

LA CIUDAD COMO AULA

EXPLORANDO EL ESPACIO URBANO A
TRAVÉS DE LA ARTOGRAFÍA, LA DERIVA
FOTOGRAFICA Y LA PINTURA

María Torralba Gual

Tutora: María Avariento Adsuara

Máster Universitario en Profesor/a de Educación Secundaria
Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de
Idiomas. Especialidad de Artes Plásticas.



UNIVERSITAT
JAUME I

Agradezco sinceramente a mis amigos, familiares y a mi tutora María Avariento Adsuara por su respaldo incondicional durante este proceso.

Su consejo y apoyo han sido fundamentales para mi desarrollo y crecimiento personal y profesional.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas CC-BY-NC-ND

Esta licencia permitiendo a otras sólo descargar sus obras y compartirlas con otras siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de forma comercial.

Informar que algunas de las imágenes presentadas aquí son de origen externo, estas fotografías se utilizan como exclusivamente con fines académicos.

Torralba Gual, M. (2023). *La ciudad como aula: explorando el espacio urbano a través de la Artografía, la Deriva fotográfica y la pintura*. Trabajo Final de Máster Universitario en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas. Especialidad de Artes Plásticas, Universidad Jaume I (Castellón).

LA CIUDAD COMO AULA

EXPLORANDO EL ESPACIO URBANO A TRAVÉS DE LA ARTOGRAFÍA, LA DERIVA FOTOGRÁFICA Y LA PINTURA

María Torralba Gual

Tutora: María Avariento

Máster Universitario en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas. Especialidad de Artes Plásticas



UNIVERSITAT
JAUME I

PALABRAS CLAVE

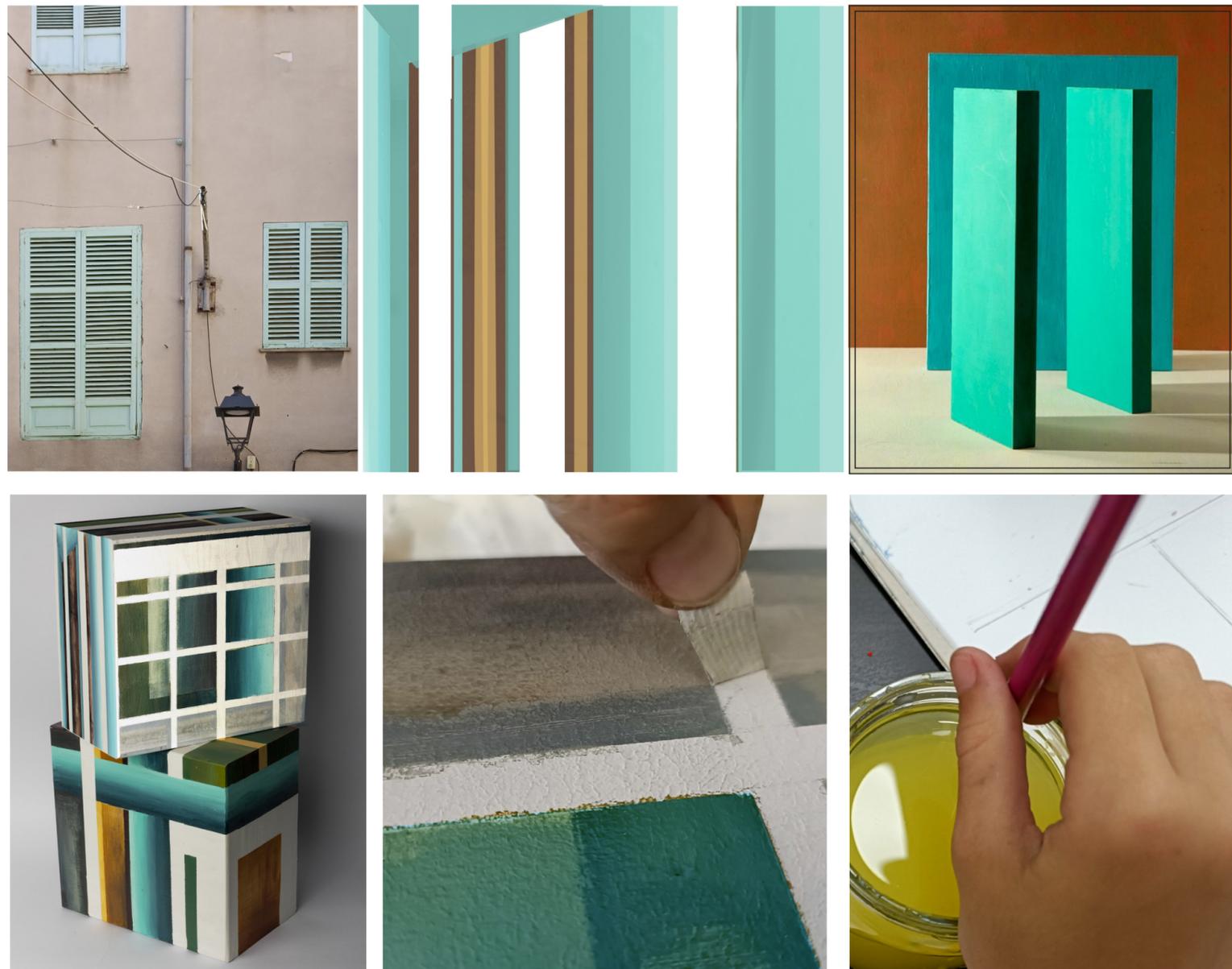


Figura 1. Fotoensayo de la Autora (2023). Palabras clave. Arriba derecha, Erin O'keefe (2018). 4.6 . El resto de imágenes, fotografías de la Autora (2023).

RESUMEN

Este trabajo de fin de máster te invita a sumergirte en un viaje artístico y educativo a través de las rejas del entorno urbano, abordando las complejidades del espacio privado y público. En él confluyen la A/r/tografía, la Deriva artística por Castellón de la Plana y Palma de Mallorca, la fotografía y la abstracción pictórica para establecer un diálogo entre la estética y la comunidad.

Por medio de la fotografía se busca desvelar el misterio de las estructuras urbanas, capturando la esencia de la ciudad y su interacción con sus habitantes. Se exploran las texturas y las capas de significado presentes en las ventanas y puertas, y se interpretan mediante la abstracción pictórica.

Se propone una situación de aprendizaje donde el juego educativo, el cubo-puzzle, promueve la participación activa de los espectadores, convirtiéndolos en (co)creadores de la obra final capturando la esencia del entorno urbano contemporáneo, la ciudad. El cubo-puzzle se convierte en una herramienta interactiva que desafía a los participantes a descubrir nuevas perspectivas y a jugar con la percepción visual, invitándolos a interpretar y apreciar la belleza que a menudo pasa desapercibida.

Se trabaja como referente artístico a Erin O'keefe, investigando su enfoque creativo y su manera

de entender las formas, los colores, la luz y las perspectivas para transformar los espacios en interesantes composiciones abstractas.

Palabras clave

Educación artística, Artografía, Deriva fotográfica, abstracción pictórica, entorno urbano y Erin O'keefe

KEYWORDS

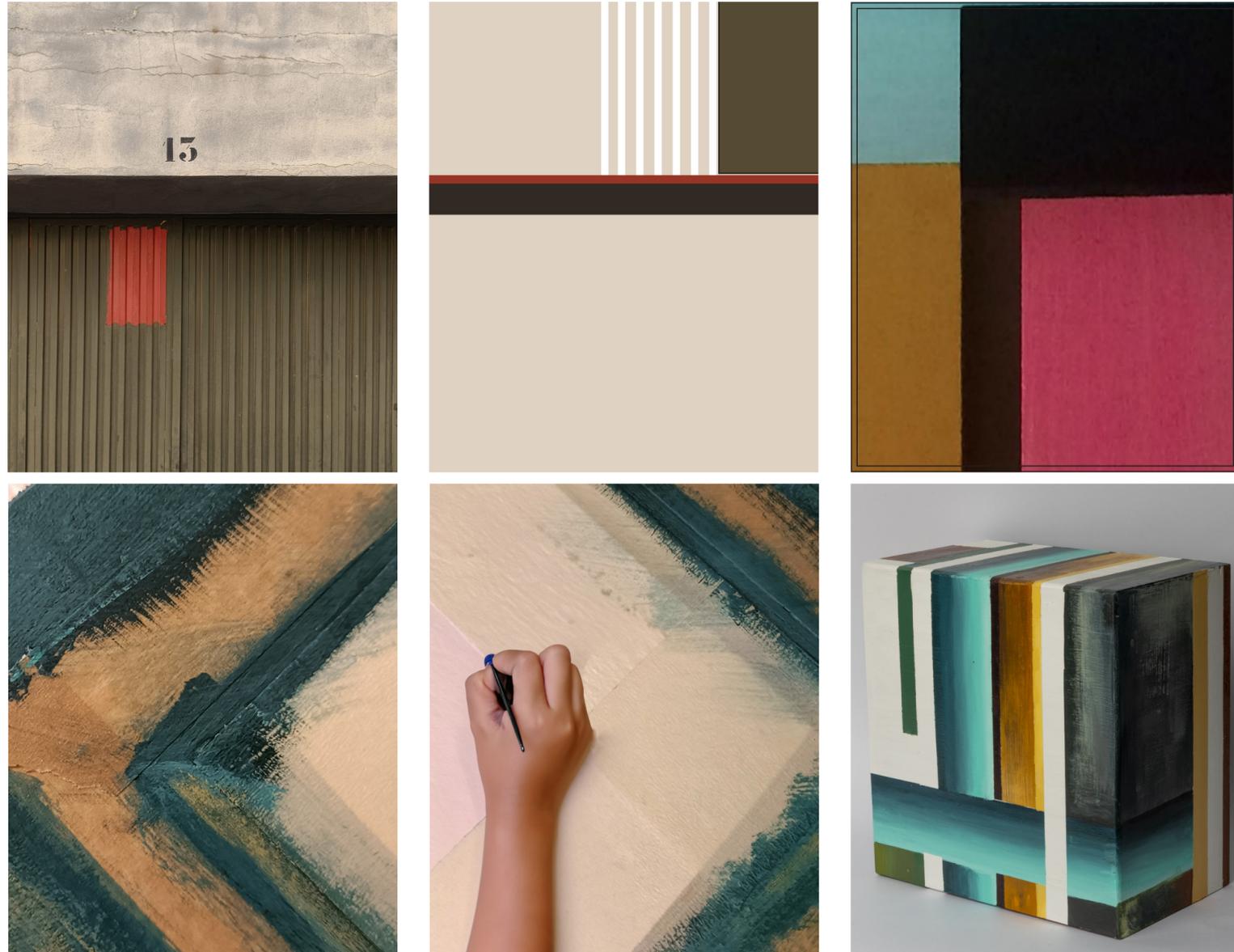


Figura 2. Fotoensayo de la Autora (2023). Keywords. Arriba derecha, Erin O'keefe (2018). Fragmento de 9.28 . El resto de imágenes, fotografías de la Autora (2023).

ABSTRACT

In this Master's Dissertation you will immerse yourself in an artistic and educational journey through the bars of the urban environment, addressing the complexities of private and public space. Here, the A/r/tography, the artistic drift through Castellón de la Plana and Palma de Mallorca, the photography and the pictorial abstraction converge to establish a dialogue between the aesthetics and the community.

Through photography we aim to reveal the mystery of urban structures, capturing the essence of the city and the interaction with its inhabitants. Textures and layers of meaning found in windows and doors are explored and interpreted through pictorial abstraction.

A learning situation is proposed where an educational game, the cube-puzzle, promotes the active participation of the audience, turning them into (co)creators of the final work, capturing the essence of the contemporary urban environment, the city. The cube-puzzle becomes an interactive tool that challenges the participants to discover new perspectives and play with visual perception, inviting them to interpret and appreciate the beauty that often goes unnoticed.

We use Erin O'keefe as our artistic referent,

investigating her creative approach and her way of understanding shapes, colours, light and perspective to transform spaces in interesting abstract compositions.

Keywords

Art Education, A/r/tography, Photographic Dérive, Pictorial abstraction, Urban environment and Erin O'keefe.

