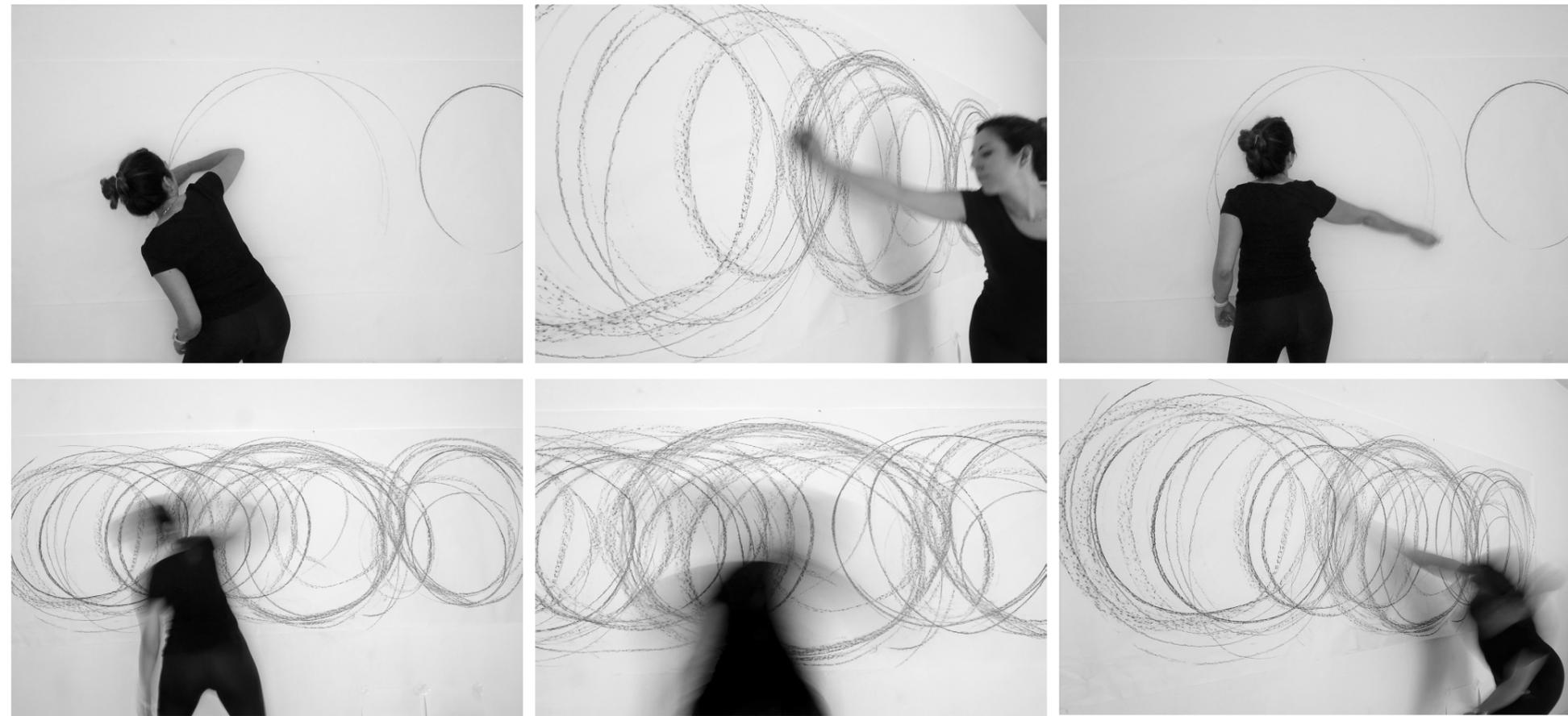
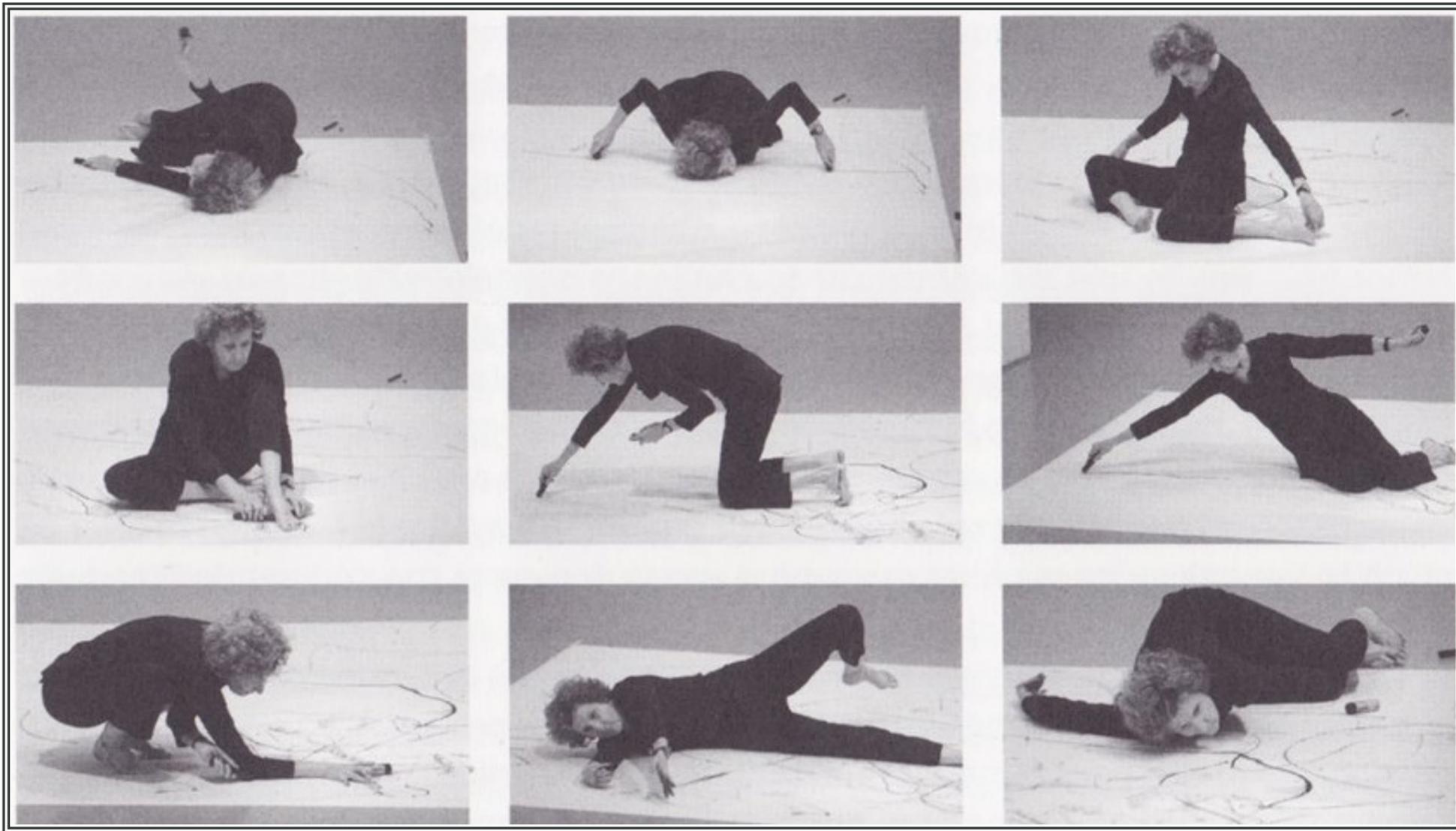


Figura 8 y 9. Autora (2022) SERIE SECUENCIA compuesta por (izquierda) cita visual de 9 fotografías de la autora Trisha Brown en "It's a Draw/Live Feed" (2003) y (derecha) secuencia compuesta por 6 fotografías de autora (2022)

El acto performativo no solo investiga más allá de las posibilidades espaciales y sensoriales, sino que es capaz de transformar un evento en dibujo y crear posibilidades artísticas y creativas mediante experiencias gráficas cuyo propósito es conducir al deseo de que alguien realice algo. Existe esa relación entre el dibujo y el performance de manera que estos dos viajan por el gesto de quien lo produce, un gesto de necesidad vital como referencia ya que la acción supone una simbolización más fuerte que el propio resultado plástico. El acto de dibujar ya aporta un registro gráfico que permanece, y que al llevar a cabo este registro y las formas que lo elementan ya tiene una concentración particular con una temporalidad y que forma parte de la construcción de los performances. Dicho así, la palabra *acción* indicaría más concretamente de qué trata la performance (Torrens, 2007).

La performance recoge del movimiento social y del happening el desarrollo de la facultad ética en el campo del arte. Cognición y ética habían estado fuera del ámbito del arte moderno basado en la facultad estética. (Torrens, V. p.21)

La artista Esther Ferrer (1937) nos sitúa su trabajo como “el arte del tiempo, del espacio y de la presencia” (Ferrer, 2012). Ferrer sobrepasa los límites del lenguaje manteniendo el cuerpo en el eje central, transformando el tiempo en un juego artístico de carácter creador libre y

en constante evolución.

En esta práctica artística no hay formas actuadas o estudiadas como ocurre en el teatro o la danza, sino que utiliza el movimiento con variabilidad para comunicar algo que experimenten con el cuerpo hasta llegar a una expresividad comunicativa de su propia sensibilidad. Es importante destacar el movimiento como ingrediente de la enseñanza y producción artística ya que el cuerpo tiene como principio materializar ciertas problemáticas y críticas tanto poéticas como políticas. De esta manera, el movimiento permite al cuerpo convertirlo en expresivo, reivindicativo y gestual que ejercen una influencia en la sociedad y la vida cotidiana.

La obra gestual puede ser inspirada por el ritmo, las cuales juntas pueden ser abstractas. El cuerpo fluye por el entorno y los elementos que lo acompañan, ejecutando un proceso de creación a través de los estados de ánimo, emociones y sentimientos.

Encontramos en las obras de la artista visual Galia (1970) un acercamiento claro en la definición de la performance como promotor de nuevos registros gráficos que nos llevan a pensar otra forma de entender el dibujo como gesto o causalidad del cuerpo. No es solo la forma del



Figura 10, 11, 12 y 13. Autora (2022) CONJUNTO DE CITAS VISUALES compuesta por 4 citas visuales de la exposición “Dibujos Efímeros” (2019) por Galia Eibenschutz (1970)

dibujo, sino el gesto de dibujar a través del movimiento, trazo y cuerpo como una totalidad en sí. El dibujo cobra sentido como un registro o huella, un principio creativo que se repite sobre el espacio, ya sea este papel, muro o el espacio entero. La autora investiga el pensamiento y cuerpo fusionados en sí. Una forma de entender el cuerpo y el dibujo mientras te mueves y eres consciente del pensamiento del momento.

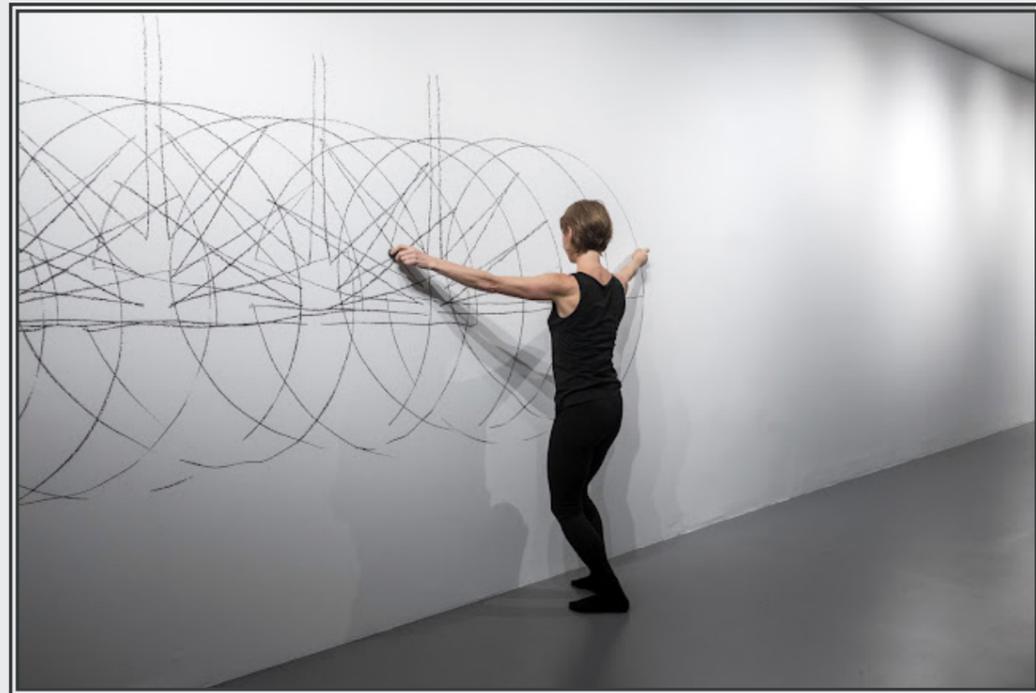


Figura 14 y 15. Autora (2022) FOTOENSAYO compuesto por CITA VISUAL de la exposición "Dibujos Efímeros" (2019) por Galia Eibenschutz (1970) y (derecha) fotografía de autora (2022).



### 2.2.1 El signo gráfico y los elementos compositivos.

El redescubrimiento del cuerpo como herramienta artística nos ha llevado a la utilización de materiales fluidos que consigan un trazo visual y representativo de las formas creadas por el propio movimiento.

Esta representación se convierte en un registro con una lectura profunda y evolutiva que nos evoca a ese cuerpo con el gesto íntimo y personal de quien lo realiza y su relación con la materialización de la expresión plástica. Es por ello por lo que la inclusión del performance en la educación artística se ha ido dando poco a poco como estudio del arte contemporáneo y de desarrollo expresivo-creativo. Siguiendo la artista performativa Galia (1970) nos describe como el dibujo es el núcleo, y el trazo, su composición y lectura:

El eje principal de mi obra es el dibujo, parto de él para desenvolverlo y, de alguna manera, convertirlo en movimiento corporal, movimiento que a su vez genera nuevamente dibujos. Así voy pasando de un medio al otro. El dibujo aporta el trazo bidimensional en el papel o en el muro, aporta también un registro gráfico que permanece y al cual posteriormente se le puede dar lectura. El de dibujar es un acto peculiar de concentración que tiene una temporalidad definida; es justamente esta manera de estar en la que me apoyo para hacer el vínculo con lo escénico, al construir los performances que a su vez generan los dibujos. (Eibenschutz, Galia, 2019)

Así pues, el dibujo un acto que nos permite un discurso descriptivo, una materialización de las formas y signos gráficos con distintos aspectos percibidos. Un componente poderoso en la causalidad de los elementos compositivos del arte.

El registro pasa a ser un ingrediente fundamental entre el dibujo y el movimiento, un importante estudio sobre la obtención de elementos significativos en función de facilitar el análisis, como también pasa con el color. Uno de sus representaciones cognitivas, se percibe en el proceso de la obtención del conocimiento gráfico y el acto generado, pues el dibujo nos permite esa experimentación de las acciones sin consecuencias ni factores de error ya que este queda registrado y forma parte del ensayo.