IMAGEN RESUMEN

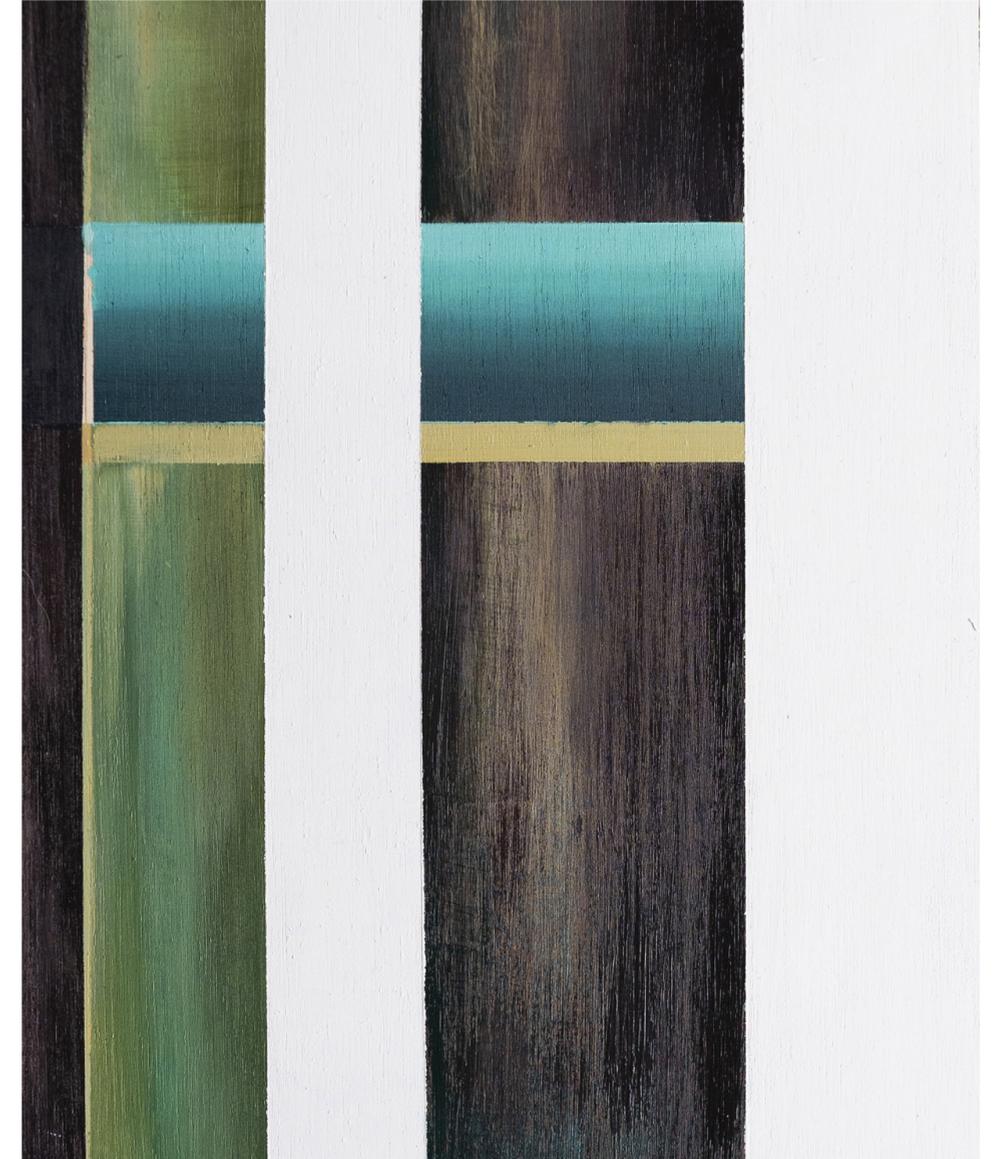
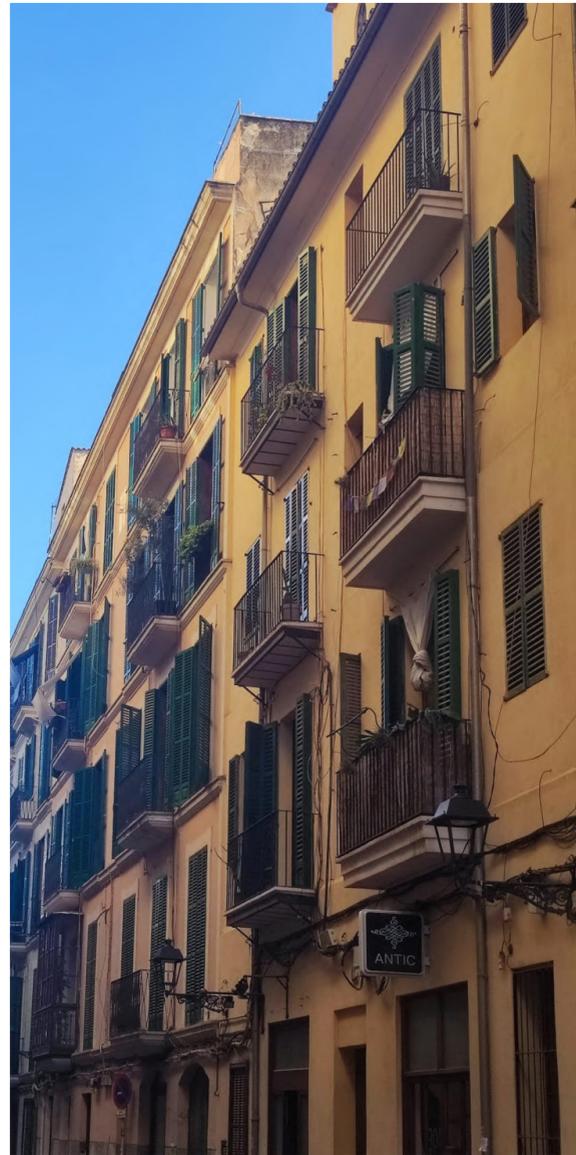


Figura 3. FOTO RESUMEN Autora (2023). Disfrutar. Fotoensayo compuesto por dos citas visuales y dos fotografías de la autora. De izquierda a derecha, cita visual de Lucien Hervé (1961), Chandigarh Secrétariat 354/2. Foto de la autora (2023) Palma I. Cita visual de Erin O'keefe (2018), 5.15. Foto de la autora (2023) Abstract V.



Figura 4. Fotografía independiente. Autora (2023). Turquoise I.

ÍNDICE

Introducción	13	Marco empírico	50
Justificación	15	Observación	53
Objetivos	17	Creación	55
Objetivos generales	17	Fotografía	55
Objetivos específicos	17	Pares visuales	58
Preguntas de investigación	19	Bocetos	58
Metodología	21	Investigación pictórica	61
Marco teórico	24	Cubo-puzzle	71
La ciudad como escenario humano	33	Montaje	76
El espacio íntimo y privado	33	Situación de aprendizaje	80
El espacio público	34	Planteamiento, situación y currículum	80
El arte como herramienta educativa	37	Resultados	87
Las rejas como elemento estético y formal	37	Conclusión	89
Las luces y las sombras	39	Referencias	93
La abstracción	41		
El juego	42		
Erin O'keefe como referente artístico	44		

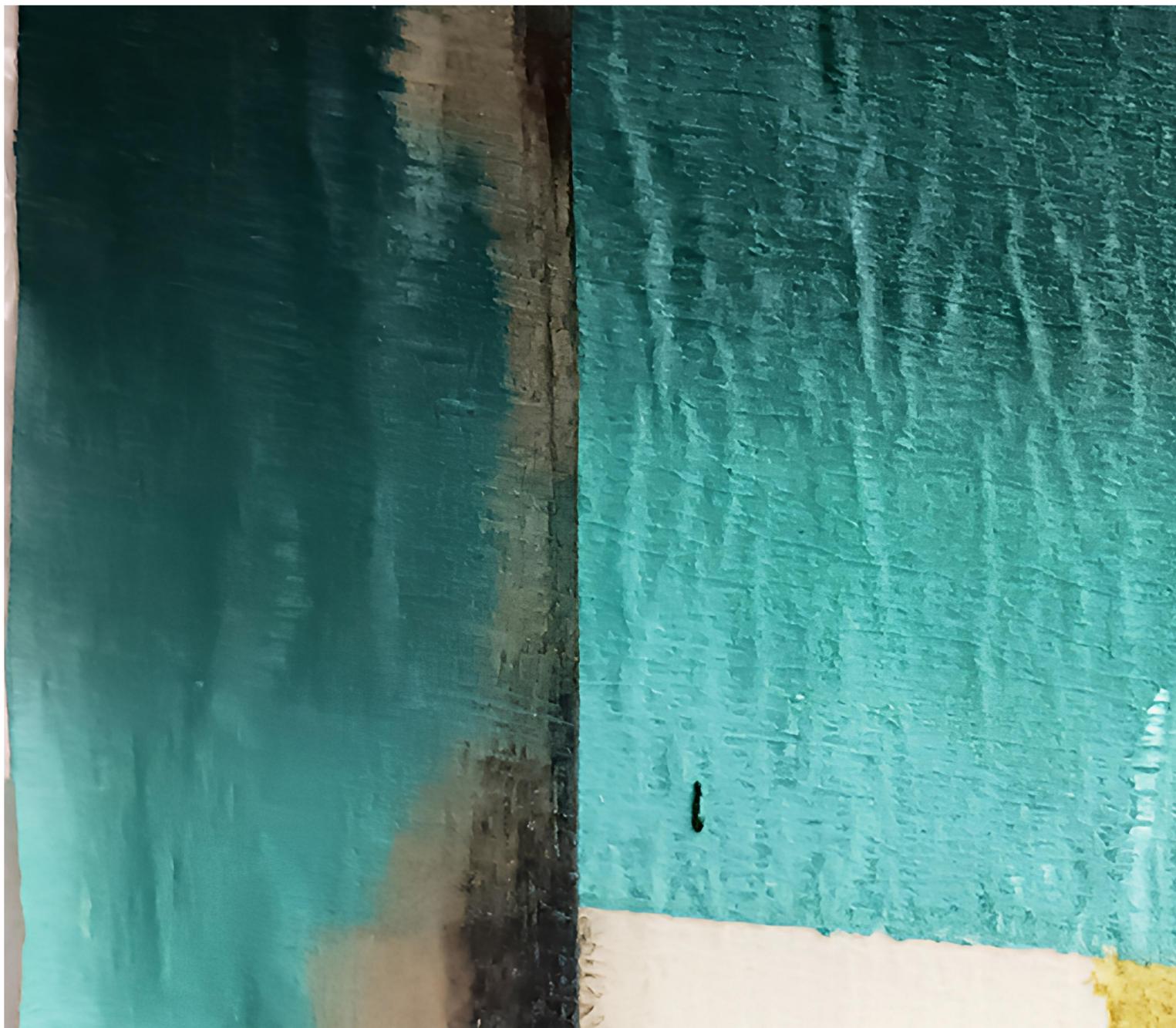


Figura 5. Fotografía independiente. Autora (2023). Turquoise II.

INTRODUCCIÓN

A modo de introducción, en este proyecto de final de máster se explorarán las posibilidades que ofrece la A/r/tografía para convertirse “en artista, investigador y profesor como formas de vivir la práctica artística como investigación” (LeBlanc, Davidson, Ryu e Irwin, 2015, p. 355) y, a posterior, se propondrá una situación de aprendizaje para el alumnado de 1º de Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño en la materia de Proyectos Artísticos.

Se logrará a través de dos etapas claras y diferenciadas, la etapa de investigación y fase de la puesta en práctica.

En el primer periodo, el de Investigación Educativa basada en las Artes (IEBA), se establecerá la idea central e intereses del proyecto, así como se plantean las hipótesis de investigación, los objetivos y el marco teórico que sustenta el trabajo.

La segunda etapa, la puesta en práctica, se comenzará por la realización de dos Deriva artísticas en Castellón y Palma de Mallorca. En ellas se observarán los límites definidos por las rejas, ventanas y puertas, los cuales delimitan el espacio público y privado del entorno urbano. En la segunda parte de la exploración, se trabajará con la fotografía, capturando todo aquello que resulte interesante en relación con las estructuras

adyacentes y los límites entre el espacio privado y público. El tercer ciclo de esta segunda gran etapa, consistirá en la selección de imágenes fotográficas obtenidas durante la exploración y la creación de bocetos que luego se presentarán en forma de fotoensayos y pares visuales. En la cuarta etapa de este bloque, se experimentará con la pintura y se abordarán conceptos como la abstracción geométrica, la textura, las veladuras, la reserva, los colores, el soporte y los materiales e instrumentos. La quinta fase se centrará en la relación con el cubo-puzzle, utilizando los bocetos anteriores como punto de partida estético y visual, se tomará como referencia a la artista Erin O’Keefe para establecer la paleta cromática, la estética del artefacto y la técnica. La sexta parte del segundo bloque consistirá en el montaje del espacio expositivo con las obras realizadas. Estas dos últimas etapas se estructurarán y diseñarán con el propósito de aplicarlas en la educación formal con estudiantes de Bachillerato, y se considerarán posibles intervenciones del público para obtener diferentes variables de “resultado”.

Ambas nos llevarán a la realización del último ciclo, el planteamiento de la situación de aprendizaje, donde se enlazarán la propuesta didáctica con el currículum, se presentará el contexto ficticio, la metodología que se aplicará, las sesiones empleadas y los resultados obtenidos.

Finalmente, el trabajo presentará una conclusión reflexiva y constructiva sobre el período de investigación y experimentación, así como los resultados obtenidos, concluyendo así el Máster Universitario en Profesor/a de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas en la especialidad de Artes Plásticas de la Universidad Jaume I.

JUSTIFICACIÓN

Para abordar este trabajo de final de máster comenzaremos por establecer las preguntas clave que determinan el tema que se tratará y las necesidades personales que nos harán razonar sobre su interés artístico y social del proyecto.

Dichas cuestiones están relacionadas con la expresión artística, el conocimiento cognitivo, constructivo y la exploración del espacio urbano, nuestro entorno privado y público. Explorando desde una mirada artística, activa y consciente, fijándonos en las rejas de las vallas, las ventanas y las puertas, dándole valor tanto a la barrera física como a sus sombras proyectadas, el misterio del plano interior y el resplandor del lado exterior.

Se destaca la necesidad de analizar los aspectos físicos y psicológicos de los espacios para mejorar la experiencia visual. Además, se enfatiza la interacción entre la ciudad y la sociedad, explorando nuevas perspectivas a través del arte y la investigación artística. Fomentando un pensamiento crítico y reflexivo que nos permite desarrollar una mayor conciencia del entorno, su conexión con nuestra identidad y comunidad, y descubrir las historias y significados que se ocultan en ellos. Surgen así las siguientes hipótesis:

¿Somos conscientes de los lugares que habitamos?, ¿Participamos en el desarrollo y

mejora de nuestro espacio urbano?, ¿Entendemos la ciudad como aula, como un espacio colectivo al alcance de todos?, ¿Nos cuestionamos sobre nuestros hábitos sociales relacionados con la prohibición, la intimidad y la colectividad?, ¿Qué elementos delimitan el acceso al interior y exterior de un espacio?, ¿Vemos lo mismo de dentro que de fuera, se superponen planos?, ¿Qué interés y que sugieren las líneas de la estructura de una reja en puertas y ventanas? y ¿Qué evocan los destellos del interior y los reflejos del exterior?

Tal y como sostiene Biggs (2003) “la mayoría de las actividades creativas buscan problematizar, cuestionar lo que es familiar, o hacen surgir preguntas o asuntos, mucho más que buscarles respuestas.”

Con estas preguntas entra en juego el interés social de este proyecto, llevándonos a la reflexión de sus respuestas y al establecimiento, con posterioridad, de los objetivos generales y específicos de este proyecto.

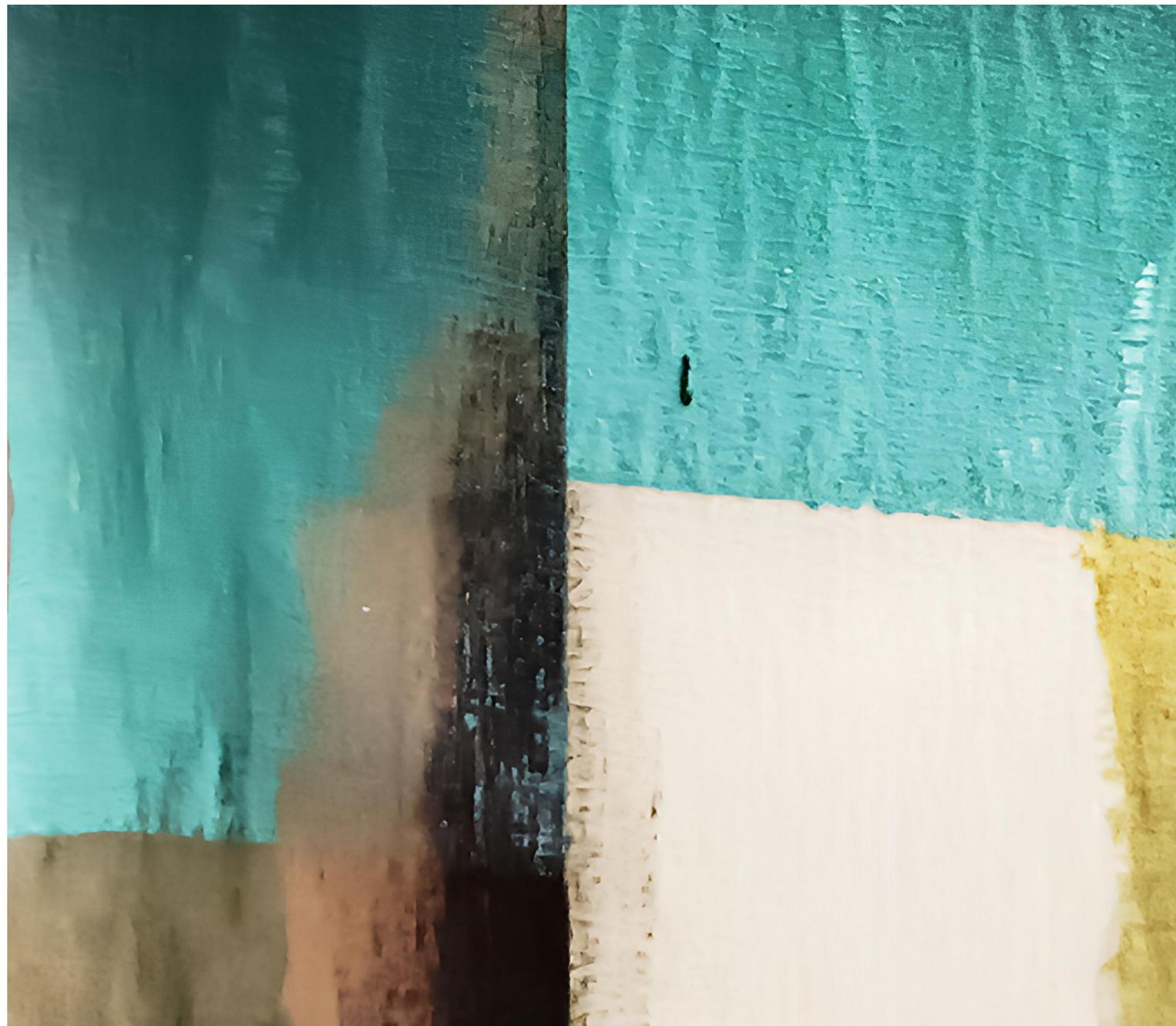


Figura 6. Fotografía independiente. Autora (2023). Turquoise III.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- Observar el espacio urbano para analizar y cuestionar mediante la creación artística los lugares que habitamos y las referencias estéticas urbanas.
- Conocer y valorar críticamente las diferentes realidades del mundo contemporáneo y los hábitos sociales relacionados con la prohibición e intimidad-colectividad. Además, de participar en el desarrollo y mejora de su entorno social. Dialogar y abrir debate sobre su entorno y sociedad actual.
- Desarrollar la sensibilidad artística del alumnado, así como el criterio estético y propuestas artísticas que promuevan el desarrollo personal y repercutan positivamente en la sociedad.
- Trabajar a través de la integración de diversas disciplinas artísticas, como la arquitectura, la fotografía y la pintura, junto con el juego educativo..
- Establecer la deriva urbana como herramienta de indagación en la investigación y en el ámbito educativo para abrir un proceso de creación multitextual.

Objetivos específicos

- Experimentar con la abstracción geométrica y cromática desde una intención estética, formal y conceptual.
- Ampliar los contenidos curriculares de la educación artística mediante el uso de la fotografía y la pintura, basándose en la referente Erin O'keefe.
- Crear pinturas en forma de cubos que funcionen como puzzles, utilizando los patrones repetidos y las líneas verticales y horizontales presentes en el entorno. Estas obras se inspirarán en la apreciación del espacio privado y colectivo a través de elementos como ventanas, puertas y rejas, tomando como referencia la obra de Erin O'Keefe y su paleta cromática.



Figura 7. Fotografía independiente. Autora (2023). Turquoise IV.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿La observación del espacio urbano y el análisis crítico a través de la creación artística permiten cuestionar y comprender de manera más profunda los lugares que habitamos y las referencias estéticas urbanas?

La creación artística nos facilita una herramienta para investigar y comunicar nuestras interpretaciones y emociones personales, al tiempo que nos conecta con los demás y sus experiencias. En última instancia, esta exploración artística nos ayuda a desarrollar una comprensión más profunda de los lugares que habitamos, a cuestionar y enriquecer nuestra apreciación de las referencias estéticas urbanas.

¿El desarrollo de la sensibilidad artística, el criterio estético y la creación de propuestas artísticas, promueven el desarrollo personal y tienen un impacto positivo en la sociedad?

De acuerdo con María Acaso (2017) con su enfoque “Art Thinking y educación expandida” nos permite enfrentarnos a los desafíos contemporáneos y generar nuevas formas de conocimiento y acción que van más allá de los espacios tradicionales de enseñanza y aprendizaje, donde se establecen “conexiones y diálogos entre diferentes disciplinas y agentes sociales”. Una redefinición de la educación artística, donde el arte se convierte en una herramienta de transformación personal y social, en el cual el arte y el pensamiento

artístico pueden y deben ser aplicados en todos los ámbitos de la vida, los espacios públicos y a la participación ciudadana. Su visión implica traspasar los límites convencionales del aula y abrir espacios para la creatividad, la colaboración y la reflexión crítica.

¿Cómo afecta en los estudiantes el aprendizaje a través del arte y la enseñanza artística centrada en la experiencia?

En primer lugar, el aprendizaje a través del arte fomenta el desarrollo cognitivo al impulsar habilidades como la observación, el análisis y la síntesis. Los estudiantes aprenden a examinar y comprender las características visuales, formales y conceptuales del arte, lo que fortalece su pensamiento crítico y su capacidad para interpretar y comunicar ideas de manera creativa.

En segundo lugar, al experimentar con diversos materiales, instrumentos y técnicas artísticas, se les estimula a explorar, innovar y tomar riesgos en su expresión artística. Por último, comentar que la educación artística basada en la investigación tiene un impacto emocional en los estudiantes, ya que les permite expresarse, desarrollar una sensibilidad estética, explorar su identidad, desarrollar confianza en sí mismos y conectar con el arte y su entorno.

¿Cómo puede la integración de disciplinas promover un enfoque multidisciplinario y potenciar el desarrollo de habilidades creativas y críticas?

El enfoque multidisciplinario contribuye a formar profesionales del arte más versátiles, capaces de abordar de manera transversal los desafíos y oportunidades del ámbito artístico y educativo del mundo contemporáneo. Permite a los estudiantes explorar las conexiones entre diferentes formas de expresión artística, aplicar el conocimiento crítico y desarrollar las habilidades sociales de manera integrada, como actualmente defiende la LOMLOE y en el proyecto “Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación” (UNESCO, 2022). Ya que se promueve a los estudiantes que deben pensar de manera innovadora, analizar y sintetizar información, y tomar decisiones fundamentadas en el proceso de creación artística. Además, esta práctica fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, alentando la interacción entre la sociedad, enriqueciendo la perspectiva y el resultado final de los proyectos artísticos.

¿La creación de cubos pintados como puzzles, inspirados en la apreciación del espacio privado y colectivo a través de los elementos de las ventanas, puertas y rejas, basándose en la obra de la artista Erin O’keefe, promueve la experiencia estética y el juego educativo?

Sí, dicha obra favorece el desarrollo de habilidades creativas y reflexivas en los participantes. Al interactuar con los cubos, el público explora

y reconstruye el espacio, estimulando su percepción espacial, su capacidad de análisis y reinterpretación del mismo artefacto. Este enfoque lúdico y participativo amplía las posibilidades de aprendizaje artístico y social, impulsando la expresión personal y enriqueciendo así la experiencia educativa en el ámbito artístico.

En cuanto a trabajar a partir de la obra de Erin O’keefe, es altamente favorable. Ya que proporciona conexiones con el arte contemporáneo y la tradición cultural, nos permite explorar las técnicas, estilos y temáticas utilizadas por el artista y ampliar su repertorio creativo. Asimismo, al examinar detalladamente la obra de un artista, aprenden a identificar los elementos visuales y a reflexionar sobre ella, esto fortalece su apreciación estética y su capacidad de pensar críticamente sobre el arte y su relación con la sociedad.

METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarca en las Metodologías de Investigación Educativa Basadas en las Artes (IEBA), las cuales utilizan enfoques y técnicas que involucran expresiones artísticas para investigar en educación. Estas metodologías reconocen que el arte aporta nuevas perspectivas y formas de comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. “Reconocen que las obras de arte generan conocimiento relevante para abordar problemas sociales y humanos, y las formas de indagación artística revelan enfoques y problemas nuevos que pueden pasar desapercibidos con otras metodologías “ (Marín Viadel y Roldán, 2017).

Dentro de las metodologías nos enfocaremos en la Artografía visual en ideas visuales, que engloba y equilibra las prácticas de artistas, investigadores y educadores, relacionando íntimamente la investigación y la acción. Será este modelo de trabajo el que seguiremos a lo largo de todo el proyecto.

Como referencia de esta metodología destacaremos a Rita Irwin (2004). Entendemos así, que la Artografía se nutre de una perspectiva donde los propios educadores y artistas se convierten en investigadores y, en el mismo instante, la práctica de educadores y artistas se transforma en lugares de investigación. En

este sentido, tanto el tema cómo la forma de la investigación están en constante evolución, generando conocimiento y poniendo énfasis en el proceso de investigación en sí mismo. Este enfoque de investigación es transformador, ya que adquiere una importancia equiparable o incluso superior a la representación de los conocimientos adquiridos.

Del mismo modo destacar a Viadel y Roldán (2017), defienden que “ la investigación basada en imágenes y los métodos visuales son enfoques de investigación que utilizan imágenes visuales como parte esencial del proceso utilizadas para mostrar, describir, clasificar, comparar, interpretar o explicar el tema de investigación, no solo se emplean para documentar, sino también para analizar, interpretar y explicar el problema de investigación, desapercibidos con otras metodologías.” Esto nos lleva a la afirmación de la relación entre el artógrafo y la forma de arte, entre las ideas visuales y las interpretaciones y, entre los artefactos y los espectadores. Unas estrategias de enseñanza artística y aprendizaje flexible que nos permite indagar en la experiencia de acuerdo con las necesidades propias, destacando que el objetivo es que el alumnado aprenda a través del arte y que aprenda arte.

Dentro de la metodología de la Artografía,

llegamos a la práctica de la metodología de la Deriva artística como método de enseñanza. Este es un método que surge en 1950 y el término es acuñado por Guy Debord, un destacado filósofo y escritor francés. Esta técnica se caracteriza por su enfoque en la exploración y el deambular sin rumbo fijo por el entorno urbano, buscando experimentar y descubrir de manera subjetiva y profunda los aspectos sociales, artísticos, emocionales, sociales, históricos y culturales.

El acto de caminar con intención presente, que nos sitúa en el lugar con actitud receptiva, ha llevado a la decisión de utilizar la deriva artística como recurso para la enseñanza e investigación en el ámbito de la educación artística. La deriva artística se inspira en las metodologías del caminar (walking), que se definen como una red de prácticas artísticas educativas y activistas que buscan romper con el significado establecido, basándose en nuevos materiales, “teorías críticas relacionadas con la tierra, la (trans)materialidad y el movimiento” (Springgay y Truman, 2018).

El uso de la deriva urbana como acción educativa puede romper con las dinámicas aprendidas previamente y fomentar la interdisciplinariedad, permitiendo la convergencia de aspectos ambientales, sociales y arquitectónicos que configuran el entorno. Ofreciendo una forma única de aprender y enseñar, al permitir a los estudiantes explorar su entorno de manera activa y lúdica, promoviendo el aprendizaje experiencial y el descubrimiento personal. Estos aspectos

proporcionan al alumnado una gran cantidad de estímulos para investigar de manera activa en un contexto de aprendizaje artístico desde el pensamiento crítico, la creatividad y la apertura mental. Asimismo, promueve la interacción y el diálogo entre ellos y ellas, el trabajo colaborativo, la construcción de conocimiento colectivo, a entender su lugar en la comunidad y desarrollar un sentido de pertenencia y responsabilidad cívica. Este diálogo revela el material estético, emocional y cognitivo que puede dar lugar a manifestaciones y prácticas artísticas, estableciendo la conexión entre los conceptos de arte y pedagogía.