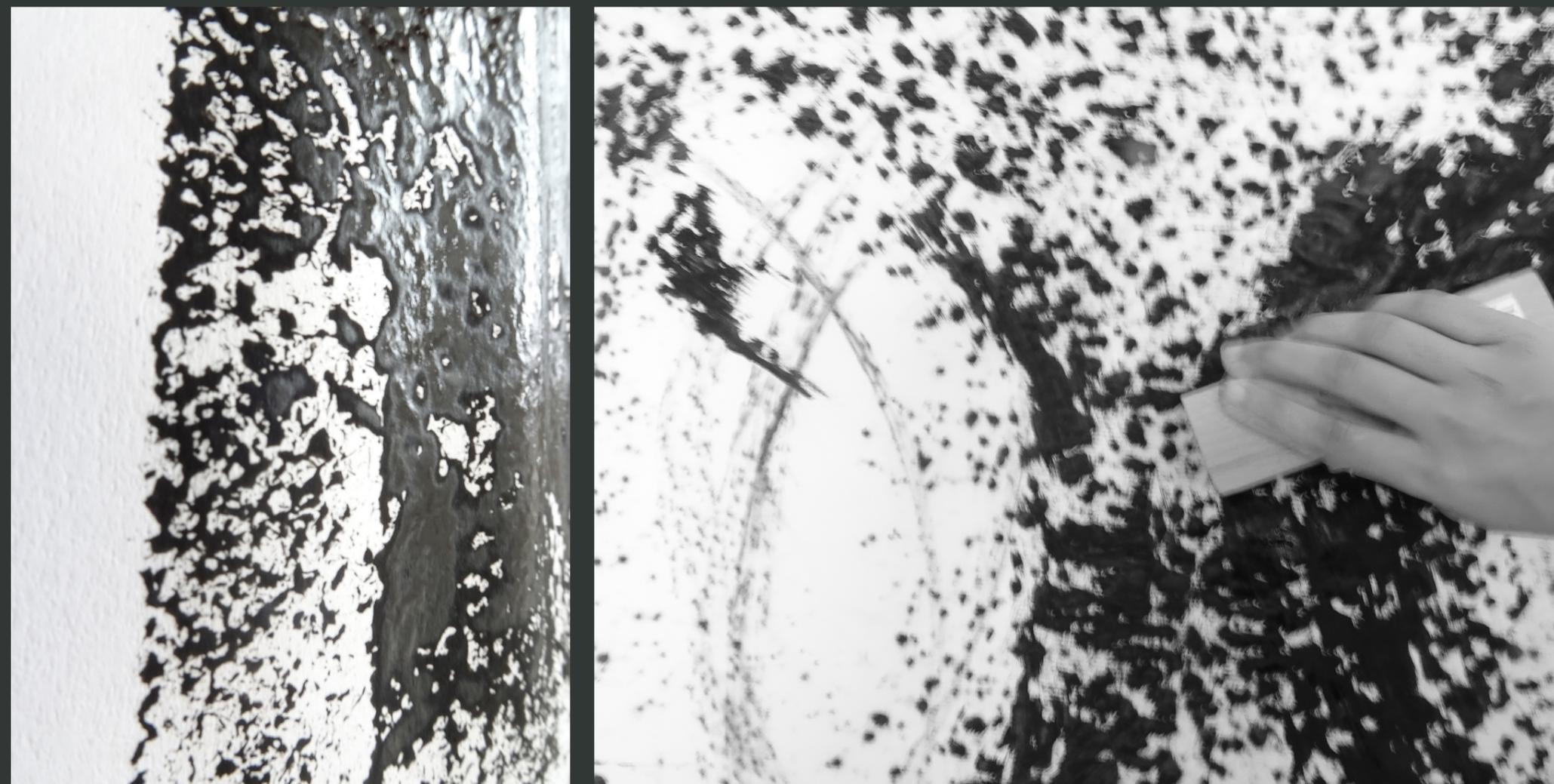


Figura 16 y 17. Autora (2022) PAR FOTOGRÁFICO formado por dos fotoensayos representando el rastro gráfico del movimiento..



Figura 18. FOTOGRAFÍA INDEPENDIENTE. Autora (2022). Fotoensayo Dibujo-movimiento-registro.

### El signo gráfico

El desarrollo que lleva a la representación gráfica comienza en el momento de la aparición de una simple unidad o garabato, que cumplen funciones representativas de la naturaleza y configuración del dibujo. Esta representación se convierte en un simbolismo y manifestación intencionada de quien ejecuta, un conjunto de formas y figuras de los cuales adquieren significados.

El signo gráfico se transforma pues, en elementos importantes en el desarrollo artístico. Desde que el niño en la educación infantil coge un lápiz y dibuja sus primeras líneas y garabatos, ya está creando un mundo artístico y configurando su identidad. Esta acción es un arte espontáneo, gestual, del cual no implica nada, sino una creación de garabatos que adquieren un simbolismo tras una experimentación, los cuales se convertirán en algo reconocible.

...Es tan arbitrario decir arte no figurativo, como decir arte no representativo, puesto que toda obra de arte es una figura, puesto que toda obra de arte representa, aunque no se represente sino a sí misma. La representación del objeto menos material que pueda imaginarse, un sueño, por ejemplo, es también una representación, en todo caso. (Brion, 1963, p. 1163)

Las líneas, el grafismo, las formas que obtienen como resultado de los materiales adquieren un carácter propio, que se desvincula de la naturaleza física del objeto y re-

cuperan el sentimiento y la emoción humana de su ejecutor. Machon (2017) nos habla de que en este periodo cognitivo, el niño “no precisa de la existencia de parecidos que relacionen las imágenes del dibujo con los objetos, ya que su dibujo no pretende representarlos, sino que basta con significarlos.”

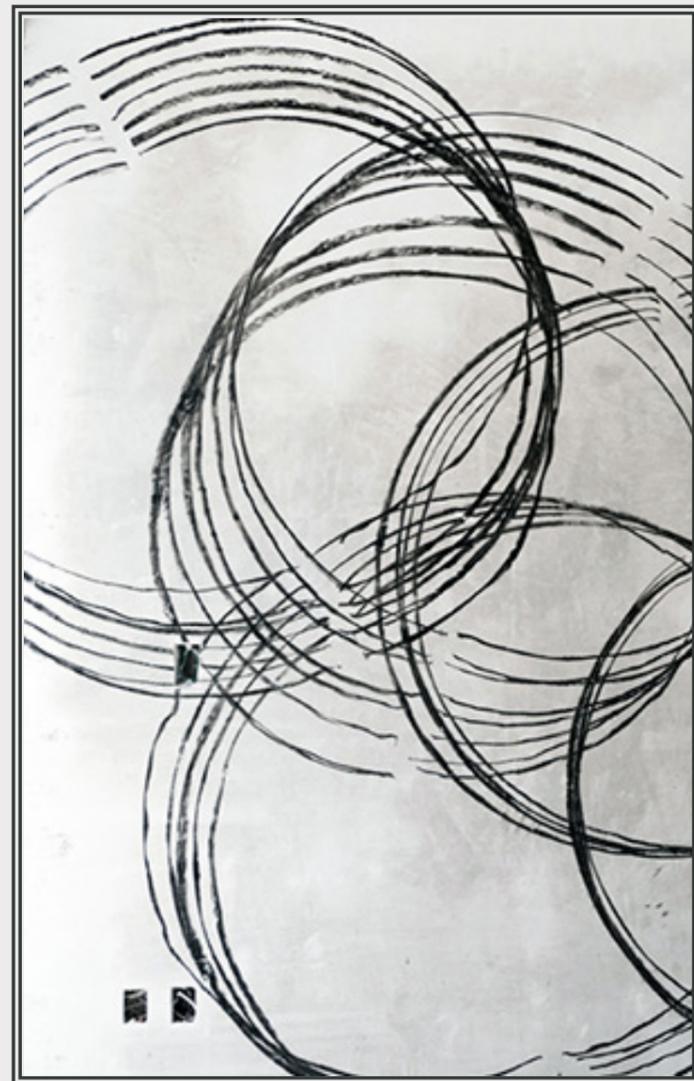


Figura 19 y 20. FOTOENSAYO compuesto por (izquierda) “Estudio del signo gráfico”, Autora(2022) y (derecha) CITA VISUAL “Zona de penumbra” (2012) del libro performance Galia Eibenschutz (1970).

El ser humano habita y vive en un mundo simbólico. El círculo es uno de los símbolos gráficos que ha protagonizado su esencia a lo largo de la historia del arte. Si analizamos su uso y significado el círculo es un elemento cerrado que se utiliza en el dibujo geométrico y distintos campos como la ciencia y el arte. Para lo espiritual, simboliza la eternidad, la plenitud y lo absoluto. Muchos artistas en el arte como Kandinsky, Chillida, Oteiza, Vasarely, Serra... ya mostraban el interés por el desarrollo del círculo en sus obras y su significado visual.

Una de las propiedades e interés de este signo en esta investigación es como su forma produce fácilmente un movimiento y nos enseña la dirección o manera de como se comporta el cuerpo humano. Brazos, torso, piernas, cadera... todos los elementos que conforman nuestro cuerpo pueden gestualizar esa rotación y creación circular para dejar una huella sobre el papel.

En la performance, el trazo circular y los signos gráficos son productos gestuales que nos ofrecen ese desarrollo del trazo gráfico y que además, nos da como resultado elementos compositivos importantes en el desarrollo artístico, como las texturas. Este elemento plástico ha estado siempre presente en la mayoría de las obras en la historia del arte, y sobre todo a lo largo de nuestro entorno cotidiano, como una valoración estética, por eso es

importante conocer sus posibilidades ya que posibilita la lectura de objetos artísticos. Su apariencia y cualidades condicionan la comprensión del lenguaje visual, “Código específico de la comunicación visual”, (Acaso, 2006, p. 49), necesario para la creación artística.

Acerca de la textura en relación con el color, consideramos un valor simbólico en su combinación ya que el color contrasta las cualidades de la textura y dota la parte visual y estética. Estos dos elementos buscan posicionarse en el espacio y sentido en relación con el entorno para propiciar mensajes.

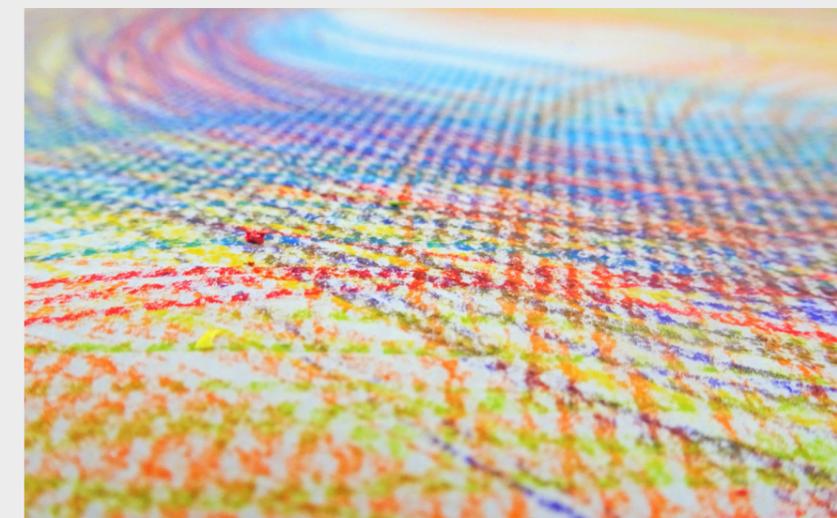


Figura 21. Autora (2022). Fotoensayo del registro gráfico y el color.

Cuando hablamos de elementos, también encontramos interesante en esta investigación hablar sobre aquellos que no solo son el resultado de la acción, sino aquello que convierte y dota de significado a la obra.

Aquí nos referimos a qué ocurre, como eje en el acto performativo, con la propia obra después de un proceso experimental y creativo. Qué acciones ocurren más allá del cuerpo con la obra, porque la propia acción nos deriva a culminar y encontrar al propio objeto sus cualidades y entender que nos quiere transmitir. El arte, tiene su propia gramática que nos permite de una manera más fácil entender y expresar desde su interior para así permitirnos plasmar lo que se quiere mostrar.

Beljon (1993) habla en la *gramática del arte* sobre nombrar las formas y que además de darle ese nombre específico se les podía colocar en categorías.

**Arrugar - Empaquetar - Fluir - Agrietar.** Estas son algunas de las formas expresivas que se trabaja en esta investigación y que se considera importante a trabajar en la educación artística de la performance. Esto nos permite construir y tomar un registro de la propia obra.

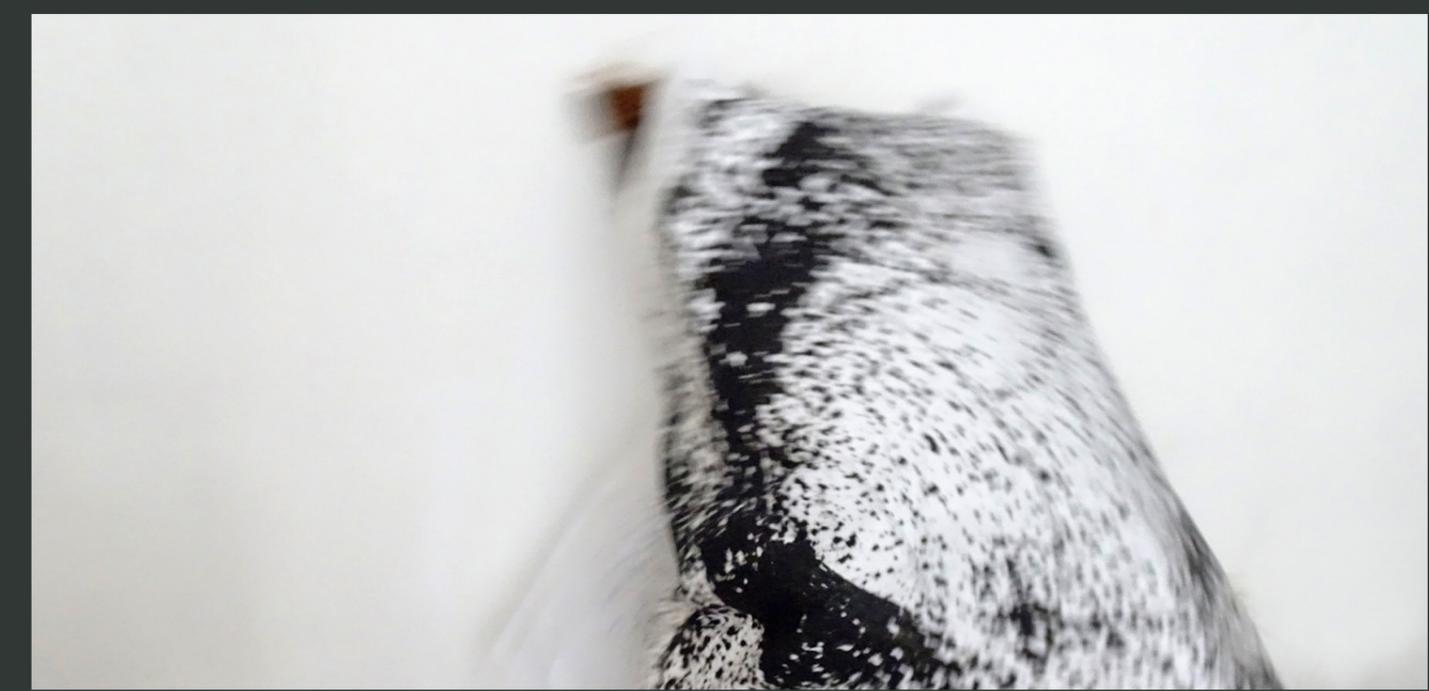


Figura 21, 22, 23 y 24. FOTOENSAYO compuesto por CITA VISUAL (izquierda) Ensayo del performance: Fold. Unfold. Trace. Track. Landscape por Galia Eibenschutz (2019) y (derecha) par de fotografías compuestas por fotoensayos de la gramática del arte *Arrugar-Fluir-Empaquetar*. Autora (2022)



Figura 25 y 26. FOTOENSAYO DESCRIPTIVO compuesto por (izquierda) "Las cosas" performance por Esther Ferrer(2015) y (derecha) fotografía de Autora (2022).