Mencionar que la metodología que aplicaremos en el aula será la Metodología Artística de Enseñanza (MAE), que se desarrollará a posterior en la situación de aprendizaje.



Figura 8. Serie fotográfica compuesta por dieciocho fotografías. Autora (2023). Fragmentos rejas.

An abstract geometric artwork featuring a grid of squares in teal, grey, and white, set against a light-colored wooden background. The squares are arranged in a pattern that recedes into the distance, creating a sense of depth and perspective. The teal squares are on the left, the grey squares are in the middle, and the white squares form the grid lines. The wooden surface is visible on the right and bottom edges, with a small dark spot on the wood.

MARCO TEÓRICO

LA CIUDAD COMO ESCENARIO HUMANO
EL ARTE COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA
ERIN O'KEEFE COMO REFERENTE ARTÍSTICO



Figura 9. Serie fotográfica compuesta por diez fotografías. Autora (2023). Out.

Las respuestas a las expuestas interrogaciones de la justificación se irán desgranando y desvelando a lo largo del escrito. Pero para continuar con la idea, primero vamos a definir el concepto de espacio urbano. El espacio urbano se refiere al entorno construido por el ser humano, el escenario donde se desarrollan las actividades sociales, culturales, económicas y políticas de una comunidad, diferenciando dos tipos de espacios, el público y el privado. El espacio público alude a las áreas dentro del ambiente urbano que son de uso y acceso público. Estos espacios están diseñados para el disfrute y la participación de todos los ciudadanos. Dichos lugares son fundamentales para la vida en comunidad, ya que fomentan la interacción social, el esparcimiento, la recreación y el ejercicio de derechos como la libertad de expresión y reunión pacífica. En contraposición, el área privada engloba los entornos dentro del espacio urbano que son propiedad y de uso exclusivo de un individuo, una familia o una entidad privada. El acceso y uso está restringido a sus propietarios y a las personas autorizadas por ellos, proporcionándoles privacidad, seguridad y la posibilidad de ejercer control sobre el entorno personal.

Conforme con el concepto de habitar, determinado como la acción de residir, ocupar o vivir en un lugar, estableciendo una relación íntima y personal con el entorno (privado y público) en el que nos encontramos, y al pensamiento del oculo-centrismo, término que se utiliza para describir la importancia que se le da a la vista y

la percepción visual en nuestra experiencia del mundo (Pallasmaa, 2016), reflexionaremos sobre la importancia de experimentar en el contexto del espacio urbano, en cómo tendemos a centrar nuestra atención principalmente en los estímulos visuales y cómo percibimos el entorno.

El reconocido arquitecto y teórico finlandés Juhani Pallasmaa aborda temas relacionados con la experiencia humana y la percepción en el entorno construido. Su enfoque se centra en la arquitectura, pero sus ideas pueden aplicarse al proyecto en cuestión. Pallasmaa defiende la conexión emocional y sensorial entre las personas y el entorno construido, reconociendo la importancia de considerar todos los sentidos en la apreciación del espacio. En su libro "Los Ojos de la Piel" (2014), explora cómo los sentidos, especialmente la vista y el tacto, influyen en nuestra percepción de los espacios arquitectónicos. Adoptar una mirada activa del entorno permite apreciar las cualidades más allá de la apariencia superficial y prestar atención a los detalles y a la interacción entre el entorno y los usuarios. Pallasmaa también enfatiza la importancia de diseñar espacios íntimos que fomenten la privacidad física y emocional, proporcionando refugio y permitiendo la introspección y la contemplación. Además, destaca que la geometría puede tener un impacto significativo en nuestras emociones y en cómo experimentamos los espacios, abogando por el uso de formas y proporciones armoniosas que generen un sentido de equilibrio

y serenidad para crear una experiencia estética más profunda.

Al relacionar las ideas de Pallasmaa con los intereses de este trabajo de final de máster, encontramos conexiones que nos servirán como punto de partida conceptual. Estas asociaciones son el enfoque en la experiencia humana y la conexión emocional con el aprendizaje de la mirada activa hacia el entorno, ideas que están tan presentes en la educación artística.

En ella es interesante entender la ciudad como aula y plató humano por varias razones:

- La ciudad es un entorno contemporáneo, existente, diverso y vivo en sí mismo. Permite al alumnado trabajar con distintas expresiones artísticas en contextos reales y actuales.
- Su riqueza cultural, histórica y artística permite al estudiantado, de forma diligente, comprender las diversas manifestaciones del arte. Del mismo modo que les permite aplicar sus conocimientos artísticos para abordar problemas sociales y/o culturales de su entorno urbano, añadiéndoles un sentido de propósito y empoderamiento.
- El espacio urbano como marco ofrece un ambiente de interacción, intercambio social, conciencia de grupo, comprensión intercultural y cooperación colectiva.



Figura 10. Fotoensayo compuesto por tres fotografías. Autora (2023). Palma II.



Figura 11. Fotoensayo compuesto por tres fotografías. Autora (2023). Castellón.

- Como aula, la ciudad es un lugar gratis, inclusiva y asequible para todos los individuos, no hay distinción entre clases sociales, la posibilidad de aprendizaje y utilización de esta como herramienta de enseñanza está al alcance de todo el alumnado y todo el cuerpo de docentes.
- La ciudad en sí misma es un estímulo para la creatividad y la imaginación. Sus paisajes, su energía y su esencia te invitan a explorar y reinterpretar los elementos visuales y las épicas urbanas a través de la educación artística, los estudiantes pueden desarrollar su capacidad de pensar de manera creativa y generar nuevas ideas.

Concretamente, en este proyecto la consideración de la geometría y su impacto en la práctica emocional que se vincula con los elementos formales, como las líneas verticales y horizontales de las rejas, nos permite comprender cómo interactuamos con el entorno construido y la influencia en nuestras percepciones.

A partir de estas ideas se establecen los ejes principales y surgen los conceptos clave que fomentan el interés intelectual, educativo y práctico de este trabajo. Estos elementos son fundamentales para el desarrollo de la educación artística y se plantean mediante los siguientes puntos: la ciudad como escenario humano, el arte como herramienta educativa y la propuesta de Erin O'keefe como referente artístico.



Figura 12. Fotografía independiente. Autora (2023). Explorando Palma de Mallorca.



Figura 13. Fotografía independiente. Autora (2023). Castellón I.

LA CIUDAD COMO ESCENARIO HUMANO

En el contexto del entorno urbano las personas se encuentran inmersas en un constante flujo de actividad y movimiento. La ciudad se convierte en un escenario donde se cruzan múltiples historias y experiencias. Sin embargo, en medio de esta agitación, existen espacios íntimos y privados que brindan un respiro de la vida urbana y desempeñan un papel fundamental en la configuración de nuestras prácticas y relaciones en la ciudad. Se entiende así, la ciudad como un entorno en constante transformación, donde el papel del individuo es activo y participante, su necesidad de comprender y explorar los espacios íntimos y colectivos en medio de la agitación urbana es imperante, así como la necesidad de crear colectivamente, por ende es el marco perfecto para el aprendizaje y para entender la ciudad como aula, accesible para todos, donde el conocimiento artístico se fusiona con la vida cotidiana.

El espacio íntimo y privado

Se refiere a aquellos lugares que están reservados para el individuo o la comunidad, cualquier área que brinde un sentido de privacidad y seguridad, donde se experimentan emociones, se crean relaciones y se forjan identidades. Es esencial para descubrir los detalles y matices del

espacio íntimo una observación diligente. Implica contemplar conscientemente con atención y curiosidad, explorando cada rincón y captando las pequeñas señales y gestos que definen estos espacios. Investigar el espacio íntimo a menudo nos invita a ver más allá de lo evidente y a adentrarnos en las historias que se esconden detrás de las puertas cerradas y las ventanas entreabiertas.

El espacio privado en la ciudad adquiere una importancia significativa como refugio y santuario en medio del bullicio urbano. Es un lugar donde las personas pueden sentirse seguras, relajadas y en sintonía con su intimidad personal. La inspección inquieta nos permite explorar la relación entre el individuo y su espacio privado, en términos de identidad, pertenencia y autenticidad. Si nos sumergimos en esta investigación de los espacios privados podemos reflexionar sobre cómo se manifiestan las relaciones de poder, las dinámicas sociales, los valores culturales en estos entornos y cómo influyen en la configuración de nuestras identidades, nociones que resultan provocadoras a tratar en la educación artística y en nuestro entendimiento del espacio privado como aula.

El espacio público

El espacio público es un escenario donde se desarrollan las relaciones sociales, los encuentros casuales, las conversaciones, las actividades grupales y otros aspectos colectivos. Esto nos permite ser conscientes de la diversidad, la convivencia y la vida comunitaria que se manifiestan en estos lugares.

Asimismo, estos espacios impulsan a la participación ciudadana y la transformación de ellos para promover una mayor calidad de vida en la comunidad. Al comprender cómo se utiliza el espacio público, sus fortalezas y debilidades, podemos identificar oportunidades de mejora y contribuir a su diseño, planificación y gestión. Los espacios públicos desempeñan un papel crucial en la expresión y el refuerzo de la identidad de la sociedad e incorpora elementos y características que reflejan la historia, la cultura y sus valores. Al conectar con la identidad local, los espacios públicos se convierten en lugares de encuentro fortaleciendo el sentido de pertenencia y promoviendo la cohesión social.

El diseño de los espacios públicos debe estar estrechamente relacionado con las necesidades y deseos de la comunidad siendo fundamental que sean funcionales y significativos para cumplir con su propósito de servir a la misma. En primer lugar, se debe considerar la configuración físico-espacial de los espacios públicos, es decir, su

plano horizontal y vertical, y cómo los objetos ubicados alrededor dan forma al fondo y generan un espacio urbano contenido de acuerdo con la proximidad, la regularidad y la altura proporcional de elementos que otorgan la referencia vertical necesaria para que el sujeto se pueda ubicar dentro del espacio e identificarlo. En segundo lugar, se debe tener en cuenta las actividades que se realizan en los espacios públicos, ya que estas pueden influir en la percepción y uso de los mismos. En tercer lugar, se debe considerar la biodiversidad y la diversidad en los espacios públicos, ya que esto puede contribuir a la calidad visual y a la experiencia de los usuarios. En cuarto lugar, se debe tener en cuenta la integridad física de los espacios públicos, es decir, su mantenimiento y seguridad, para garantizar su uso y disfrute. Por último, se debe considerar la expresión estética de los espacios públicos, es decir, cómo se perciben a través de los sentidos y cómo se integran en el paisaje urbano en su conjunto. El planteamiento consciente puede considerar cómo los elementos sensoriales, como la iluminación, los sonidos ambientales, los materiales utilizados, los colores y las texturas, pueden afectar la experiencia de las personas en el espacio público. Una atención cuidadosa a estas experiencias sensoriales puede crear entornos más agradables, estimulantes y acogedores, mejorando la calidad de vida de los ciudadanos.



Figura 14. Fotoensayo compuesto por cinco fotografías. Autora (2023). Palma III.

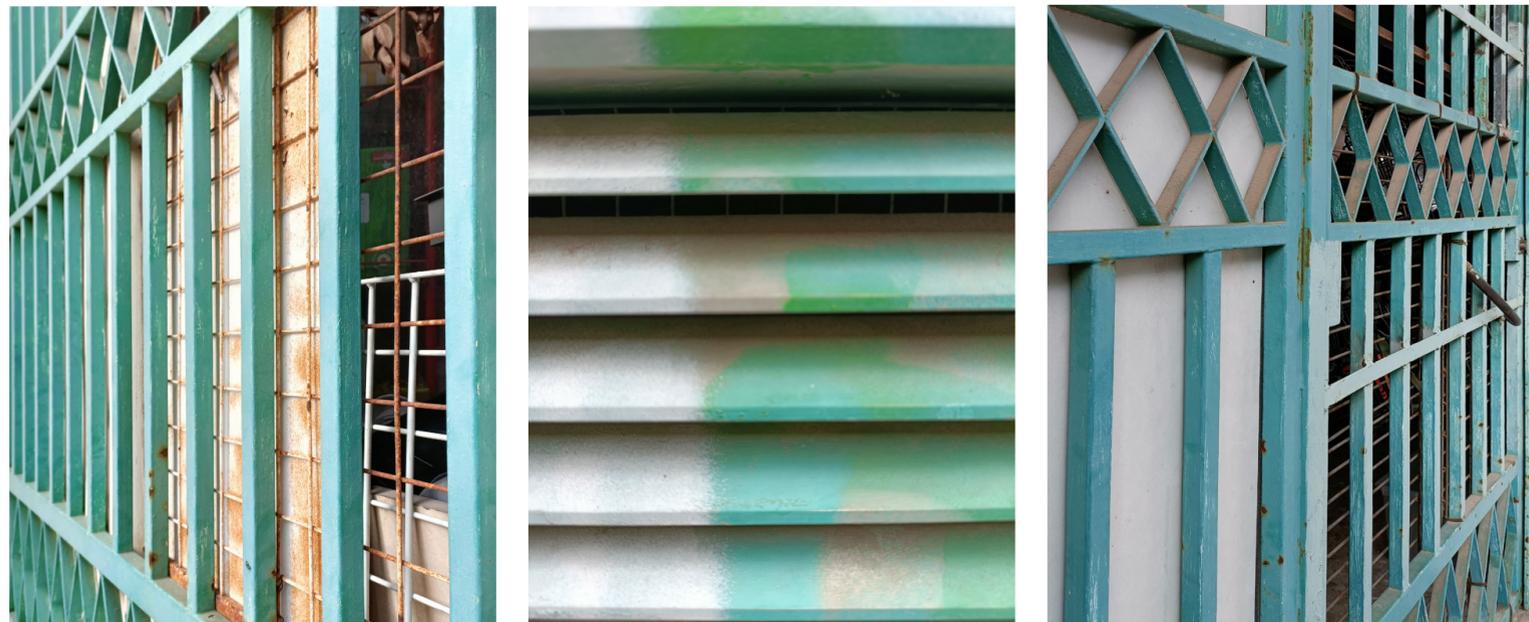


Figura 15. Fotoensayo compuesto por tres fotografías. Autora (2023). Castellón II.

EL ARTE COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

El arte como herramienta de exploración y conocimiento nos invita a sumergirnos en el entorno, explorar los rincones menos evidentes y descubrir las historias y emociones que se encuentran en ellos, mirando más allá de la superficie. Esta mirada, desde el punto de vista artístico, va más allá de lo superficial, nos permite apreciar la complejidad y la diversidad valorando de esta manera el propio lenguaje artístico y el papel crítico del observador. Reforzando así la investigación, a través de la fotografía y la pintura, como enfoque para comprender estos espacios y la representación artística como medio de exploración y transmisión de significados asociados con el entorno y sus implicaciones sociales y culturales.

La investigación artística se presenta con un enfoque artográfico para establecer aprendizajes artísticos generando nuevas perspectivas sobre la relación entre el espacio habitado, el individuo, la sociedad y la educación.

Las rejas como elemento estético y formal

Nos fijamos en ellas y su misterio para abordar la investigación, estas estructuras son elementos arquitectónicos comunes en el entorno urbano que delimitan el espacio público del privado. Evocan interrogantes sobre lo que podría estar oculto detrás de ellas, entendidas como metáforas visuales que exploran el concepto de la intimidad e intriga, ya que son barreras físicas que separan al espectador del objeto o el paisaje que se encuentra detrás, constatando la dualidad entre lo visible y lo invisible, provocando preguntas sobre lo público y lo privado, .

Las líneas verticales y horizontales presentes en ellas crean una sensación de orden y separación, estableciendo dichos límites. Estas disposiciones físicas evocan una sensación de misterio y curiosidad. Al observar con atención, podemos captar destellos de luces y sombras, vacíos y llenos que describen la vida privada a través de las rejas, generando esa sensación de suspense y especulación sobre los misterios ocultos de estos lugares íntimos, alimentando la idea de ciudad como aula e inspirando al alumnado a crear.

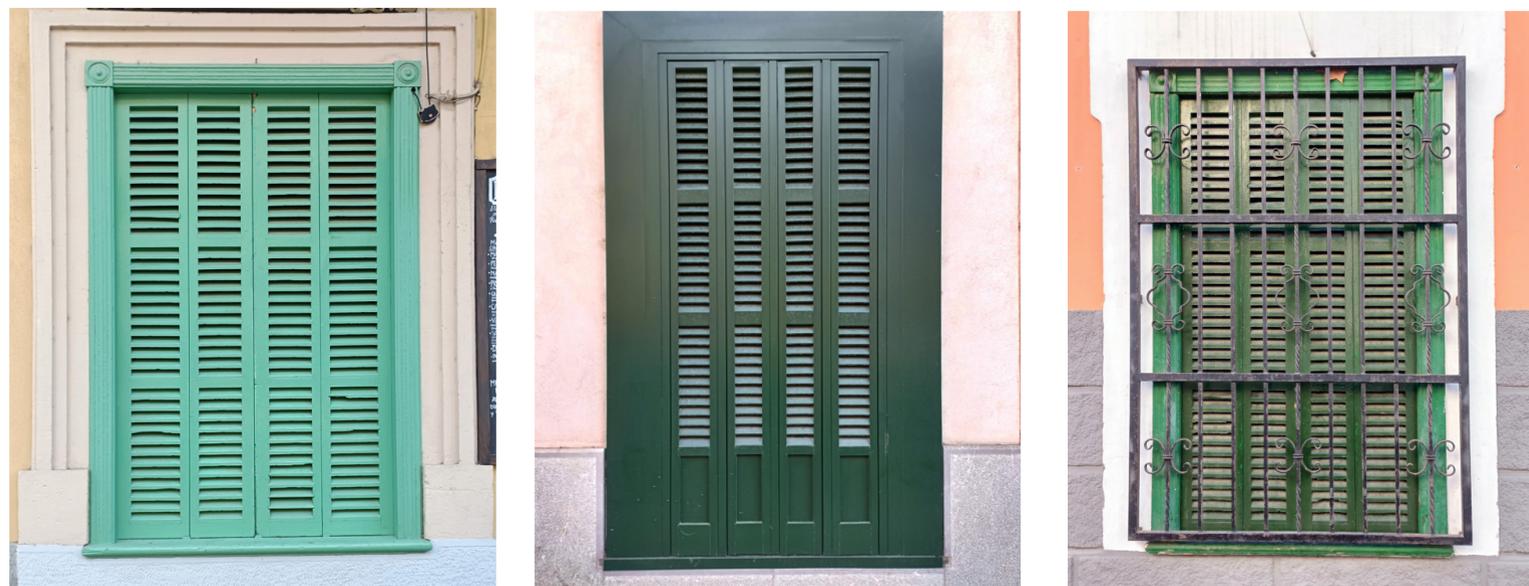


Figura 16. Fotoensayo compuesto por tres fotografías. Autora (2023). Palma IV.



Figura 17. Par visual compuesto por dos fotografías. Autora (2023). Sombras II.

Las luces y las sombras

Ambos fenómenos transforman la apariencia de una ciudad y crean una experiencia visual única para las personas que transitan por ella, es aquí donde la experiencia estética entra en juego. Éstos son recursos utilizados artísticamente para crear efectos visuales, generar profundidad y resaltar determinados aspectos de una escena. A través de este juego de luces y sombras, se pueden crear contrastes, transmitir emociones y captar la atención del espectador destacando el valor de una percepción global y simultánea.

Teniendo en cuenta todo esto, se reflexiona sobre los elementos no tangibles presentados en el entorno urbano, las sombras proyectadas de las rejas en los edificios habitados y el atisbo de “vida” en los reflejos del plano íntimo que hay al otro lado de la valla. Del mismo modo que se cuestiona cómo la luz y la sombra pueden ser elementos importantes en la construcción de la experiencia estética y la creación de una atmósfera adecuada para el habitar y el espacio urbano más sensorial. Así pues, estos fenómenos se convierten en plenas obras de arte que juegan un papel importante en la vivencia de las personas.

Estas experiencias estéticas en el espacio urbano rompen con la monotonía y la rutina, permitiendo que los individuos se detengan, contemplen y reflexionen sobre su entorno, transformando así la percepción de los lugares, añadiendo una

dimensión diferente y una nueva perspectiva a la realidad cotidiana. Desde el punto de vista artístico, este enfoque visual crea impacto, une el espacio urbano con la transformación y vivencia a través del arte, permitiendo la posibilidad de vivir la ciudad de manera más abierta. Ya que crea un equilibrio perfecto entre la expresión artística, el espacio como aula y él, convirtiéndolo en un lugar más vibrante, cambiante y estimulante. Definiendo el campo de observación y la conducción de la exploración a través de la estética de los espacios, sus atributos o sus significados.

Ahora bien, si las sombras proyectadas por las rejas de los edificios pueden crear una experiencia intrigante y evocadora en el entorno urbano, los barrotes a su vez generan patrones, lo que añade una dimensión visual interesante y enigmática al paisaje urbano. Este juego sugiere la presencia de algo oculto o desconocido detrás de ellas, desencadenando la imaginación de las personas, esta incertidumbre invita a contemplar el entorno de una manera más detallada y reflexiva.

La sensación de habitar con el misterio de lo que hay detrás de las barras de las ventanas, puertas o vallas genera un ambiente cargado de expectación y creación de nuevas narrativas más allá de esas fronteras visibles. Esto invita a cuestionar y explorar los límites entre lo conocido y lo desconocido, generando una conexión más íntima con el lugar y fomentando una relación más rica y compleja.



Figura 18. Fotoensayo de la Autora (2023). Abstract II. De izquierda a derecha, cita visual Louis Belzile (1981). Fragmento de Hypnose. Fotografía de la autora (2023) Abstract IV. Cita visual de Laurreta Vinciarelli (1999), Fragmento de Orange Sound.



Figura 19. Fotoensayo compuesto por tres fotografías de la Autora (2023). Abstract V.

La abstracción

Extrapolando las ideas expuestas anteriormente a la creación artística, más concretamente a la pintura, podemos definir que la abstracción pictórica puede relacionarse con la experiencia estética de la luz y de las sombras, del color propio, la idea de superposición de planos, de la plasticidad de la materia y el concepto de habitar con el misterio de lo que hay detrás.

La abstracción pictórica, geométrica y cromática ha dejado una huella duradera en la historia del arte, desde los pioneros del movimiento abstracto (como Wassily Kandinsky y Kazimir Malevich) hasta los actuales artistas contemporáneos. Este movimiento nos invita a explorar la complejidad de la experiencia humana a través de su propio lenguaje.

En el contexto de las rejillas, el espacio ocupado por los barrotes se presenta ausente, como la extensión no pintada, el “vacío”. Se manifiesta a través del empleo de patrones repetidos generando una percepción subjetiva y dinámica, estos vacíos que no se pintan son igualmente importantes para la composición visual y conceptual.

Por esto mismo, el vacío en medio de lo pintado puede ser interpretado como una pausa visual en medio de la interacción con el entorno. Estas áreas sin color proporcionan un respiro y permiten apreciar de manera más detallada la estructura

y la belleza de lo difuminado de la escena que no alcanzamos a conocer pero sí a imaginar.

En contraposición, esos espacios esos planos internos o externos se representan mediante texturas, transparencias y planos de color donde se experimenta con la propia materia reforzando esa sensación de ocultación.

Al combinar la abstracción cromática y geométrica en la pintura con el propio elemento físico de la rejilla se logra un diálogo visual propio del lenguaje artístico. Las formas abstractas y colores acentúan esa sensación de secreto y de libre interpretación, generando una interacción más compleja y permitiendo elucubrar lo que existe al otro lado de la verja. Del mismo modo, se trabaja la composición visual, sensitiva y formal en una imagen, reforzando lo teorizado por Rudolf Arnheim, psicólogo y teórico del arte. Él defiende que “la abstracción nos permite trascender lo meramente visual y adentrarnos en las dimensiones simbólicas y expresivas del arte, explorando así la relación entre la percepción y la abstracción, siendo ésta esencial para la comprensión y apreciación de la vida.”

El juego

Presentado en forma de cubo-puzzle, propone un espacio cambiante desde el principio, determinando el espacio transitado en la Deriva artística. Promueve la búsqueda de líneas, contrastes, colores y la acción creativa con el público, donde las respuestas visuales son creadas por todos los asistentes y son variables, tanto como interacciones entre artefacto y espectadores existan. A través de la acción, fomentaremos la participación como medio de comunicación, compartiremos significados y desarrollaremos el carácter estético del juego. A través de la interacción con el espectador y los sentidos, ya sea a través de la exploración táctil, visual o recorriendo, la obra desempeña un papel fundamental en la construcción del conocimiento artístico.

El juego genera reflexión, por ello se adapta a la propuesta educativa y al arte contemporáneo. Su factor lúdico cuestiona e interpreta la realidad desde una perspectiva estética. En consecuencia, añadimos al arte las dimensiones de “divertir, enseñar y transformar”, y por ende, incluimos el crecimiento y desarrollo personal del individuo y sus conocimientos junto con las impresiones del entorno social y físico. A partir de esto, se plantea la expresión artística como un acto lúdico, una fusión eficiente entre la educación y la estética, es esta actitud es la que nos lleva a diseñar los cubo-puzzle.

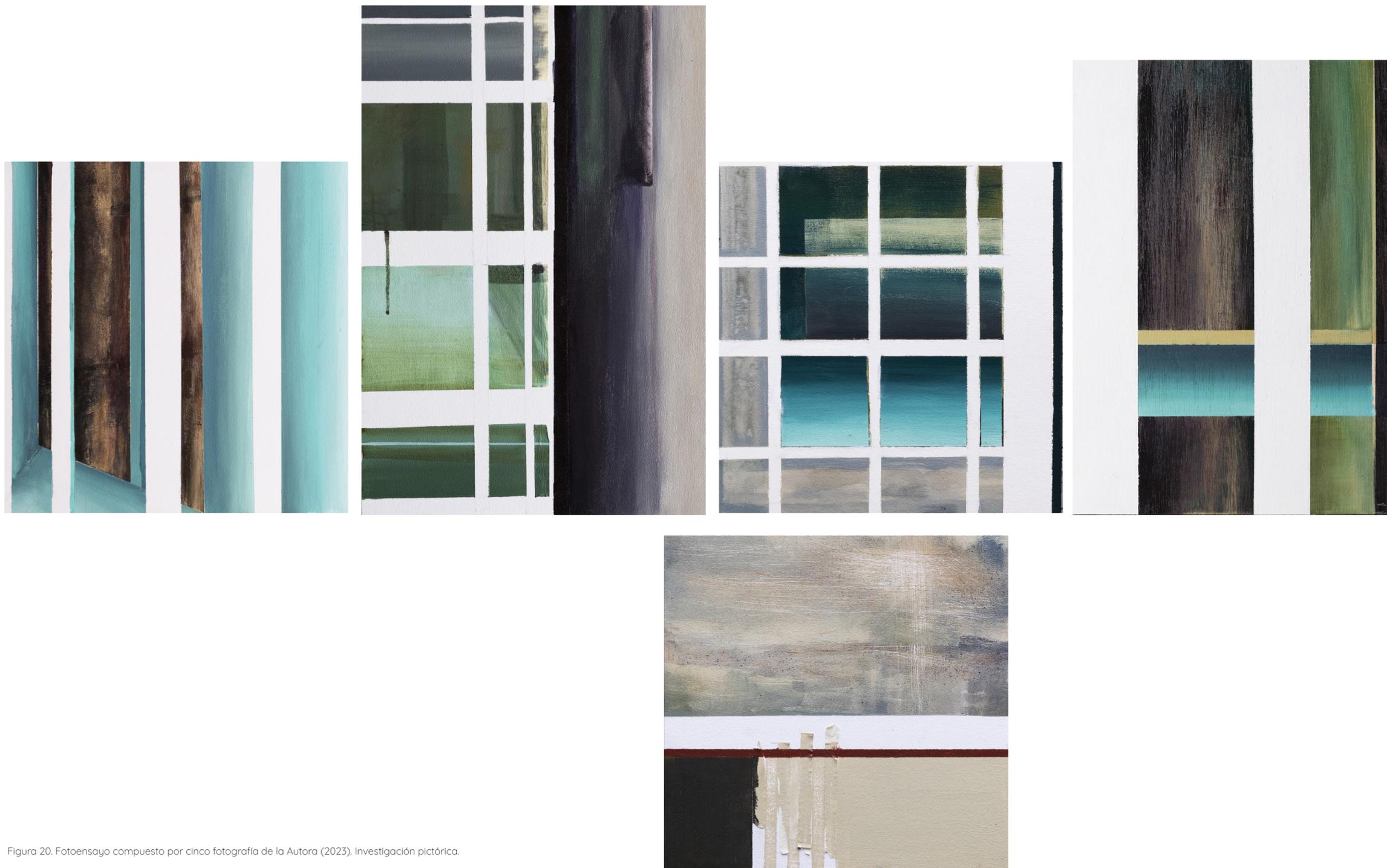


Figura 20. Fotoensayo compuesto por cinco fotografías de la Autora (2023). Investigación pictórica.