### 2.2.2 La Performance en la educación artística.

Como ya se ha comentado, la performance es una herramienta que, entre otros más usos, hace posible que se cuestione o experimente ideas a través del cuerpo como reivindicación. Hoy en día, se habla de dos tipos de docentes: los que continúan enseñando y formando por el medio tradicional y los que indagan nuevas formas de enseñanza más actuales y recreativas, más acorde con nuevos tipos de actitudes y habilidades más allá del individualismo.

La renovación de la enseñanza del arte tiene que conseguir que los contenidos temáticos sean capaces de comprender, expresar y sentir los fenómenos que se obtienen en la producción de los trabajos en los que los alumnos forman en el aula. Es por ello por lo que el performance podría ser una herramienta eficaz a la hora de trabajar una didáctica tan importante, y a la vez tradicional, como son el **dibujo** y los **elementos compositivos**.

El arte de acción, aún siendo un proceso metodológico más servibles a la hora de enseñar y evaluar, también es un componente estético del cual se produce y se obtiene una obra plástica y visual.

A través de la obra de algunos referentes se pueden tratar diversos bloques didácticos relacionados con el con-

cepto del movimiento en las artes plásticas. En la artista Heather Hansen podemos observar cómo emplea los materiales y el movimiento para trazar líneas convirtiendo su cuerpo en pincel. Es un ejemplo de que a través de movimientos sincronizados en las que manos, pies, piernas y tronco va adquiriendo y trasladando trazos negros obteniendo una fusión entre artista y obra, entre dibujo y cuerpo.

Si combinamos el arte de acción, el juego educativo y el dibujo podemos obtener otras metodologías artísticas más actuales sin necesidad de continuar con elementos más tradicionales y convencionales que hasta ahora se ha ido inculcando en el aula. Además, puede facilitar el estudio y reconocimiento de artistas contemporáneos y actuales sin la necesidad de un estudio teórico en profundidad, sino conociendo las inquietudes del propio artista y la expresión y sentimientos los cuales intervendrá en la reflexión de los más jóvenes.

La performance genera participación, comunicación y reflexión, por ello su propuesta permite desarrollar un mayor interés en la colaboración y es una forma de introducirse a experimentar y crear obras de carácter narrativo y estético.

### 2.2.3 El arte de acción y el juego educativo.

Tal como se ha ido entendiendo hasta ahora, las performances y las acciones han sido resueltas como acontecimientos breves y de duraciones limitadas. La acción pasa a ser la “obra de arte” y asume funciones más representativas que ciertos elementos únicos como el tacto, el olfato, el gusto, el movimiento... Todo ello puede presentarse a solas o en grupo, y nos da mayor libertad a la hora de representar en diferentes lugares y espacios, donde también puede exigir la participación del espectador para la ampliación de la sensibilidad artística.

El arte de acción nos permite desde un punto de vista educativo el hallazgo de la expresión y comunicación. Gómez A. (2005) reclama el cuerpo como la expresividad necesaria:

A lo largo de toda la Historia del Arte, los artistas han recurrido al cuerpo como tema y objeto para su expresión artística. En el arte contemporáneo, además de esa faceta, el cuerpo adquiere una nueva dimensión, utilizándose como medio y vehículo mismo para esas necesidades de expresión, y no sólo como mero contenido. (Gómez, 2005, p. 119).

Desde este punto de vista, la acción y las performances pasan a ser consideradas como prácticas educativas que contribuyen al desarrollo perceptible de los alumnos,

un estilo integral de producción artística que favorece la creatividad, la improvisación y la participación colectiva. El papel principal que adquiere el proceso comunicativo no solo se construye por la interacción del artista con el espectador o el proceso de la acción, sino que entra a jugar canales como el oído, la vista, el olfato... Es estimulado por la metodología aplicada del performance, lo que nos ayuda a enseñar a los más jóvenes otra forma de estimular y crear.

La performance, a partir del concepto de arte intermedia de Higgins, en su posicionamiento liminal (estar entre) respecto a otras prácticas artísticas, presenta una similitud espacial con el funcionamiento del cerebro y sus hemisferios en los procesos de la creatividad y del juego. (Torrens, V. p.31)

Para introducir el arte de acción en el aula como herramienta pedagógica, es necesario el acercamiento contemporáneo actual al alumnado de una forma más motivacional o interactiva: el juego y movimiento. Stokoe (1974) habla del valor creativo en la expresión corporal como algo evidente en la actividad artística y la enseñanza por medio del juego. Es interesante encontrar la captación de este tipo de alumnado desde una perspectiva creativa donde combinar el juego y la performance.

Para comunicarse, no solo podemos optar por el lengua-

je hablado, sino que podemos transmitir variedad de información mediante el cuerpo y la acción que desarrolla. Si tenemos en cuenta que el alumnado de secundaria observa estas prácticas desde una percepción tímida y vergonzosa ya que lo ven como algo desinteresado y difícil de comprender, incluir el juego en las prácticas artísticas en la educación plástica facilitará la pérdida de cohibición y aumentará su participación colectiva. De esta forma, la expresión plástica deja de ser concebida por la realización de trabajos o manualidades, orientando al disfrute o el estudio de diferentes obras y autores a partir de la representación o producción estética-artística. A través de esta práctica, podemos determinar su aprendizaje analítico y reflexivo, desarrollando la capacidad comunicativa y transmitiendo sentimientos o ideas de forma creativa con su cuerpo, mediante posturas, movimientos o gestos. La expresión corporal y la expresión artística son medios de comunicación interesantes en el lenguaje artístico.

Y es que el juego no es solo un acto divertido, sino que considerando otras propiedades que permitan distinguir conceptualmente podemos encontrar sensaciones de libertad, placer, cambios improvisados... Atiende a un carácter psicológico, social y cultural siempre y cuando se use en su contexto, funcionando también con el espacio y el tiempo ya que se plantea la división entre lo cotidia-

no y lo imaginario. Por esta razón se puede considerar que el juego y el performance adquieran características parecidas y que se desarrollan de similares formas. Son mundos alternos en un tiempo en el que se ejecuta una acción.

Gadamer (1991) plantea que el juego siempre es un “jugar-con”, incluso que el espectador que observa al niño jugar, no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Esto nos remonta a la relación del performance y la acción de invitar al espectador como parte de la obra. Nos refuerza como docentes la implicación colectiva y la enseñanza de compartir experiencias a los alumnos.

En el arte, las manifestaciones o prácticas artísticas modernas se han preocupado por anular la distancia que se ha tejido durante tanto tiempo entre el público y la obra de arte. (Gadamer, 1991, p. 32,33)

Si relacionamos los conceptos del juego, arte y comunicación como expresa Gadamer, entenderemos el juego “como una función que se hace necesaria en el desarrollo de la vida humana y que ésta no puede concebirse sin el juego” ya que su realización tiene unos fines de representación del movimiento e identidades humanas.

Con el arte del juego, la sociedad es capaz de revivir momentos de su entorno y captarlos para compartirlos con otros. Permite la configuración de relaciones con los demás y conforman colectivos de acción donde se comparte más allá que el momento del juego, realizando experiencias artísticas y estéticas que desarrollen su parte racional y reflexiva.

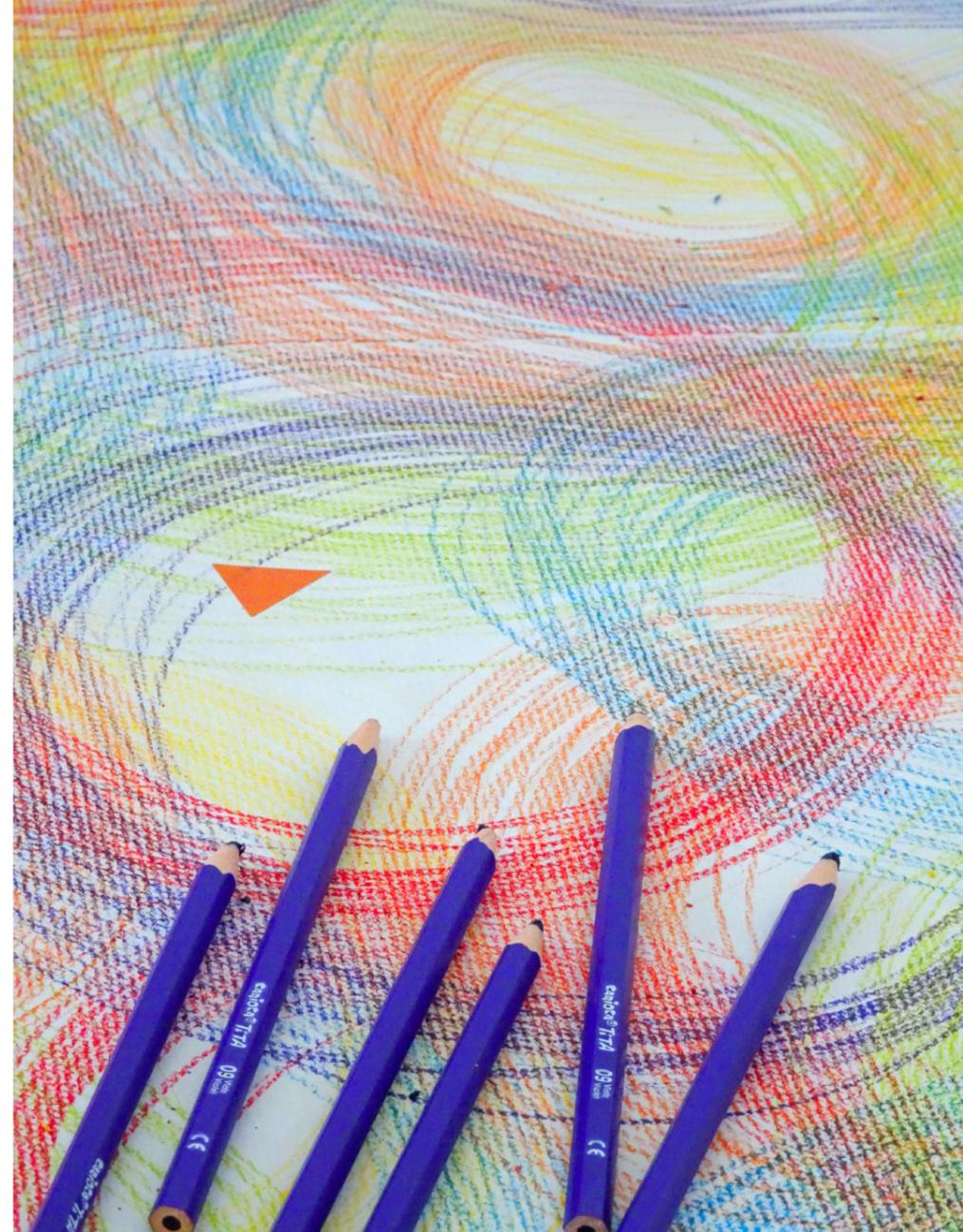


Figura 26 y 27. PAR FOTOGRÁFICO compuesto por dos FOTOENSAYOS “Juego y movimiento” Autora (2022).



Figura 28 y 29. Autora (2022) PAR FOTOCRÁFICO formado por dos fotoensayos del material utilizado en la investigación.

## MARCO EMPÍRICO

### 3.1 Contexto

La escena de punto de partida en esta investigación es el IES Vicent Castell i Doménech, situado en la provincia de Castellón. Cuenta con formación de ESO, Bachillerato y ciclos formativos, pero no cuenta con un Bachillerato artístico, sino como asignatura independiente y opcional.

Esta propuesta de investigación enfocada principalmente en el alumnado de 3ºESO, parte a partir del desarrollo y realización de la unidad didáctica de las texturas, en la cual se experimentó su obtención mediante la técnica de la estampación. Es considerado importante nombrar este momento en el aula ya que es la motivación y reflexión que dio pie al comienzo de esta investigación. La estampación o linograbado es una técnica de dibujo del cual adquirimos mediante la talla de una superficie, y esta es estampada sobre otra creando un registro gráfico y expresivo que nos permite jugar con el dibujo de una manera

diferente y obtener resultados abstractos y creativos.

Tras este punto de contacto, se profundizó más sobre el dibujo y sus diferentes formas de expresión, y de como este, junto a un acercamiento del arte más corporativo, surgieran resultados y aprendizajes donde el alumno adquiriera nuevos conocimientos y destrezas, y desarrollen la formación de elementos compositivos importantes en la educación artística.

Tras ello, la investigación comenzó a desarrollarse mediante la realización de fotoensayos que pudieran fomentar y argumentar el proceso y posibles resultados acerca del planteamiento del dibujo y la performance. Para ello plantear y analizar una artista en concreto y su obra sobre su proceso y creación artística nos ayuda a que los alumnos comprenda e interioricen la consciencia del movimiento de su cuerpo como herramienta creadora y representativa de la expresión gráfica.

Además, se ha llevado a cabo una de las actividades diseñadas en el aula como punto de encuentro. La clase con la que se trabajó una parte de esta investigación esta formada por un total de 23 alumnos, de los cuales se presentaron y participaron 22. La actividad diseñada se planteó primero hablando de lo que es el arte de acción, para concluir con la referente y su obra, una explicación visual a través de sus trabajos para poner en contexto.



Figura 30. Autora (2022) CITA VISUAL. Resultado de una alumna en la actividad de estampación de texturas.

### 3.2 Antecedentes.

Esta propuesta supone una ruptura en la tradicional y monotonía educativa de la enseñanza mediante el uso de láminas o libros, en los cuales el alumnado, individualmente, realizan de forma inconsciente y aburrida. Incorporar la performance y el dibujo como consecuente en el aula de secundaria es uno de los motivos preferentes de esta investigación.

Es por ello que previamente, realizar técnicas de índole experimental y de un uso plástico y material recorrería una toma de contacto hacia este tipo de idea y concepto sobre la innovación artística. El estudio y comprobación de los materiales y su forma orgánica nos da la facilidad de que el alumnado comprenda y cree un nuevo mundo de creación diferente a la estipulada. Esa libertad de manchar, arrugar, estampar, arrastrar, estirar... son conocimientos claves a la hora de desarrollar otro lenguaje artístico y de carácter expresivo, dotando al alumno capacidades de manifestar sentimientos e ideas.

En Segni mossi (2014) encontramos un planteamiento interesante para la iniciativa a la propuesta de la investigación, ya que el artista Alessandro Lumare y la coreógrafa Simona Lobefaro exploran la interacción del movimiento (danza) y el signo gráfico. Trabajan tanto con niños como adultos, los cuales están en una investigación constante sobre la unión del trazo y el movimiento en sus múltiples expresiones y funcionalidades, además de promover la inclusión social a través del arte en la educación.

Este planteamiento nos acerca a la idea de reinventar el espacio mediante el trabajo práctico, colectivo y la elaboración de metodologías artísticas. Absorbemos la información y el concepto del dibujo como nos enseña en los talleres de formación artística de Segni mossi (2014): “extensión del cuerpo y la acción como esencia de las experiencias”, herramientas facilitadoras de experiencias gozadoras y entusiastas.



Figura 31 y 32. Autora (2022). FOTOENSAYO formado por una CITA VISUAL (izquierda) de Segni mossi (2014), Glitter Training (2022) y (derecha) fotografía de autora (2022).

“El cuerpo es la única dimensión posible, desde que nacemos hasta que morimos”

Segni Mossi

### 3.2 Enfoque metodológico de la investigación

Las **Metodologías Artísticas de Enseñanza e Investigación** se enfoca en las artes educativas y recurren a las artes visuales.

Aplicar la Metodología Artística de Enseñanza (**MAE**) nos ofrece aprovechar las artes como un instrumento para hacer investigación. Estas proponen el método de enseñanza a través del arte, cobrando el elemento artístico protagónico, aportando a la imagen su importancia al ámbito educativo e integrador en la didáctica. Entendemos que las **MAE** no solo nos sirve para incluir el arte como tal, con su estética, sensorial o visual, sino que se convierte en una experiencia estética impulsora de un proceso de aprendizaje significativo.

Un proceso de enseñanza aprendizaje implica múltiples elementos de comunicación, diferentes tipos de datos y distintas formas de manipular dicha información. Lo que proponen las M.A.E es que para llevar a cabo esas acciones y procesos se pueden utilizar las lógicas y formas comunicativas construidas por los artistas y el arte. (Rubio, A, 2018, p.71)

Las Metodologías Artísticas de Enseñanza se relaciona con el proceso creativo contemporáneo consiguiendo que las aulas tengan una similitud con los talleres de artista, trabajando así piezas de calidad artística.

Algunas de sus características son:



Tabla 03 . Autora (2022). Características de las MAE aplicadas a la investigación.

El enfoque metodológico de este trabajo de investigación se sustenta en la metodología basada en las artes. Las Metodologías Artísticas de Investigación (*Arts-based Research*), proporcionan un modo de plantear hipótesis visuales y resolver cuestiones formuladas, además, de fomentar la combinación de distintas disciplinas como la performance y el dibujo.

Cuando usamos metodologías de investigación basadas en imágenes, la contribución más importante de la investigación serán imágenes visuales (dibujos, fotografías, vídeos, mapas, etc.) que muestran, describen, clasifican, comparan, interpretan o explican el tema de investigación. Estas imágenes pueden ser hechas tanto por el investigador o investigadora como por las personas implicadas en la investigación. (Marín-Viadel, Roldán, 2017, p.36)

Encontramos la imagen visual como el eje central de la investigación. Esta mirada metodológica nos ayuda a investigar en los problemas educativos hacia un final de calidad estética y artística, ampliando así los contenidos curriculares de la educación artística mediante el uso de la fotografía. Una investigación fotográfica desde una mirada propia para argumentar y construir informaciones visuales.

...como con imágenes visuales, que es lo propio de la Investigación Artística y la Investigación Basada en Artes en el territorio de las artes visuales. En estos dos enfoques metodológicos la teoría se hace tanto con palabras como con imágenes. (Marín-Viadel, Roldán, 2013, p.12)

### ● A/r/tografía

La A/r/tografía busca la fusión entre las actividades docentes, artísticas e investigadoras, un equilibrio entre el rol artista (artist), investigador (researcher) y del docente en la educación artística (teacher).

Una de las características que caracterizan la a/r/tografía en esta investigación es la agrupación de textos e imágenes complementándose entre si, que conjuntamente dan cuenta del tema.

...el trabajo de los a/r/tógrafos es reflexivo, recursivo, introspectivo y receptivo. Reflexivo, dado que repiensen y revisan lo que ha pasado antes y lo que puede llegar suceder; recursivo, ya que les permiten a sus prácticas un movimiento en espiral para desarrollar sus ideas; introspectivo, en tanto interrogan sus propios prejuicios, suposiciones y creencias, y receptivo en la medida en la que asumen la responsabilidad de actuar éticamente con sus participantes y colegas. (Irwin, 2013, como se citó en Marín-Viadel, R, 2019 p. 889)

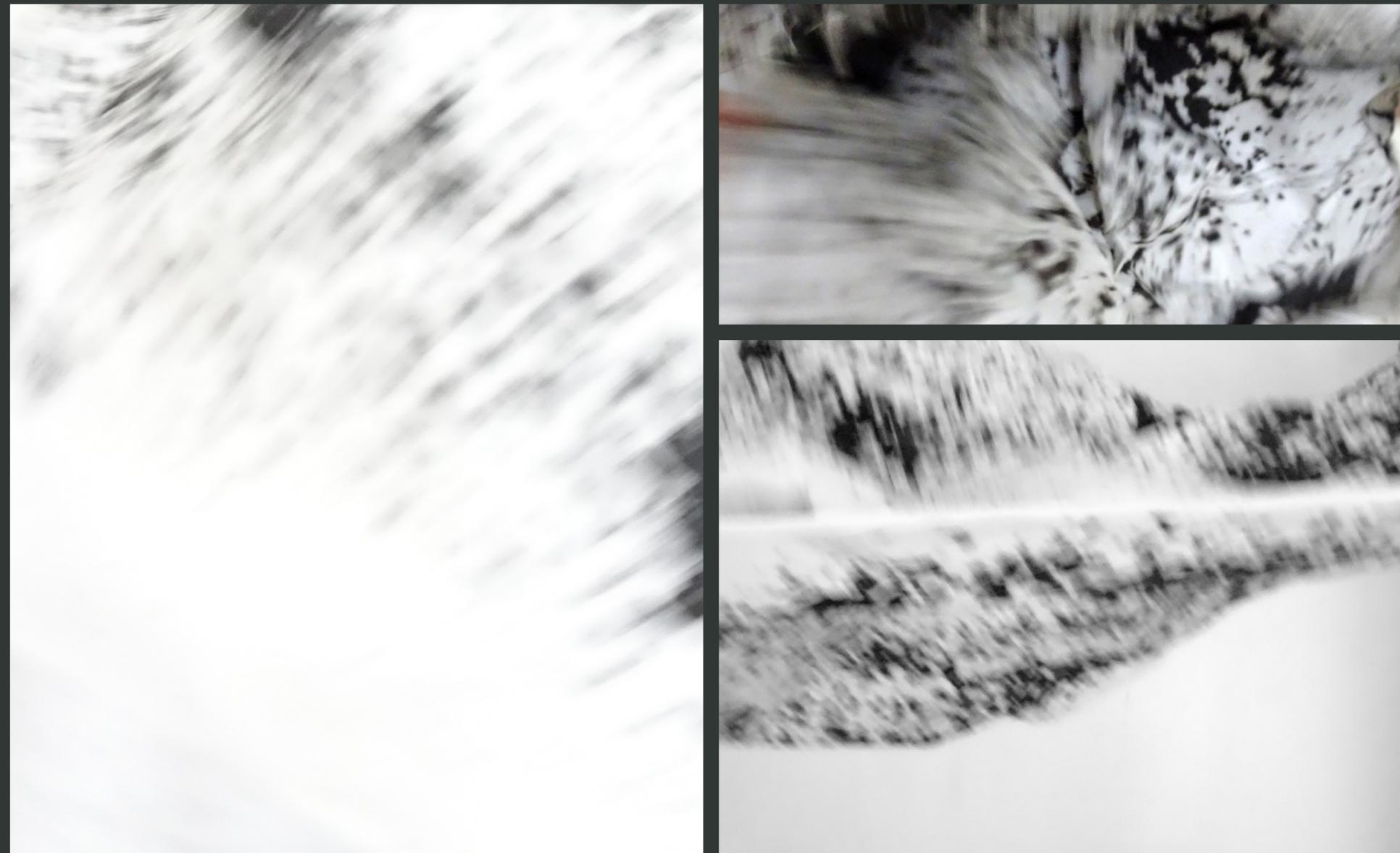


Figura 33, 34 y 35. Autora (2022) METÁFORA VISUAL movimiento. Fotoensayo compuesto por tres fotografías digitales por Autora.

### 3.4 Propuesta de investigación

---

La propuesta de investigación que se expone a continuación, detalla el contexto y antecedentes planteados, así como el desarrollo y proceso que realiza el alumnado en su proceso creativo, para concluir con unos resultados y un análisis.

Esta investigación plantea desarrollar una metodología artística a partir de una obra y un referente, en el cual se trabaje una unidad didáctica manteniendo las competencias y objetivos figurados. La razón de la elección de estos contenidos es a raíz de la experimentación y observación en el aula sobre el aprendizaje de estos y de la importancia de incluirlos como prácticas artísticas actuales. De esta forma, no solo se adquiere un aprendizaje curricular, sino que también incluimos en el aula otras metodologías con el fin de motivar y estimular al alumnado de una forma más amena y divertida.

El proyecto aspira demostrar que se pueden utilizar diferentes contenidos educativos a partir del desarrollo de una actividad artística. Se busca la forma de complemen-

tar un currículo atractivo y experimental basado en la producción artística, tratando de conectar al alumnado de forma colectiva a través de su propio cuerpo.

Los movimientos nos permiten generar huellas invisibles en el espacio que desaparecen una vez realizados, sin embargo, si las huellas las plasmamos a través del dibujo en el espacio en el que habitamos, crearemos un instante consciente, reflexivo y analítico, que el alumnado pueda visualizar y comprender después de su realización.

El uso de materiales plásticos es otro de los elementos importantes en esta propuesta ya que nos ofrece la realización y experimentación del registro gráfico. La cualidad que tienen los materiales es que todo tiene fuerza visual, y se pueden relacionar y mezclar entre sí. Se han investigado tanto materiales húmedos como secos, y se ha llegado a plantear cada uno de tal forma que tanto el gesto como su registro sobre el papel ayude al alumnado en su proceso creativo. También los instrumentos de utilización, si en conjunto, por separado, herramientas de difusión o estampación etc... Todo aquello que permita ese rastro gráfico que se desea conseguir.

La educación actual requiere de metodologías interdisciplinarias y globales que además atiendan todos los factores necesarios para la educación plástica y artística. Por ello en esta investigación se plantea la posibilidad de im-

partir una unidad didáctica por medio de un aprendizaje emocionante y divertido, atendiendo a una artista visual performativa y sus características artísticas que permita que el alumnado reflexione y crea su propia producción artística. Una resolución de entender un poco más el arte de acción y la performance a través de un proyecto cooperativo.

Para ello, siguiendo las metodologías de las MAE, la A/R/Tografía y basadas en las artes, se plantea esta investigación como un punto de partida para incluir de una forma educativa la performance en el aula de 3ºESO, mediante el estudio de un referente donde en sus obras el dibujo y el movimiento son los protagonistas. Así mismo, tras una evolución e investigación sobre diferentes usos de materiales, y ensayos basados en el arte de acción, se planteará una actividad diseñada para realizar en el aula y ver o abordar ciertas características de la performance y el juego educativo.

La realización de fotoensayos y la puesta en escena como simulación de actividad para reflexionar y contestar a las hipótesis planteadas nos ayudará a hacer una reflexión y análisis sobre si la investigación puede concluir de manera positiva y los aspectos a mejorar. Se resolverá finalmente con una comparativa y análisis de los criterios seleccionados, los objetivos planteados y unas conclusiones sobre la investigación como método educativo.

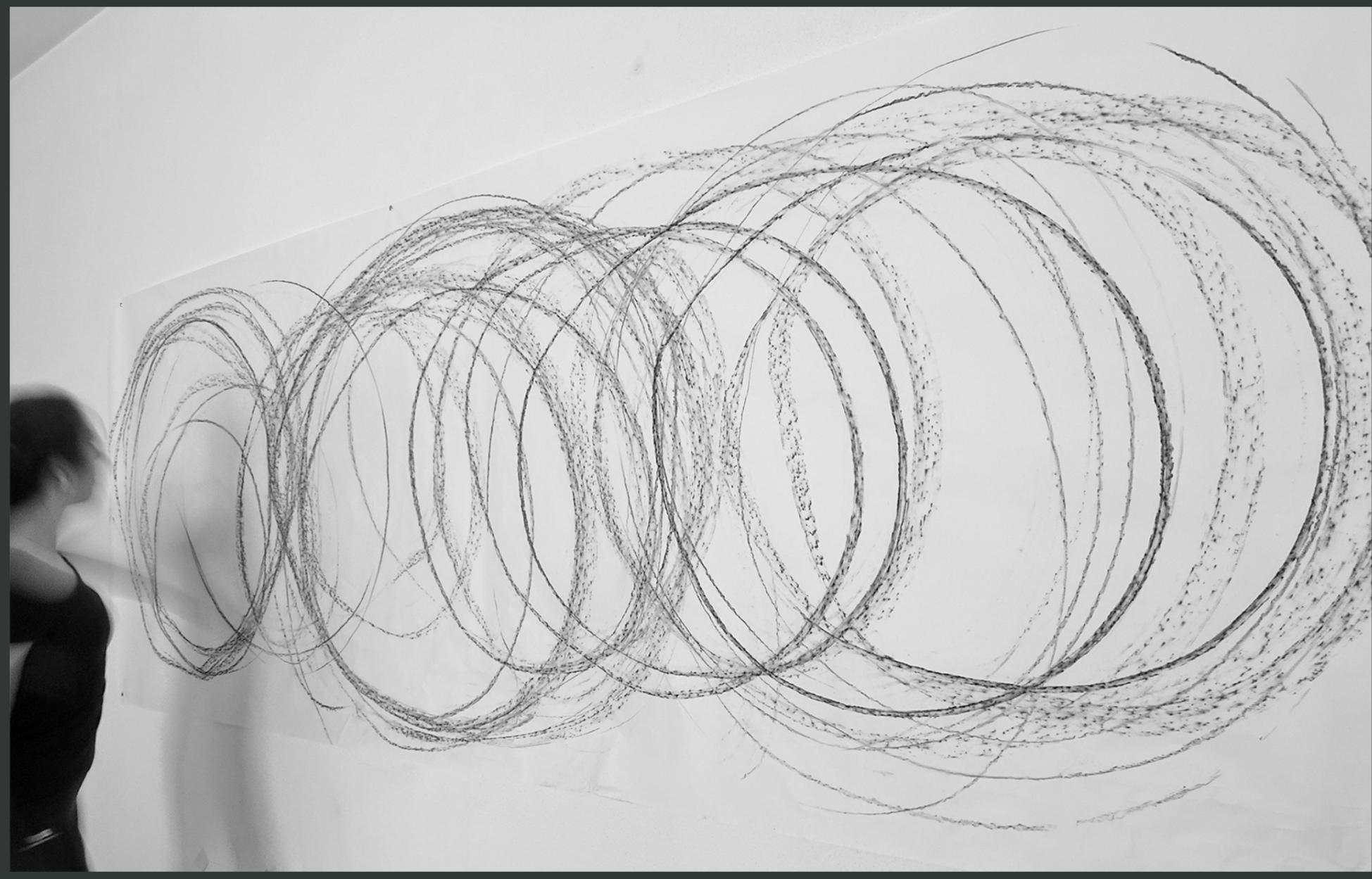
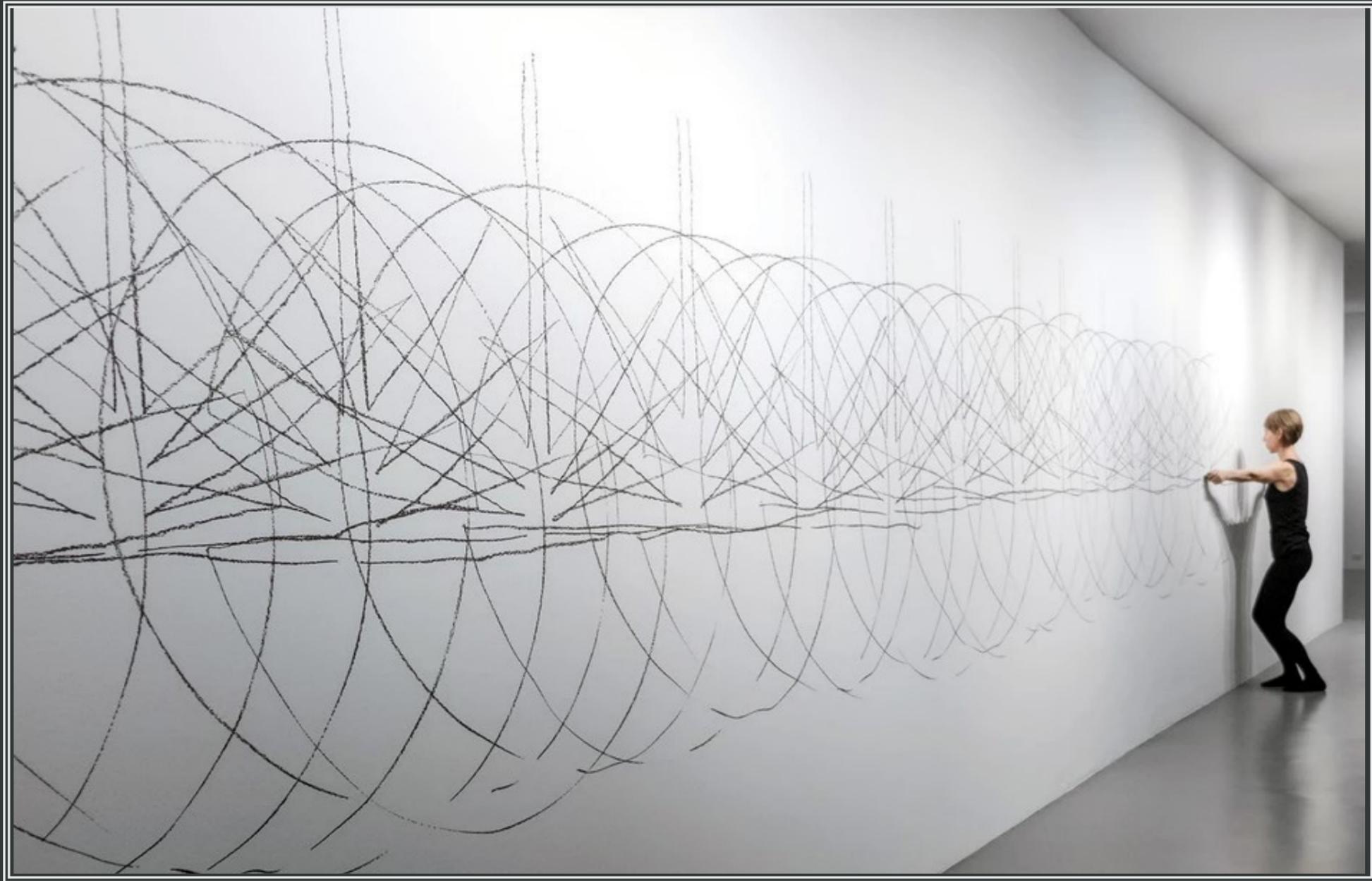