ERIN O'KEEFE COMO REFERENTE ARTÍSTICO

Tras la investigación personal, en la cual realizo mi obra propia, surge la referente artística Erin O'keefe. El motivo por el cual se encuentran lazos e interés es por su versatilidad en su proceso creativo y obra final, del mismo modo que su paleta cromática, la abstracción geométrica, sus ritmos, los planos y la perspectiva, así como el tratamiento de las luces y sombras que tiene.

Erin O'keefe (1962), fotógrafa y arquitecta de Nueva York, desafía las convenciones de la fotografía tradicional y explora las intersecciones entre el arte y la arquitectura. Utiliza formas geométricas y tableros de distintos materiales para crear composiciones abstractas que generan efectos ópticos desconcertantes. Trabaja a partir de la creación de bodegones, en los cuales trata las piezas por separado, jugando con distintas texturas de la pintura y el soporte, posteriormente coloca intensos focos de luz para crear sombras muy marcadas y que evocan al tratamiento de luces y sombras de la pintura renacentista, toma fotografías de estas composiciones y las retocada digitalmente. Y ahí reside su interés y juego visual, además de su paleta cromática, esas luces dan lugar a un espacio ficticio, es interesante el efecto que consigue, ya que crea una falsa pintura, un juego de realidad y ficción creando ilusiones de transparencia y flotación

en sus composiciones, donde la pintura toma fuerza, aunque realmente sea una instalación y una fotografía que distorsiona la percepción de la realidad. Esta transformación introduce malentendidos para el espectador, generando una sensación de misterio y ambigüedad en sus fotografías. No solo son visualmente impactantes, sino que también desafían nuestra comprensión de la realidad y nos invitan a reflexionar sobre la naturaleza de la representación visual.

Por lo tanto, O'keefe es la artista referente sobre la cual se basa la obra del cubo-puzzle y sobre la cual el alumnado investigará. Su pieza 5.15 será la obra de referencia sobre la que girará nuestra situación de aprendizaje. Trabajar en las aulas a partir de O'keefe nos permite indagar sobre la abstracción y el uso del color desde una mirada transversal.



Figura 21. Fotografía independiente. Cita visual de Erin O'keefe (2018), 5.15.

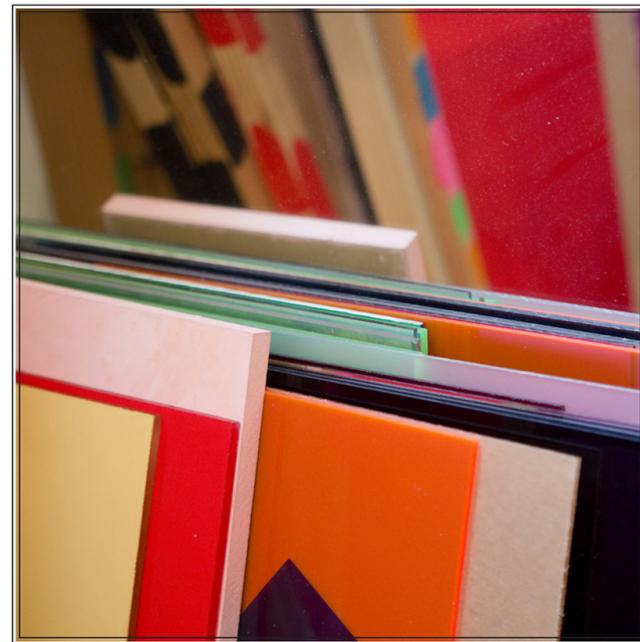


Figura 22. Fotoensayo de la Autora (2023). Compuesto por tres citas visuales de Max Marshall fotografiando el estudio de Erin O'Keefe (2014).



Figura 23. Par visual de la Autora (2023). Compuesto por dos citas, arriba, Josef Albers (1936). Fragmento Prismatic II. Abajo, Erin O'Keefe (2017). Fragmento 48.

Sus antecedentes se asocian a la obras de Giorgio De Chirico, Le Corbusier, Victor Pasmore o Josef Albers debido a su trabajo con la luz y la abstracción geométrica, el color, la interacción del mismo y su percepción visual o los degradados y las texturas.

Ahora bien, destacar, que en mi proceso como artista e investigadora los antecedentes fotográficos son distintos a los que propone Erin O'keefe, éstos son Hélène Binet y Lucien Hervé.

En cuanto a los antecedentes pictóricos se quiere destacar a Louis Belzile y Laretta Vinciarelli. Pero se podría afirmar, que también podrían encajar en mi propuesta de investigación, en mi obra como artista y en la situación de aprendizaje planteada como docente.

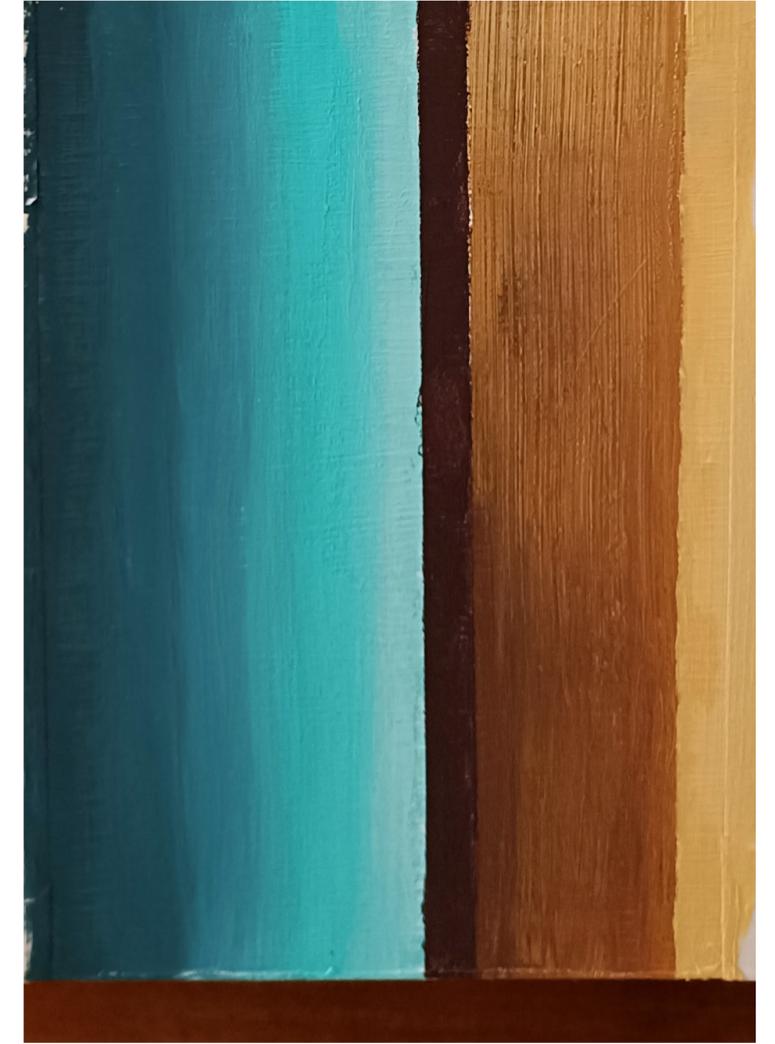
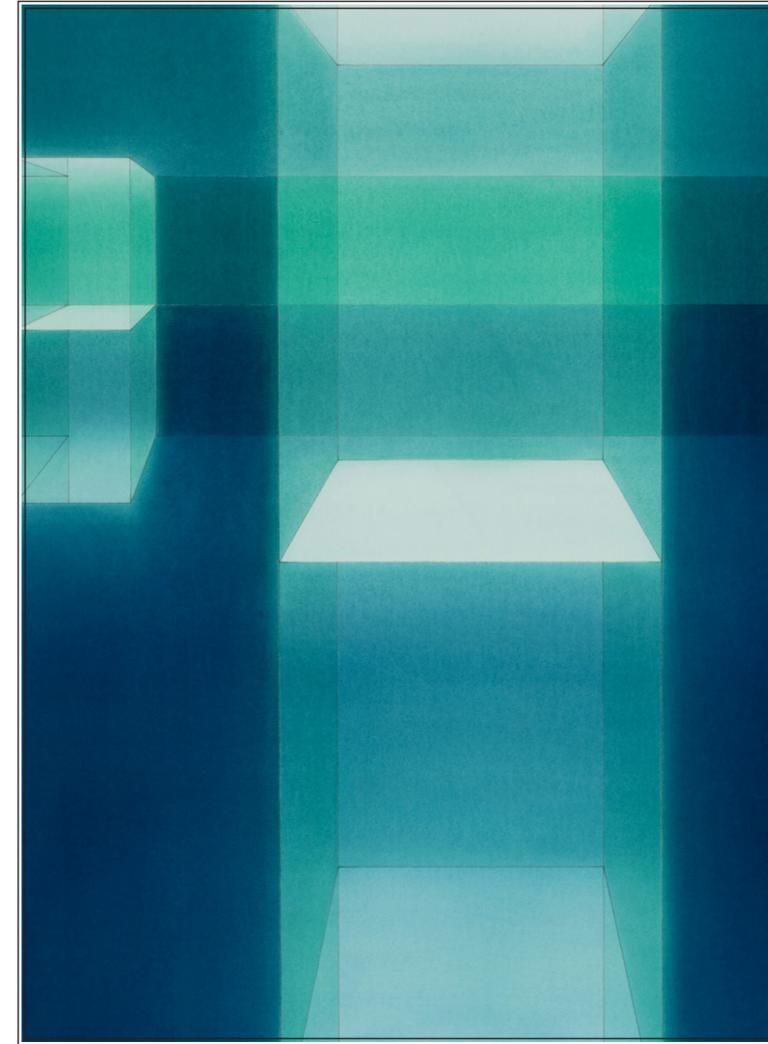
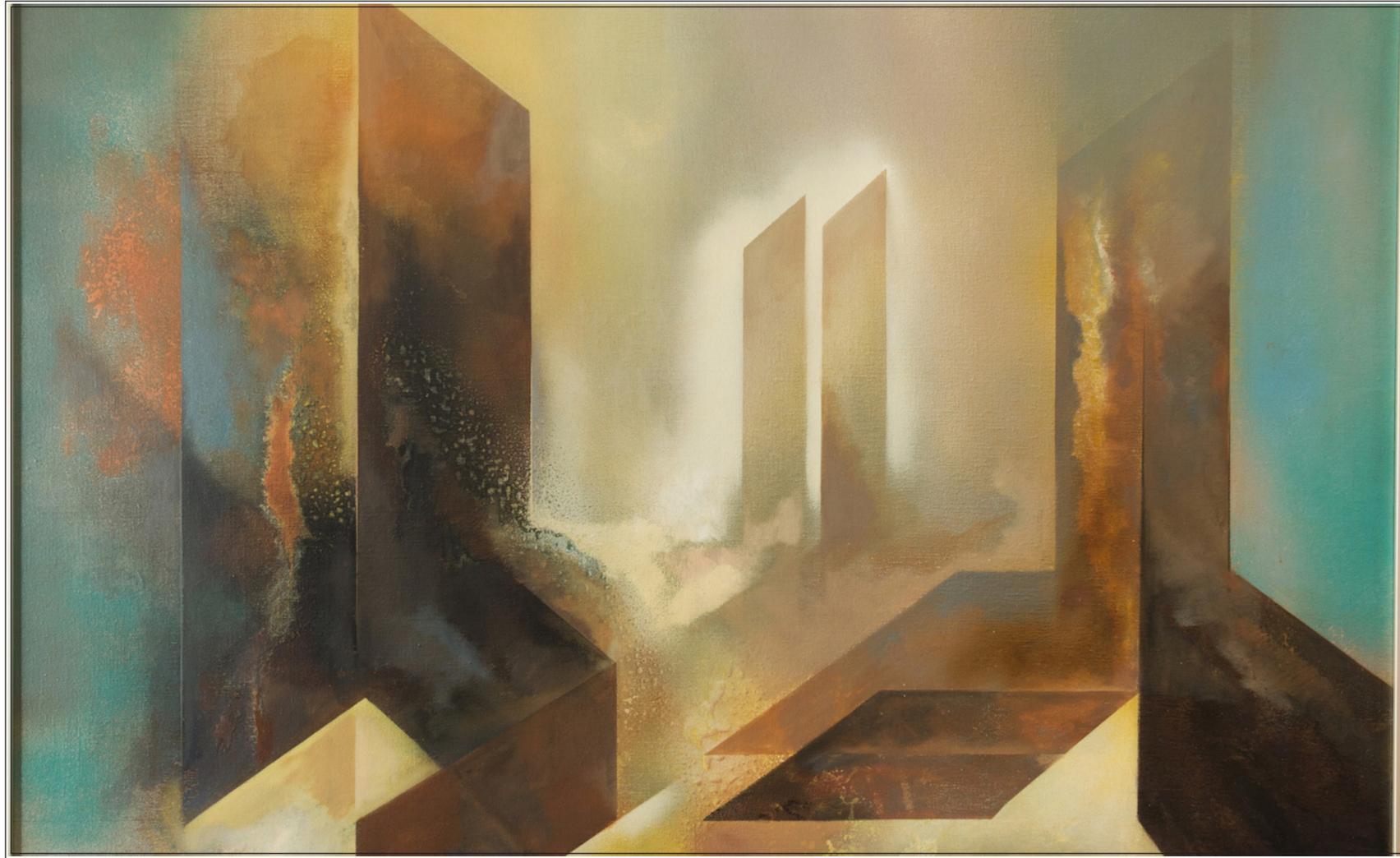


Figura 24. Fotoensayo de la Autora (2023). Antecedentes. De izquierda a derecha, cita visual Louis Belzile (s.f.). Noble agencement. Fotografía de la autora (2023) Abstract IV. Cita visual de Laurreta Vinciarelli (2007), Suspendido en azul. Fotografía de la autora (2023) Abstract VI.