Figura 36 y 37. Autora (2022) FOTOENSAYO compuesto por CITA VISUAL de Galia Eibenschutz, performance inaugural "Dibujos efimeros" en Moveuse para nombrar y (derecha) fotografia de autora (2022).

## - Moverse para nombrar -

Lo que ha pasado, lo que ha quedado, lo  
que sigue sucediendo.

Galia Eibenschutz



### 3.4.1 Referentes

Trabajar los contenidos y exploraciones de la artista y bailarina **Galia Eibenschutz** (1970), ha permitido un acercamiento para entender y trabajar nuestra propuesta investigativa. Esta artista es una persona atraída por los procesos de transformación del cuerpo y la vinculación con el arte. A parte de trabajar el movimiento y la danza, tiene un interés creativo sobre lo que el movimiento y el dibujo compone sobre el espacio. Esta idea investigativa nos acerca a unos conocimientos interesantes sobre el movimiento y el cuerpo para la producción artística. Su trabajo performativo hace que el dibujo se convierta en materia, densidad y texturas. Es por ello que la elección de esta artista nos puede acercar a una visión y creación de elementos de aprendizaje en el aula.

Galia, artista visual y performativa, nos acerca a ese interés del performance y el dibujo que nos hace romper con ese clasicismo de la creación de obras por medio del talento artístico y del tradicional dibujo realista o convencional. En muchos de sus dibujos, las líneas resuenan en las extensiones del cuerpo, y los círculos marcan la gestualidad en el espacio, para hacerse presente en él. Trabaja la repetición y la línea gestual para dar forma de su cuerpo en el espacio. Una autorrepresentación de la vivencia integradora de la persona.

En *Moverse para nombrar*, la artista incluye una serie de tres trabajos performáticos que son realizados en distintos momentos de la exposición: *Dibujos efímeros* (2019), *Dibujos de transmisión* (2019) y *Terreno vulnerable* (2019). Esta artista visual nos demuestra que sus dibujos son igual de importantes que la huella que deja, y que el espacio se convierte en un taller de creación de acciones y de producción artística. Esto será una de las claves que absorbemos para nuestra investigación, ya que basándonos en las metodologías usadas, una de las características importantes es la de la importancia igualitaria del proceso como del resultado.

La repetición del gesto de dibujar en el espacio, es lo que nos fomentará en nuestra investigación, ya que la idea gestual, corporal y la circulación masiva como creadora

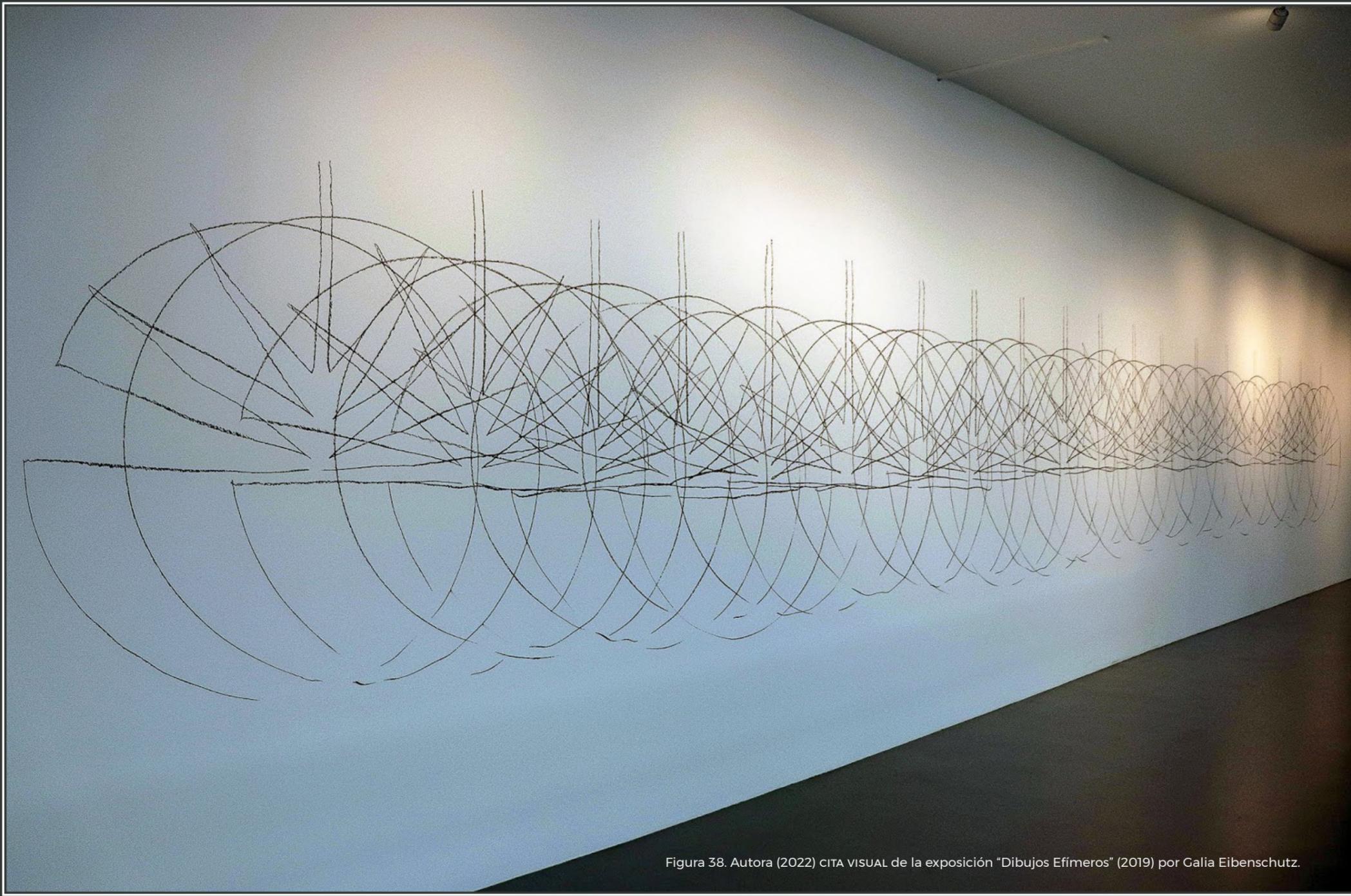


Figura 38. Autora (2022) CITA VISUAL de la exposición "Dibujos Efimeros" (2019) por Galia Eibenschutz.

de elementos compositivos sustentará la propuesta como producción artística en el aula.

Emplear el dibujo como forma de autoconciencia y de reflexión acerca del entendimiento de nuestro cuerpo es una de las ideas que se trabaja en esta investigación, tal como nos enseña la artista nombrada en *Dibujos efimeros* (2019). En ella nos muestra la forma grupal de moverse mientras se dibuja y se crea arte en el espacio, que pedagógicamente hablando nos sirve como referencia a la hora de enseñar la educación plástica en la secundaria desde un punto de vista más experimental. Esta investigación de Galia (1970) sugiere la representación y exploración del cuerpo y funde lo cinético del dibujo y los trazos gestuales. Por lo tanto, se puede decir que nos ayuda a comprender de forma experimental lo que se pretende conseguir a lo largo de la búsqueda sobre el dibujo y el movimiento.

La obra es planteada desde su concepción del movimiento y el cuerpo como herramienta creadora, un punto de partida para la representación de su obra a un alumnado de 3° ESO. Esta representación se inculca y trabaja el arte contemporáneo más interdisciplinar e innovadora del cual nos ayuda a reciclarnos como docentes artísticos, ya que además, trabajamos los elementos compositivos básicos en educación artística como la línea, mancha o texturas.

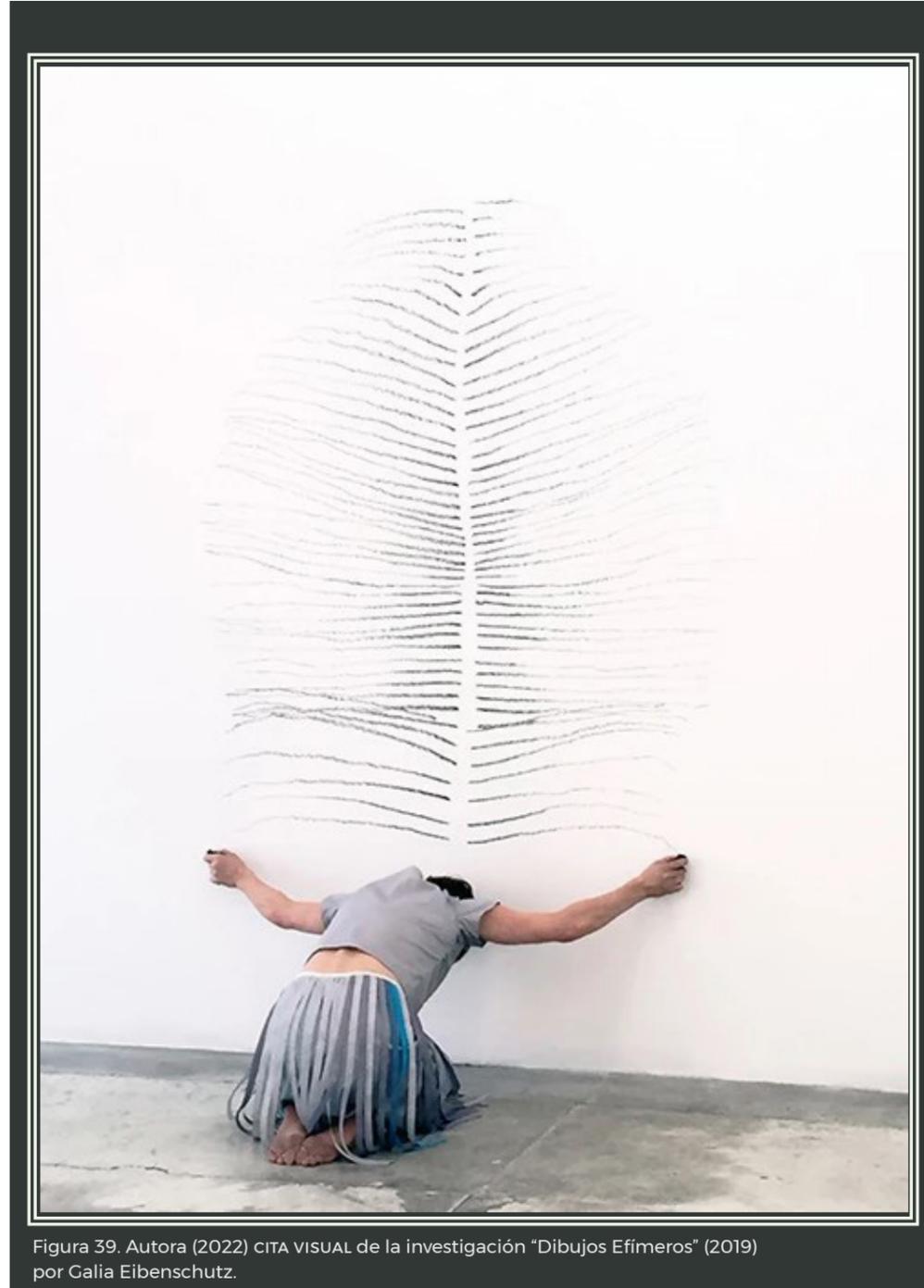


Figura 39. Autora (2022) CITA VISUAL de la investigación "Dibujos Efimeros" (2019) por Galia Eibenschutz.

Así mismo, Galia (1970) nos enseña como sus piezas son creadas tomando el cuerpo como herramienta y el dibujo como guía. Este concepto del dibujo nos lo representa en secuencias, repeticiones y temporalizaciones de movimientos que son transmitidos al público, un dibujo en vivo. La línea se convierte en un elemento gráfico y gestual, que dota de fuerza visual narrando un movimiento repetitivo. Esto nos sirve de retransmisión como explicación del performance en el aula, todas las características y estudios que los referentes contemporáneos nos ofrecen en la educación artística.

En esta investigación cogemos esos aspectos y conceptos importantes que hemos destacado de la artista para inculcar a un alumnado una apreciación estética y experimental, formas expresivas para que el alumnado adquiera nuevos conocimientos artísticos-plásticos.



Figura 40. Autora (2022) FOTOENSAYO registro del movimiento y el rastro gráfico.

### 3.4.2 Planteamiento y situación.

Para empezar a indagar acerca del desarrollo de esta investigación, es importante nombrar algunos aspectos sobre los contenidos curriculares y las competencias en 3ºESO.

La propia particularidad de las Metodologías Artísticas de Enseñanza, han tratado contenidos y competencias vinculadas a la educación plástica visual y audiovisual (EPVA) que nos ayudan a integrar proyectos investigables. En ellos podemos observar competencias para esta investigación como:

- Competencia en comunicación lingüística **CCLI**
- Competencia aprender a aprender **CAA**
- Competencias sociales y cívicas **CSC**
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor **SIEE**
- Conciencia y expresiones culturales. **CEC**

Trabajar mediante las competencias y contenidos a través de una artista contemporánea como es Galia Eibenschutz, es que además de utilizar y explorar el mundo de los materiales y su registro gráfico, también trabajamos el proceso creativo a través de otras herramientas como el cuerpo y su concepto de abstracción y dimensionalidad. Conseguir con esto que el alumnado sea juicioso con su proceso de aprendizaje y creativo.

Para ello se han utilizado los siguiente contenidos curriculares:

BLOQUE	CONTENIDOS
BLOQUE 0: BLOQUE TRANSVERSAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocimiento de las cualidades emocionales y expresivas de los medio graficoplásticos, y disfrutar en el proceso de producción artística.</li> <li>- Iniciativa y innovación.</li> <li>- Pensamiento reflexivo y crítico.</li> </ul>
BLOQUE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de la forma por medio de la textura y interpretación plástica de distintas texturas visuales y táctiles.</li> <li>- Reconocimiento, interpretación y aplicación del valor simbólico del color.</li> <li>- Experimentación con mezclas de color para expresar de sensaciones y emociones en trabajos guiados de aula.</li> <li>- Investigación experimental por medio de la aplicación en obras graficoplásticas personales y en la reinterpretacion de obras de arte.</li> <li>- Técnicas gráfico-plásticas. Identificación de los distintos materiales utilizados en la representación gráfico-plástica, análisis de sus características fundamentales y experimentación con cada uno de ellos.</li> <li>- Experimentación con técnicas bidimensionales.</li> </ul>

Tabla 04. Autora (2022). Tabla explicativa de algunos contenidos utilizados en la investigación.

Durante la investigación se han diseñado y planificado una actividad dirigida especialmente para el aula. Para ello se ha experimentado el uso de diferentes estilos y materiales, los cuales nos ha servido para investigar su plasticidad, expresión y registro gráfico. Indagar este tipo de técnica con diferentes materiales obtenemos métodos muchos más completos que la utilización de los más conservadores. Cabe destacar que esta actividad es una simulación de lo que se podría llevar a cabo en el aula, observando, analizando y llevando a cabo mejoras en ella.

En este caso, gracias a la obra de la artista visual referente se ha buscado la idea y concepto del dibujo-movimiento-registro, que nos permita enseñar al alumnado una percepción y representación del espacio y el arte de dibujar mediante la performance. Darles a conocer la variedad expresiva de los elementos plásticos, jugar con el cuerpo y su interacción en el espacio y experimentar colectivamente, son los planteamientos clave a lo largo de este proyecto.



Figura 41 y 42. Autora (2022) PAR FOTOGRÁFICO formado por dos fotoensayos del material como elemento experimental del rastro gráfico.

### 3.4.3 Actividades diseñadas

La siguiente actividad diseñada para el aula, podría aplicarse en otros cursos, ya que son elementos y contenidos accesibles para un alumnado de secundaria. Con ello se trabaja el color, las texturas, el dibujo, y se atiende a una cultura del arte contemporáneo y un estilo poco ejercitado en la educación como es la performance.

Se trata de una actividad colectiva donde se combinan dos elementos principales: el arte de acción y el juego educativo. Se considera que el alumnado adquiera una motivación por aprender unos contenidos de manera más participativa y que experimenten con herramientas de las cuales no son coincidas por este tipo de público: el propio cuerpo.

A partir de unas ciertas pautas, los alumnos tendrán que mezclarse entre ellos y realizar una serie de signos gráficos que conlleven a un registro sobre el papel, el propio registro de su movimiento. La propuesta parte tomando como referente a la artista Galia Eibenschutz y su obra "Dibujos efímeros"(2019), para trabajar unas cualidades estéticas y conceptos que la caracterizan acerca de jugar con nuestro cuerpo y crear obras en el espacio.

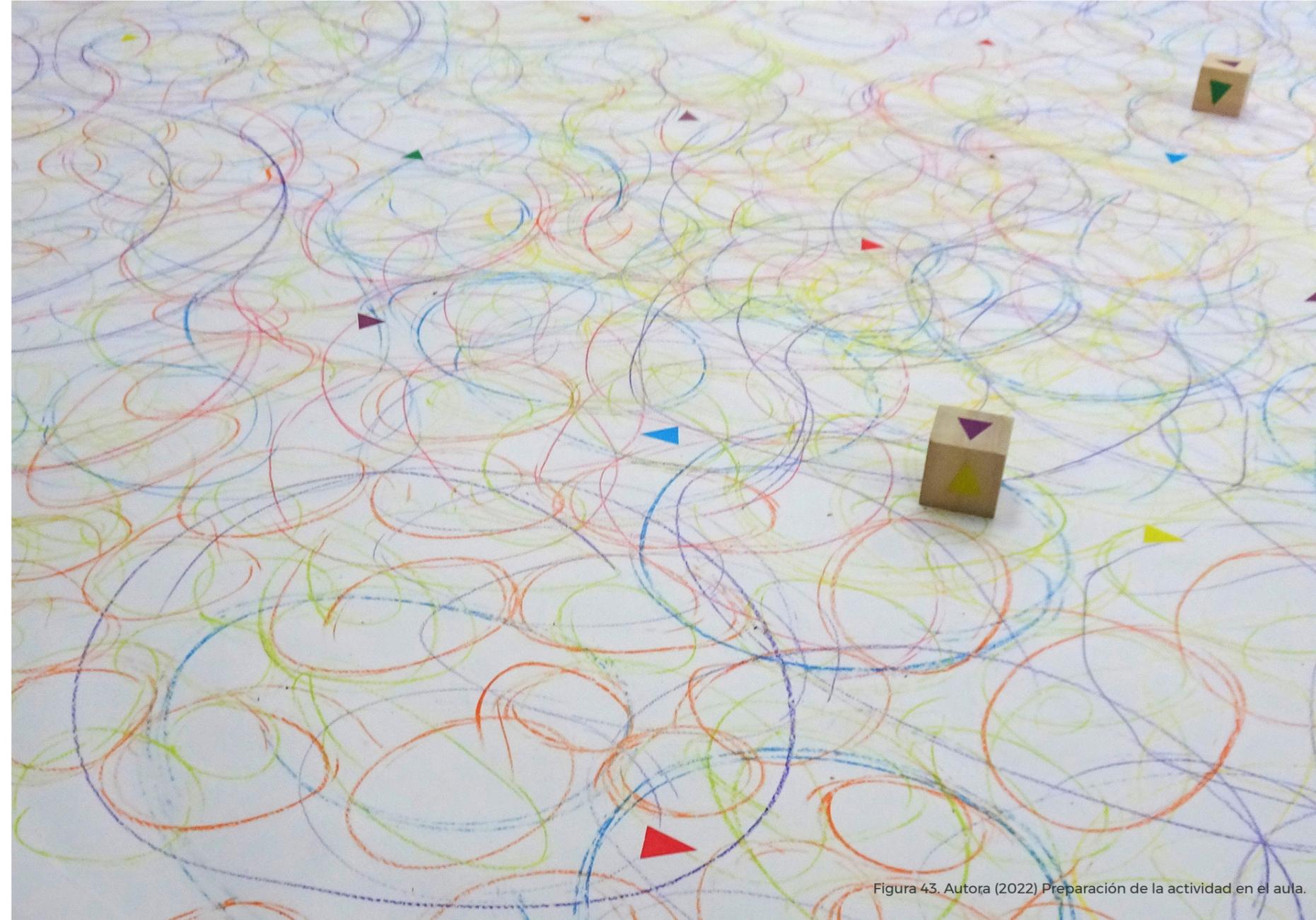


Figura 43. Autora (2022) Preparación de la actividad en el aula.

#### ● Actividad. Dibujos en equilibrio.

Sobre una hoja de dimensiones grandes, y un espacio vacío en el aula, investigamos el concepto del dibujo y movimiento mediante la utilización del cuerpo en equilibrio del alumnado, y así, analizar el proceso creativo de representar la obra de la artista Galia Eibenschutz bajo unas directrices: la técnica, la temporalización, el espacio y el resultado de la acción.

La actividad trata de dirigir al alumnado a realizar dibujos gráficos sobre el soporte a partir del equilibrio y movimiento y el juego del azar. Para ello se creó una serie de pautas a seguir:

- Sobre el soporte se dispuso una serie de pegatinas de colores, los cuales corresponden a los del círculo cromático del cual han realizado con anterioridad en el aula. Esto nos sirve para que el alumnado, una vez dentro del soporte, se sitúe para realizar la acción. Para ello, mediante un dado con las formas y colores del soporte, sacarán un color el cual será el elegido a buscar su complementario. Aquí trabajaremos otro de los aspectos importantes de los contenidos curriculares del curso.

- Una vez posicionado en el color complementario del cual ha salido como azar, los alumnos, mezclados entre ellos y jugando con el equilibrio, dibujarán en el soporte hasta que hayan realizado su signo gráfico. Esto se repetirá de nuevo hasta completar y llenar el soporte creando un espacio texturizado.



Figura 44, y 45. Autora (2022) Par visual formado por (izquierda) fotografía de los alumnos realizando la actividad y (derecha) fotoensayo por Autora (2022)



Figura 46. Autora (2022) FOTOGRAFÍA INDEPENDIENTE.

La actividad presente, contemplado desde la performance, adquiere su importancia en elementos clave como el espacio, el tiempo y la presencia del cuerpo en la acción. Se trabaja desde una concepción del registro gráfico que deja como consecuencia el movimiento de nuestro cuerpo, adaptado a un juego de acción donde el alumnado adquiere una participación y motivación diferente al dibujo estándar.

El espacio empleado ha sido un lugar espacioso, donde el alumnado pueda desarrollarse, moverse, explorar y situarse en un sitio diferente del aula diaria. El salón de actos del instituto nos ha facilitado ese espacio, pero las dificultades temporales de cambio de lugar no ha facilitado el desarrollo de la sesión completa para culminar la actividad. Esto supone un análisis para la mejora acerca de como encontrar el espacio adecuado a una actividad performativa y también que suponga una participación más motivadora y que mantenga unas sesiones duraderas.

El tiempo es lineal, tiene un inicio y un fin, aunque la acción sea dirigida pero manteniendo el azar característico del happening y las performances, culmina en un final basado en la creación artística de una obra como la artista visual referente seleccionada. Dado que es complicado coincidir el vestuario en este tiempo seleccionado de la actividad, se pautó mantener los pies descalzos con calcetines y mascarilla (debido al reglamento del Covid-19), pero la propuesta a realizar sería mantener un vestuario oscuro que resalte el cuerpo sobre el soporte y los materiales.

SESIONES	PLANTEAMIENTO Y DESARROLLO
SESION 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación sobre la performance y la artista Galia Eibenschutz.</li> <li>- Explicación sobre sus obras y planteamiento de la actividad.</li> <li>- Pautas a seguir y previsión de materiales y vestuario.</li> </ul>
SESION 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de contacto. Explicación y desarrollo de los grupos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupos de 5, agrupados a sorteo.</li> </ul> </li> <li>- Finalización de la sesión con obra abierta.</li> <li>- Charla grupal sobre la actividad. Reflexión grupal.</li> </ul>

Tabla 05. Autora (2022). Tabla explicativa sobre las sesiones de la actividad y la descripción de la realización de cada sesión.



Tabla 06. Autora (2022). Grafico descriptivo sobre las pautas y el planteamiento a seguir para la actividad.

### ● Objetivos de la actividad

Para esta actividad se han planteado unos objetivos:

- Descubrir y experimentar el proceso creativo en la utilización de su propio cuerpo como investigadora del dibujo.
- Conseguir que el alumnado consiga un pensamiento discordante a lo que es dibujar a través del ejercicio artístico y un análisis crítico del arte contemporáneo.
- Conocer el arte del performance y experimentar el arte de acción para la creación y obtención de elementos compositivos, en este caso, las texturas.

### ● Contenidos

Algunos de los contenidos empleados en el aula han sido:

- Análisis y observación del espacio y producción del entorno social, cultural y artístico.
- Identificar y producir elementos compositivos y configurativos: la línea, el color y las texturas.
- Experimentar y descubrir materiales para la creación de obras gráfico-plásticas.
- Lectura y análisis de referentes para la comprensión de producción y la cultura del arte.



Figura 47 y 48. Autora (2022) Par visual formado por CITA VISUAL (izquierda) de la exposición "Dibujos efímeros" por Galia Elbenschutz y (derecha) fotografía de autor en la actividad con alumnos.



### ● Competencias

Las competencias que se trabajarán en la actividad serán:

- Interacción y desarrollo de la comunicación.
- Tratamiento de la información, conciencia cultural y artística.
- Competencia aprender a aprender.
- Autonomía y iniciativa personal.
- Competencias sociales y cívicas.

### ● Materiales

Para la realización de esta actividad, se ha investigado diferentes materiales posibles para su realización:

- Carboncillo
- Lápiz grafito
- Tinta negra
- Acrílico
- Lapices de colores

Para la actividad diseñada en el aula, se decidió por el color, ya que al ser uno de los contenidos curriculares y de fácil acceso para el alumnado, se observó interesante incluirlo para representar el dibujo y en la obtención de texturas.



Figura 49, y 50. Autora (2022) PAR FOTOGRÁFICO formado por fotoensayos del material.