MARCO EMPÍRICO

OBSERVACIÓN

CREACIÓN

MONTAJE

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La presente investigación se centra en la exploración de la relación entre la deriva fotográfica, la abstracción pictórica y la creación de un artefacto lúdico en forma de cubo. Estos tres elementos convergen en la búsqueda de nuevas formas de expresión artística y la creación

de experiencias que fomentan el desarrollo y aprendizaje artístico a través del propio lenguaje del arte. En dicho proceso se pueden diferenciar tres grandes etapas, la fase de observación, el periodo de creación y el tramo de montaje y composición colectiva.



Figura 25. Par visual de la Autora (2023). De izquierda a derecha, cita visual de Hélène Binet (2007). The Secret of the Shadow. Fotografía de la autora (2023). Antecedente II.



OBSERVACIÓN

La primera etapa de este proyecto se centra en la observación detallada, estrechamente relacionada con la práctica de la Deriva artística en el contexto del espacio urbano. Se realizada por la ciudad de Castellón de la Plana y Palma de Mallorca donde la exploración es consciente y viva, recorriendo las diferentes calles y plazas, fomentando la mirada activa, se afianza la conexión con el entorno, el (re)descubriendo el espacio cotidiano y la vivencia de la ciudad propia. Específicamente, en dicha observación se propone que la atención se enfoque particularmente en las rejas, ventanas y puertas, que son los elementos arquitectónicos que actúan como separadores entre los espacios privados y públicos.

El hilo conductor de esta etapa se basa en utilizar estas estructuras como punto de partida para explorar el espacio donde vivimos, preguntarnos sobre él, si se puede entender como aula, y despertar esa mirada artística, estilística y educativa que surge de él. Las rejas, las ventanas y las puertas se convierten en sujetos de estudio, y a través de la fotografía, se capturan imágenes que resaltan la interacción entre las formas geométricas, las texturas, la luz y la sombra, el espacio ocupado y el vacío, así como las tonalidades presentes en estos elementos arquitectónicos.

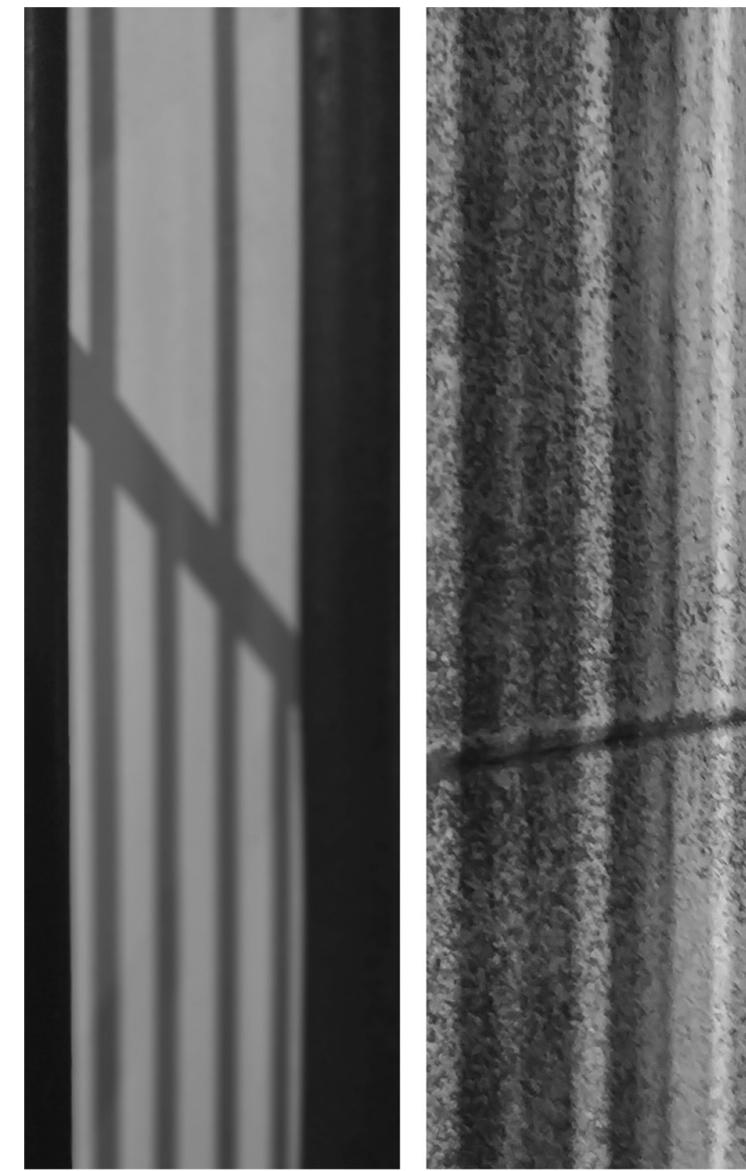


Figura 26. Par visual de la Autora (2023). Sombras II.

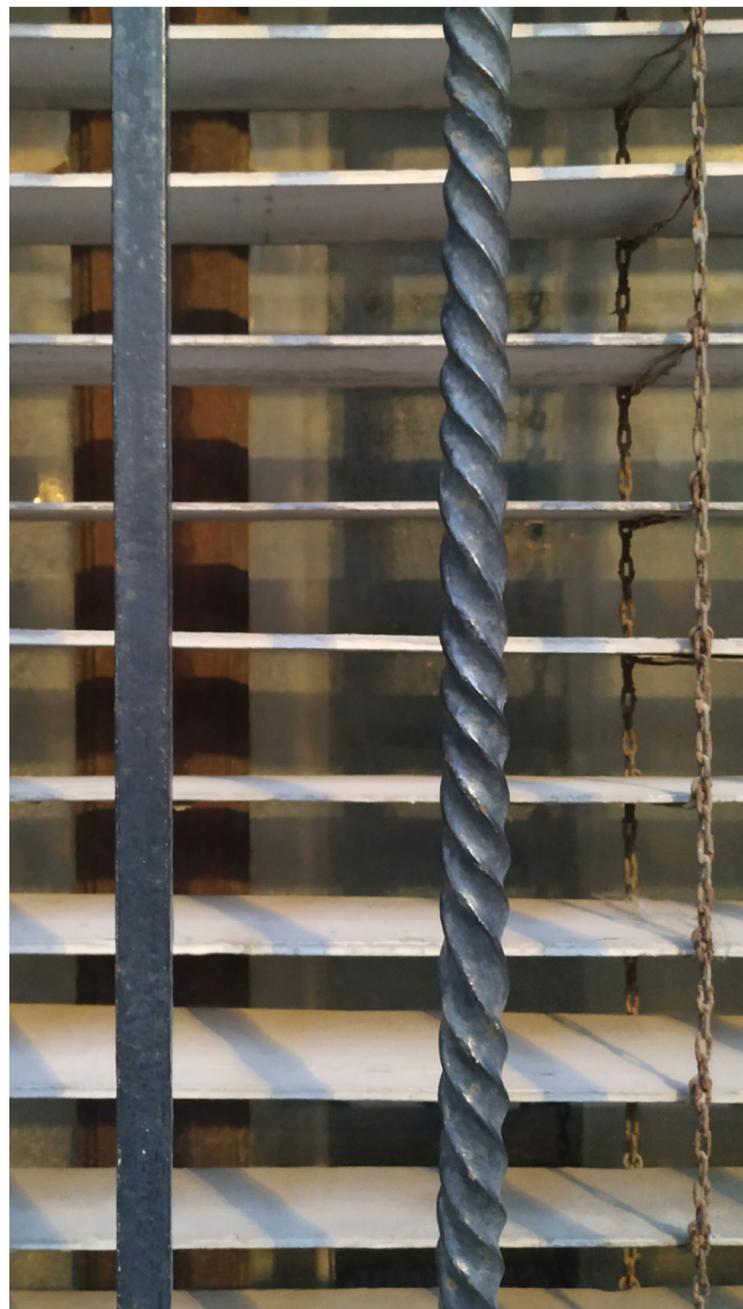
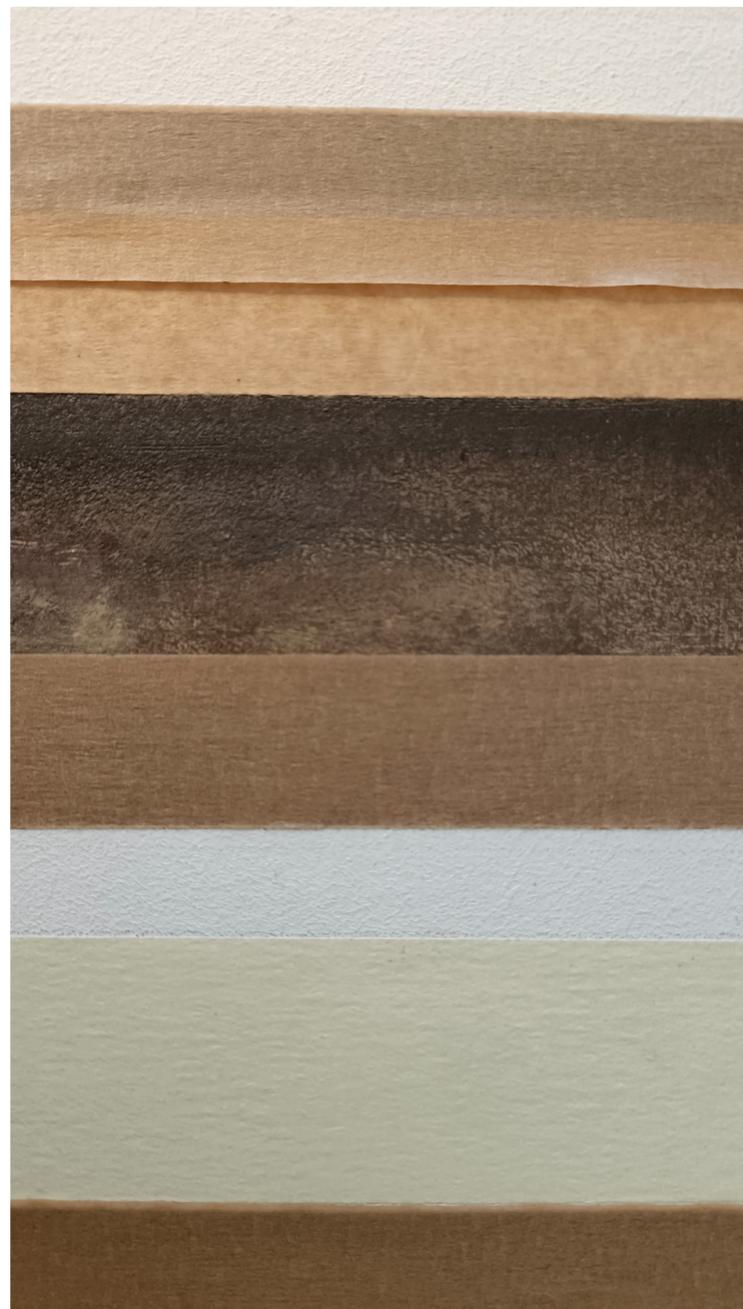


Figura 27. Par visual de la Autora (2023). Hacer.



CREACIÓN

Esta etapa se divide en cuatro bloques, la creación fotográfica, la creación de esquemas visuales con programas digitales, la experimentación con la materia, sus soportes y las herramientas y, por último, la realización final del artefacto.

Fotografía

Partiendo de esa deriva por ambas ciudades, se realizan fotografías que consisten en composiciones de fragmentos de rejillas, ventanas y puertas que se superponen, fusionan o contrastan, creando así nuevas formas y perspectivas y/o planos generales donde dichas estructuras son protagonistas. Estas imágenes, capturadas de manera intuitiva, servirán como punto de partida para el proceso creativo posterior, donde se crearán bocetos basados en la abstracción pictórica. Estas imágenes se presentarán como factores unificadores que combinan y destacan los elementos clave observados y que enriquezcan el diálogo con el futuro objeto, el cubo-puzzle, desarrollándose como un recurso fundamental y creando tensiones, equilibrios y armonías visuales que generan un impacto estético y emocional en la investigación educativa.

De igual manera, se trabajarán los conceptos básicos de la fotografía como la profundidad

de campo, la perspectiva y el encuadre, la luz y el enfoque. En este proceso, también será importante el pensamiento crítico y el archivo, al descartar o elegir las imágenes más idóneas con las que trabajaremos.