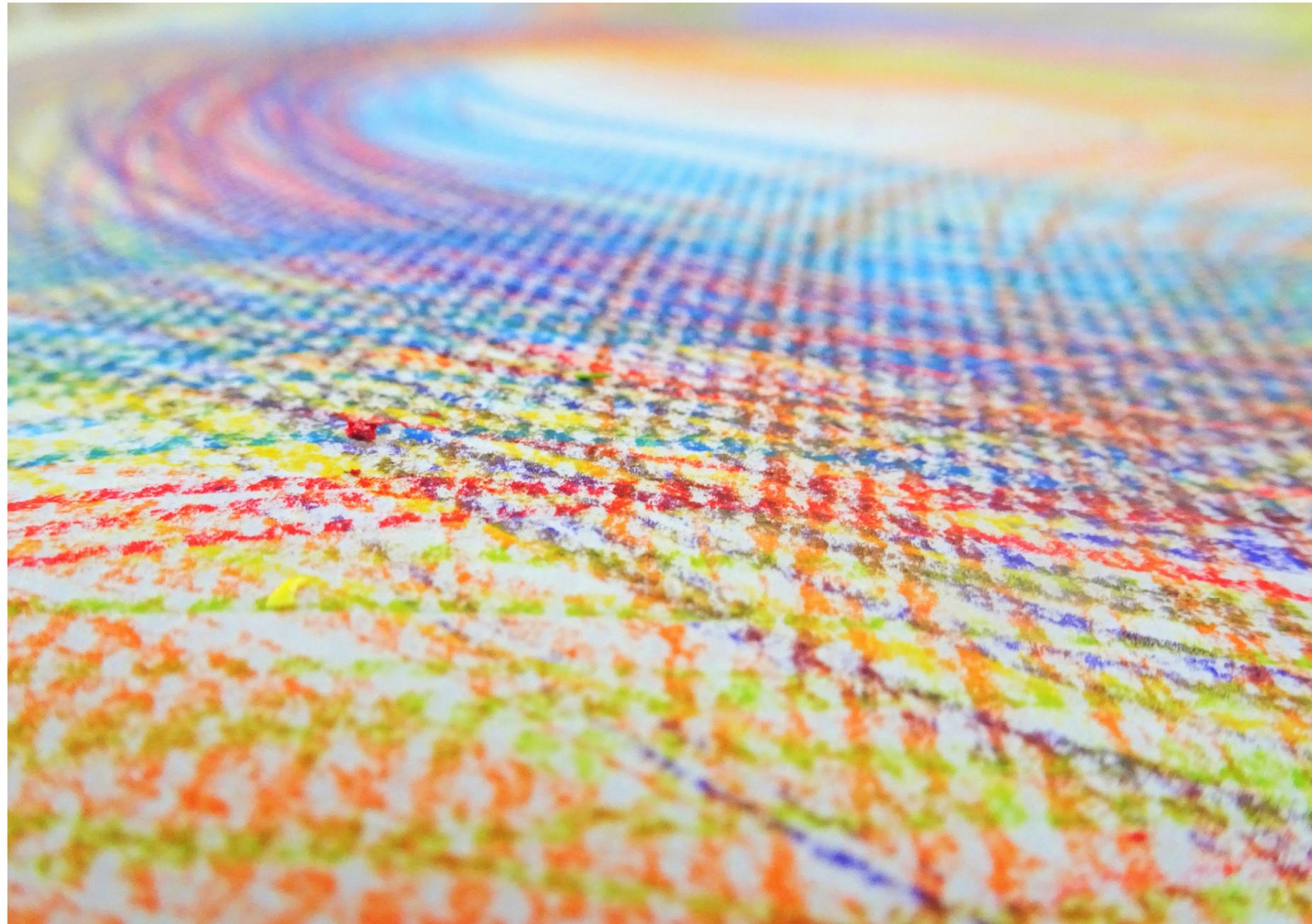
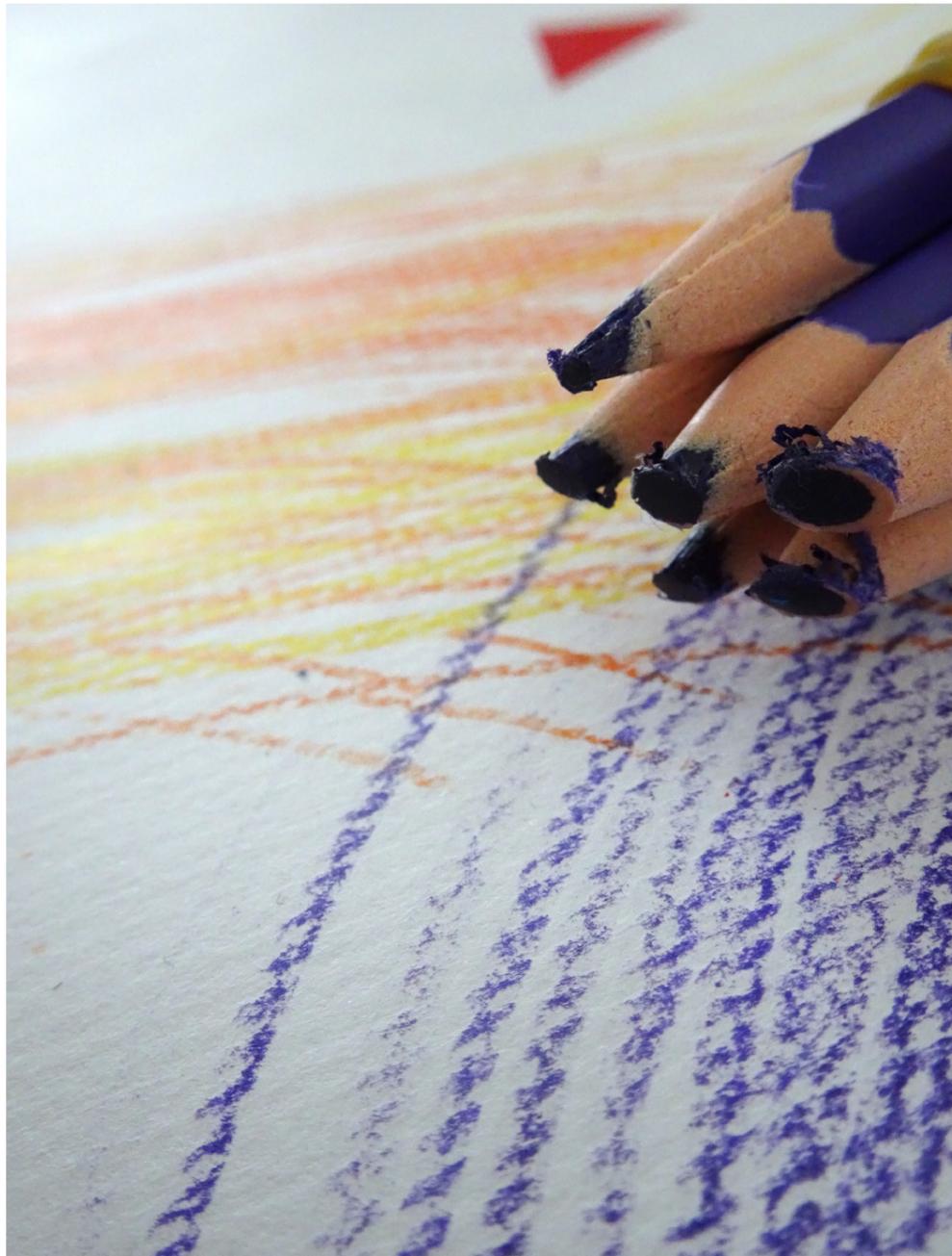


Figura 51, y 52 . Autora (2022) PAR FOTOGRÁFICO formado por fotoensayos del material.

### ● Metodología

La metodología utilizada basada en las artes pretende incluir y beneficiar el aprendizaje del alumnado a través de la experiencia y el arte.

Se pretende crear una conexión artística durante la actividad favoreciendo una calidad basada en la autocrítica, reflexión y la experiencia estética, comprendiendo los conceptos artísticos planteados.

### ● Temporalización y sesiones.

Sobre la temporalización, para esta actividad está diseñada para 3 sesiones. Pero en la realización de ella se ha llevado a cabo en 2:

- 1 Sesión: 45 min. Explicación de la actividad y observación de la artista referente y su obra.
- 2 Sesión: 45 min. Realización de la actividad y charla colectiva sobre el proceso y resultados.

CABE DESTACAR, QUE POR PROBLEMAS TEMPORALES, LA ACTIVIDAD QUEDÓ INCOMPLETA, PERO SE HA OBSERVADO Y PLANTEADO MEJORAS CON UNA SESIÓN MÁS EN CASO DE IMPLEMENTAR DICHA ACTIVIDAD EN EL AULA.



Figura 53. Autora (2022) FOTOGRAFÍA INDEPENDIENTE.

# RESULTADOS

## 4.1 Resultados

Para interpretar los resultados obtenidos, primero debemos analizar y reflexionar el proceso que se ha llevado a cabo mediante la observación en el aula.

Las MAE han aportado en el proceso creativo de la actividad y del desarrollo para su planteamiento, ya que la investigación basada en la Educación Artística nos lleva a un aprendizaje y enseñanza de las artes como derivación a la creación artística.

A lo largo de la investigación, se ha llevado una serie de ensayos que han permitido el estudio sobre las claves de este proyecto. La performance como estudio e interpretación cultural y social como clave para entender y analizar una artista referente, el dibujo, como promotor y autor indispensable en la enseñanza artística y el movimiento de nuestro cuerpo como herramienta e instrumento en la creación y experiencia estética. Todo esto deriva a incluir

la idea de producir la experimentación y interpretación de obras a través de la motivación del juego y el dibujo abstracto, rompiendo un poco con el realismo gráfico del cual parte del alumnado tiende a frustrarse por no saber realizar.

Conseguir que el alumnado desarrolle destrezas artísticas asociadas a los contenidos del currículo es uno de los resultados obtenidos en esta actividad. La elección de los materiales como los lápices ha conllevado la fácil realización por su bajo coste y el manejo que el alumnado tiene. Los lápices es un material que se asocia al dibujo desde que somos conscientes de pequeños, pero gracias a los ensayos obtenidos a lo largo de la investigación, se podría incluir otros materiales más plásticos que nos ofrece esa deformidad y abstracción y que resultaría muy útil en el aula.

Otro de los resultados obtenidos es la narrativa visual que se ha ido creando a lo largo de la investigación y la actividad diseñada. La a/r/tografía ha permitido la creación visual de una narrativa artística y lograr la realización de una investigación basada en la educación artística y la experiencia estética.

Esta narrativa performativa ha sido evaluada de forma observadora en el aula.

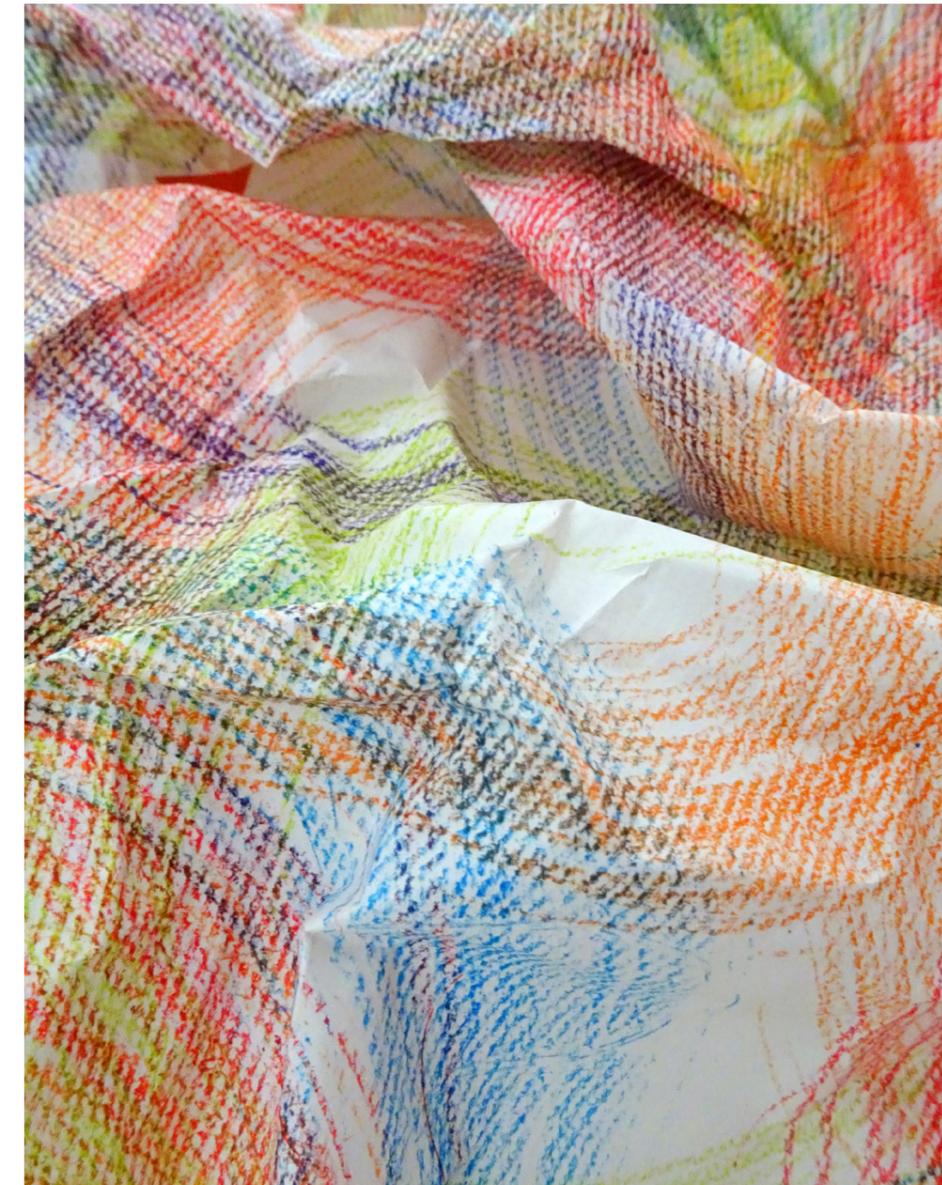


Figura 54. Autora (2022) FOTOGRAFÍA INDEPENDIENTE.

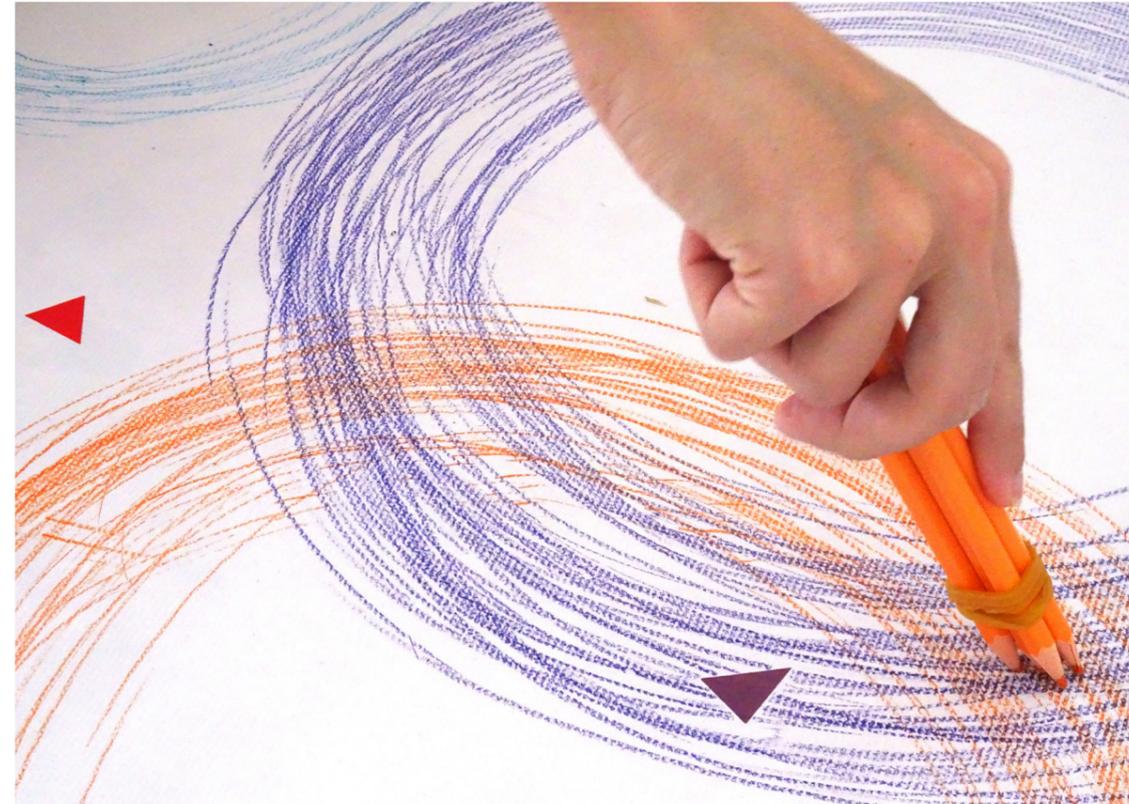
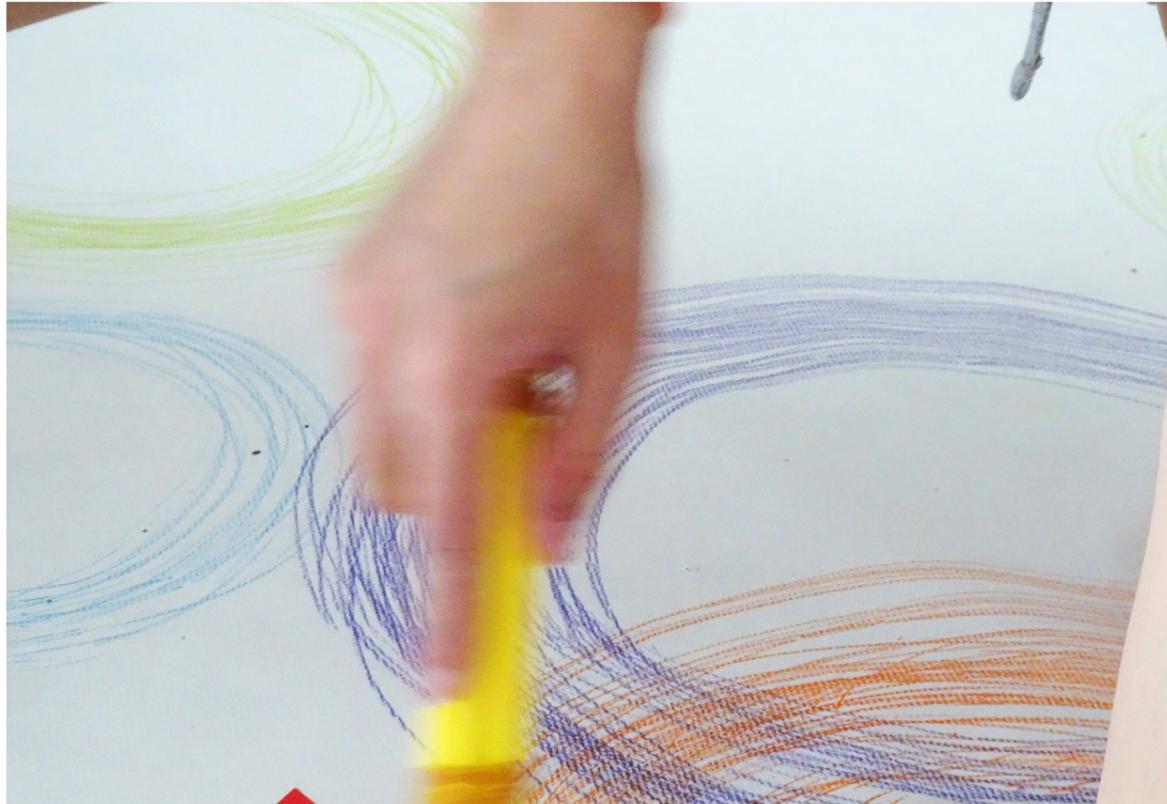


Figura 55, 56, 57 y 58. PAR FOTOGRÁFICO compuesto por 4 fotografías de Autora (2022)



Figura 59, 60, 61, 62, 63, 64 y 65. SERIE SECUENCIA compuesto por (izquierda) fotografías de fotoensayos por Autora (2022) y (derecha) CITA VISUAL de Galia Eibenschutz, en performance "Solo con batería"(2018).



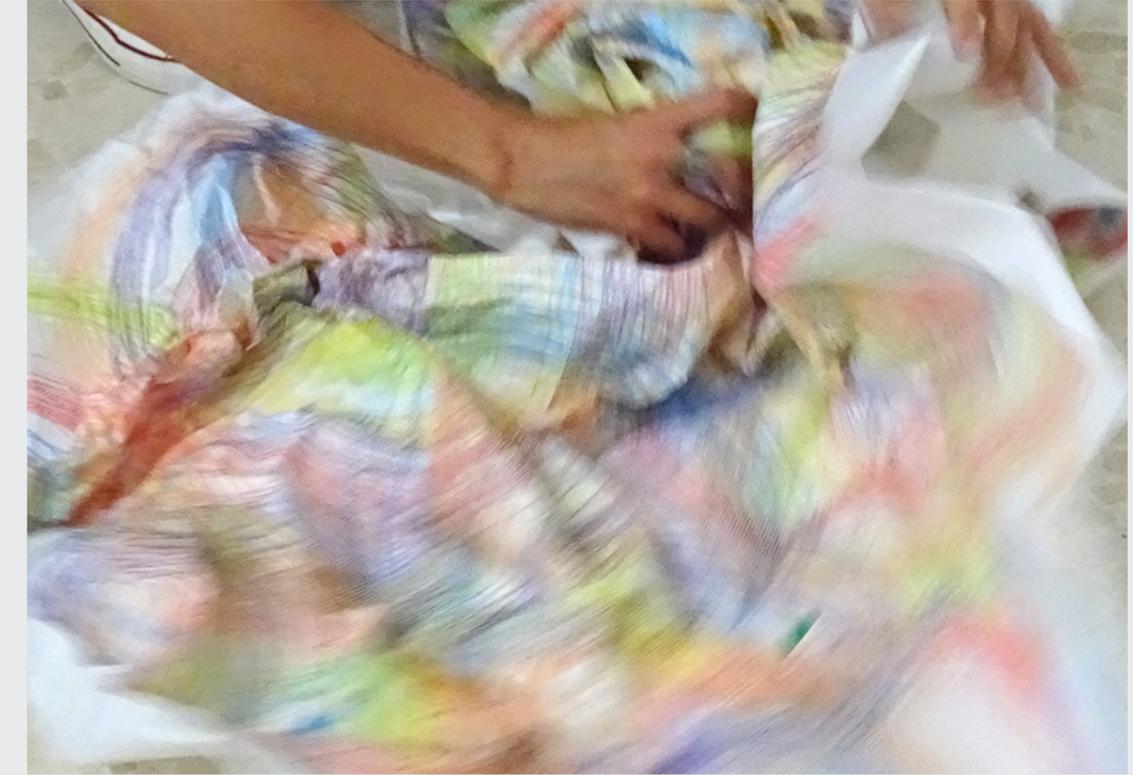


Figura 66, 67 y 68. SERIE SECUENCIA compuesto por fotografías de fotoensayos por Autora (2022)



Figura 69, 70 y 71. Autora (2022) PAR FOTOGRÁFICO formado por dos fotografías (izquierda) del proceso en el aula y (derecha) resultado final.

#### 4.1 Criterios de evaluación

Evaluar los resultados y marcar unos criterios evaluativos dentro del proceso de creación nos ayuda desde nuestro punto de vista educador artístico valorar y atender su continuidad y aprendizaje de desarrollo. En esta investigación premia la importancia tanto del proceso como el resultado, midiendo las competencias adquiridas y nombradas con anterioridad y consumiendo al alumnado en los diferentes contenidos del currículo educativo.

Cabe destacar que tanto la evaluación como la planificación y el desarrollo de la misma atenderá de forma que facilite la inclusión total del alumnado, así como también la diversidad.

Los tipos de evaluación que utilizaremos serán la autoevaluación, ya que el alumno necesita adquirir una respuesta crítica a partir de su experiencia, y la evaluación a partir de unos criterios definidos.

EVALUACIÓN	CRITERIOS	VALORACIÓN
TÉCNICA Y MATERIAL	Comprender y utilizar la técnica con precisión y ejecutar correctamente los pasos a seguir.	20%
COMPOSICIÓN DIBUJO MOVIMIENTO	Comprender y realizar el ejercicio planteado, además de conseguir su diferenciación y adaptación en el soporte.	30%
PARTICIPACIÓN Y DESARROLLO	Entender los conceptos planteados, la obra a representar y participar activamente para el desarrollo individual y colectiva.	30%
PRESENTACIÓN Y RESULTADOS	Presentar y exponer las ideas obtenidas mediante una autoevaluación de forma textual y visual.	20%

Tabla 07 . Autora (2022). Tabla explicativa de los criterios de evaluación de la actividad diseñada.

## CONCLUSIONES

# 5

A lo largo de esta investigación, se va comprendiendo que en este tipo de trabajos de investigación donde prima la experiencia, resulta difícil terminar y cerrar con una conclusión directa y generalizada.

La performance es un campo abierto de posibilidades que pueden ofrecer en la educación artística muchas maneras de investigar e innovar en la calidad de la enseñanza. Tras indagar brevemente este campo amplio, se ha podido observar como su estudio e incorporación en el aula dota de adquisición de competencias necesarias para el desarrollo social y personal del alumnado.

Otro de los aspectos a destacar es que su utilización y diseño de proyectos basados en las artes de este ámbito ayuda a fortalecer el trabajo colectivo, la convivencia y la inclusión en el aula, ya que sus metodologías son resolutivas y fáciles de comprensión. Se rompe el esquema del dibujo realista para pasar al grafismo y registro abstracto, experimental y creativo.

Indagar en el dibujo junto el movimiento corporal nos ha ofrecido un camino artístico creador de elementos compositivos básicos en la educación artística, obteniendo bases tanto teóricas como prácticas. Mediante las pruebas y fotoensayos obtenidos durante el proceso, se ha podido hacer un análisis y representación de lo que se quiere emplear en el aula. También, gracias a las investigaciones de la artista visual y performativa Galia Eibenz-

chutz, nos ha ofrecido conceptos claves que permiten experimentar y comprender el dibujo y el movimiento de nuestro cuerpo como creador de arte en el espacio. Además, se cuenta con un video adjuntado en la presentación donde podemos observar un trozo de la investigación en movimiento.

En cuanto a la actividad planteada en el aula nos ha servido como toma de contacto y ofrecido la posibilidad de analizar esta investigación como experiencia estética vinculada a la educación artística. Se ha observado como el juego educativo con el arte de acción, son técnicas que conectan con las inquietudes y motivaciones de los adolescentes a la hora de realizar un trabajo artístico. Además, de poder seguir los contenidos adecuados del currículo, dando la oportunidad al alumnado de ingerirlos de forma innovadora y experimental.

Referente a las hipótesis y objetivos planteados al principio de la investigación, se podría decir que la mayoría conectan con el resultado obtenido. No obstante, cabe destacar que la investigación queda abierta a nuevas posibilidades para la inclusión de la performance en las aulas de secundaria, ya que en este proyecto no se han planteado todas sus posibilidades y mejoras educativas.

Una conclusiones abiertas que podrían plantear y ser tratados en futuros trabajos sobre el dibujo y la performance.

# BIBLIOGRAFÍA



- Acaso, M. (2006). El Lenguaje Visual. Barcelona. Paidós.
- Acaso, M. (2009). La educación artística no son manualidades. Madrid. Editorial Catarata
- Aguilar, G. (2010). La interacción, la interpretación y la implicación como estrategias participativas. *Arte y políticas de identidad, Vol.3.* 9-28. <https://revistas.um.es/reapi/article/view/117381/111031>
- Antúnez, N., Zapatero, D., y Ávila, N. (2008). El arte contemporáneo en la educación artística. Madrid. Editorial Eneida.Balada,
- Arnheim, R. (2006). Arte y percepción visual. España. Editorial Alianza Forma.
- Arnheim, R. (1993). Consideraciones sobre la educación artística. Barcelona. Editorial Paidós.
- Aznar Almazán, S. (2000). El arte de acción. 2ª ed., San Sebastián: Nerea.
- Beljon, J. J. (1993) Gramática del arte: principios del diseño, Madrid, Celeste, D.L.
- Brión, M.(1963) El arte abstracto. *Boletín Cultural y Bibliográfico; Vol. 6, Núm. 08.* 1163-1169. [https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin\\_cultural/article/view/5662/5897](https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/5662/5897)
- Dewey, J. (2008) El arte como experiencia, Barcelona, Editorial Paidós.
- Efland, A.D., Freedman, K. y Stuhr, P. (2003). La educación en el arte posmoderno. Barcelona. Paidós Ibérica, S.A.
- Eisner. (1995). Educar la visión artística. Barcelona, Editorial Paidós.
- Eisner. (2004). El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Barcelona, Editorial Paidós.
- Gadamer, H.-G. (1991). La actualidad de bello: El arte como juego, símbolo y fiesta. Barcelona: Paidós.
- Eibenschutz, G. (2020), Galia Eibenschutz. [Galiaeibenschutz.art](https://www.galiaeibenschutz.art/) <https://www.galiaeibenschutz.art/>
- Gómez Arcos, J.R. (2005): Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria. *Arte, individuo y sociedad, núm. 17.* 115-132. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0505110117A>
- Irwin, R. L. (2013). La práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía, vol. 25.* 65-66. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/328771/20785469>
- Kandinsky, W.(2003) Origen de la abstracción. Madrid. Fundación Juan March.

- Lepecki A. (2006) Exhausting Dance. Performance and the politics of movement. Routledge. Taylor & Francis e-Library.
- Machon, A. (5 de noviembre de 2017) El símbolo gráfico y sus clases. Blog Machon. <http://www.antoniomachon.com/blog/2017/11/05/simbolo-grafico-clases/>
- M. y Juanola, R. (1987). La educación visual en la escuela. Barcelona: Paidós.
- Navajas, R. y Rigo, C. (2008). Arte y Expresión Corporal: una Fusión para Contribuir en la Formación del Docente. *Papeles de arte-terapia y educación artística para la inclusión social. Vol. 3.* 189-202. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/download/ARTE0808110189A/8879/>
- Perea, M. C. (2012) Performance y espacio público: repensar la performance desde la perspectiva del lugar. Ponencia presentada en *Primeras Jornadas de Estudios de la Performance.* (pp. 4-5). Universidad de Zaragoza- Santander Central Hispano.
- Pérez, J. (21 de noviembre de 2019) Galia Eibenschutz: Movimiento trazado en el Museo de Arte Carrillo Gil. Revista Primera página. <https://primerapaginarevista.com/2019/11/21/galia-eibenschutz-movimiento-trazado-en-el-museo-de-arte-carrillo-gil/>
- Roldán, J y Marín-viadel, R (2012). Metodologías artísticas de investigación en educación. Archidona: Aljibe
- Rubio, A. (Septiembre de 2018). *Cuatro estrategias didácticas basadas en arte contemporáneo: El proceso educativo como obra de arte a través de Metodologías Artísticas de Enseñanza- Aprendizaje. N°3.* 67-79.
- Smith, T. (2012). ¿Qué es el arte contemporáneo? Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Stokoe, P. (1974) La Expresión Corporal y el adolescente, Buenos Aires, Barry
- Taylor, D., Fuentes, M. (2011). Estudios avanzados del performance. México. Fondo de cultura económica.
- Torrens, V. (2007) Pedagogía de la Performance. Huesca. Edición de Valentín Torrens.