Desde un enfoque transversal, la experiencia que cada alumno tiene en su entorno pone de relieve la importancia de prestar atención al entorno diario como elemento pedagógico, propiciando que los estudiantes aprendan a través de un proceso autodirigido y activo, construyendo conocimiento a partir de su propia experiencia. Asimismo los estudiantes adoptan el punto de vista del fotógrafo al realizar imágenes de su experiencia. Esto proporciona un “enfoque epistemológico y metodológico al materializarla y registrarla”.



Figura 28. Fotoensayo de la Autora (2023). De izquierda a derecha, cita visual de Lucien Hervé (1958) L'unesco. Cita visual de Héléne Binet i (2007). The Secret of the Shadow. Fotografía de la autora (2023) Antecedente III.

Pares visuales

Estos recursos artísticos están determinados cómo “la interrelación entre varias imágenes formando un conjunto coherente, se utilizan para exponer una argumentación visual, explotando las narrativas de las imágenes.

Teniendo en cuenta las fotografías seleccionadas y los esbozos se crean a continuación pares visuales. La intención será decidir y fusionar mediante ellos, como procedimiento estético, los elementos visuales y conceptuales que aparecen en las imágenes y crear así un diálogo entre la realidad urbana y la expresión artística, generando un impacto emocional en la investigación educativa. La combinación de líneas y formas geométricas, colores complementarios o texturas variadas, nos permite crear dinamismo y variar nuestra percepción; con esta idea de creación de pares visuales nos adentraremos al siguiente paso, la realización de bocetos.

Bocetos

En el contexto de los esbozos, nos permiten experimentar con diferentes representaciones y reinterpretaciones de los elementos observados, explorando así la abstracción geométrica y cromática que nos proporcionó la fotografía en la Deriva con el objetivo de transmitir una sensación de libertad creativa y estimular la interpretación subjetiva. Se experimenta con la descontextualización, la superposición, el color, la

transparencia y la manipulación de los elementos visuales presentes en las fotografías. Con el objetivo de generar nuevas visiones y establecer la composición final del cubo-puzzle y gama cromática que servirá de hilo conductor en toda la propuesta. Estos croquis se trabajarán con el programa Adobe Photoshop, esta herramienta nos brinda flexibilidad y agilidad para realizar la composición, permitiéndonos experimentar con diferentes diseños, garantizando la coherencia y la armonía visual que deseamos transmitir.

Es importante destacar que la composición desempeña un papel fundamental en el resultado final de la obra. La organización y disposición cuidadosa de los objetos, formas, colores y texturas dentro del cuadro crean un sentido de equilibrio, armonía y coherencia. Una composición bien ejecutada guía al espectador de manera intencionada, generando un impacto estético y comunicando nuestra intención artística.

Este proceso, nos sirve como punto de partida para la generación de patrones, nuevas formas de representación y trabajar la abstracción geométrica y pictórica característica del movimiento artístico que se aborda. Igualmente, nos inspiran y proporcionan elementos concretos para la creación de nuestros futuros cubos-puzzle.

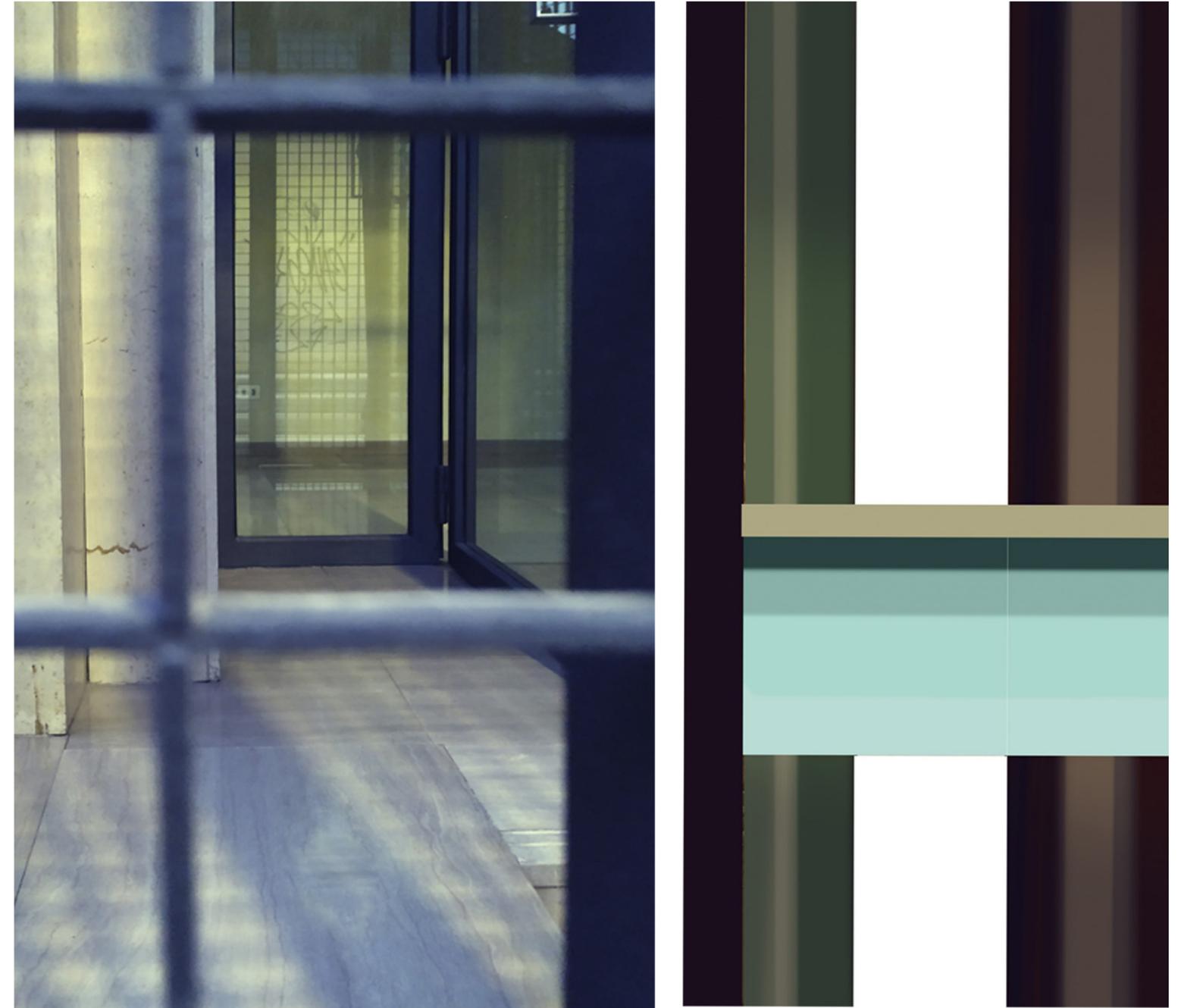


Figura 29. Par visual de la Autora (2023). Boceto V.



Figura 30. Par visual de la Autora (2023). Boceto III.



Investigación pictórica

Tras la realización de los bocetos se dispone la experimentación plástica, a través de la abstracción pictórica, donde el juego de soportes con la propia materia y los utensilios hacen realmente satisfactorio y productivo este periodo. La pintura se convierte en un medio fundamental en esta etapa, permitiendo la mezcla de colores, la aplicación de capas y la creación de texturas para proporcionar ese espacio de libertad tan ansiado. Se aplicará la técnica húmeda del Acrílico y se explorarán las propiedades de los materiales y recursos para crear distintas posibilidades en disposición de elementos, equilibrios y ritmos visuales para conseguir expresividad y potenciar el relato de las obras.

El juego con los soportes es otro aspecto importante, se utilizan diferentes superficies, como el lienzo, la madera y el metacrilato, para crear una variedad de efectos visuales y táctiles diferentes y establecer cuál será el soporte más conveniente. Del mismo modo, se trabajarán distintos tamaños para descubrir cuál es el más idóneo. Además de los soportes y la pintura, los utensilios disponibles desempeñan un papel relevante. Se experimenta en los diferentes planos, reservas, texturas y gestos, trabajando con pinceles de diferentes tamaños, formas y materiales, espátulas, rodillos y esponjas, que abren los resultados e investigación artística.

En la realización de las texturas, transparencias,

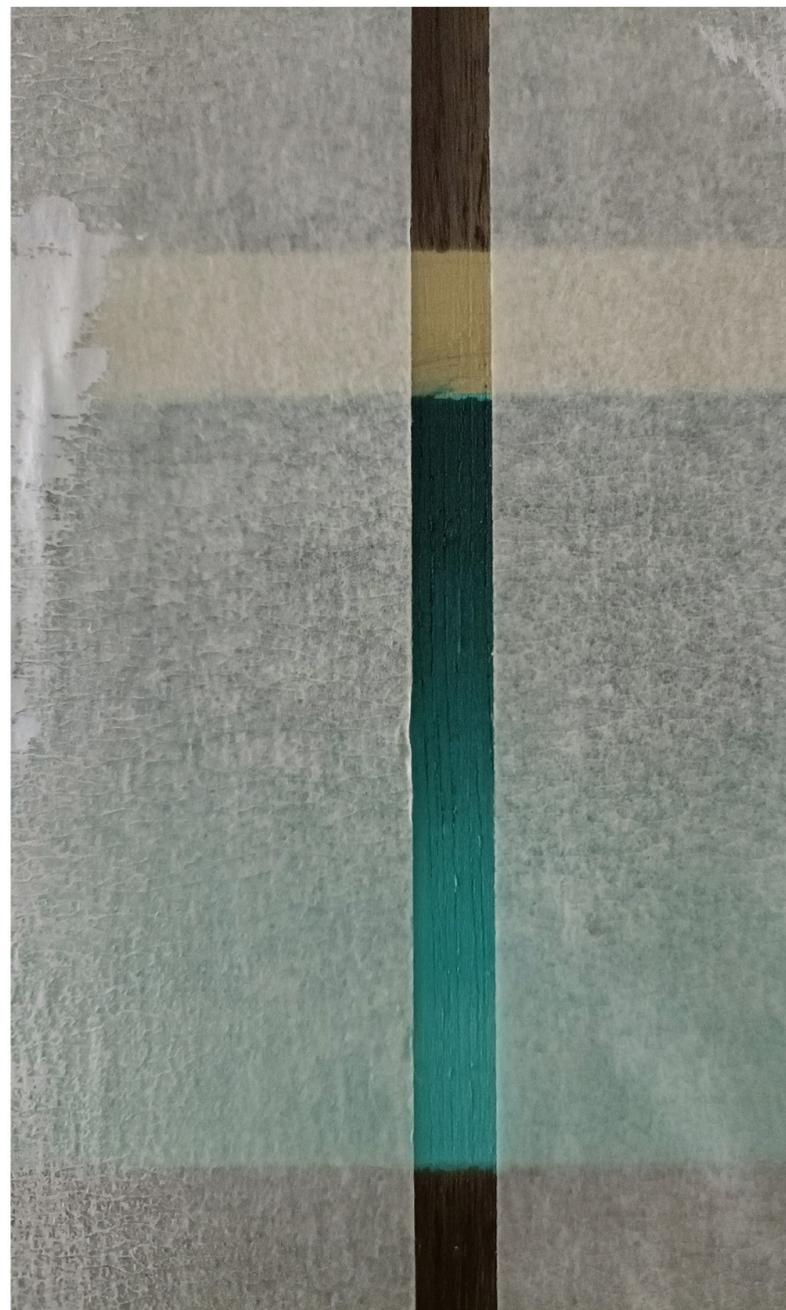
veladuras, reservas sin pintar, degradados y rasgados destacar la importancia de cada uno de estos elementos y cómo se relacionan entre sí en la creación de la obra.

La experimentación plástica no solo es un grato período, sino que también desempeña un papel crucial en el proceso de creación y educación. Es un momento de descubrimiento y crecimiento, donde la exploración nos permite expandir los límites y llevar la visión artística a nuevos horizontes.

Concretamente con las texturas, agregamos dimensión y tacto a un cuadro, creando una conexión sensorial con él y otorgamos al tacto una dimensión importante y necesaria. Las transparencias y veladuras son técnicas que permiten jugar con la luminosidad y la profundidad en un cuadro, a través de capas de pintura semi-transparentes se logran efectos de superposición y mezcla de colores. Esto nos permite que las capas inferiores puedan verse a través de las capas superiores, generando una atmósfera sugerente. En cuanto a las reservas sin pintar, son áreas del soporte que se dejan sin cubrir con pintura, creando contraste y resaltando determinadas áreas de la composición, enfatizando los elementos conceptuales de los que parte la obra, la reja, y resaltando la utilización de las líneas. Asimismo, crean puntos de interés y establecer un equilibrio entre lo pintado y lo no pintado. La combinación de áreas pintadas y reservas aporta dinamismo y juega con el espacio negativo y



Figura 31. Par visual de la Autora (2023). Metáfora.



positivo. Mediante la aplicación de capas de pintura en tonos gradualmente diferentes y la suavización de los bordes, se logra un efecto de fusión y armonía visual, característica que poseen los degradados. Permiten crear transiciones suaves entre varios colores, aportándole riqueza cromática y dando sensación de profundidad al crear transiciones entre la luz y la sombra. Por último, hablar del rascado, una técnica que rompe con las superficies planas y rectas, aportando una sensación de tridimensionalidad y movimiento. Al rasgar se generan bordes ásperos y texturas que añaden sorpresa y ruptura a la obra, destruyendo la uniformidad del plano de color y generando disparidad.

Una vez se ha investigado con las posibilidades de la pintura y la abstracción, se determina el referente artístico sobre el que se trabajará, Erin O'keefe. De este modo conseguiremos establecer un principio básico, sólido y coherente, una base conceptual y estilística, cohesión al proyecto y afianzar los conceptos artísticos y educativos que perseguimos.

La elección de su pieza 5.15 determina la paleta cromática definitiva que se utilizará con posterioridad en el artefacto. Igualmente, asegura el movimiento artístico trabajado, consolida la técnica y proporciona identidad común.

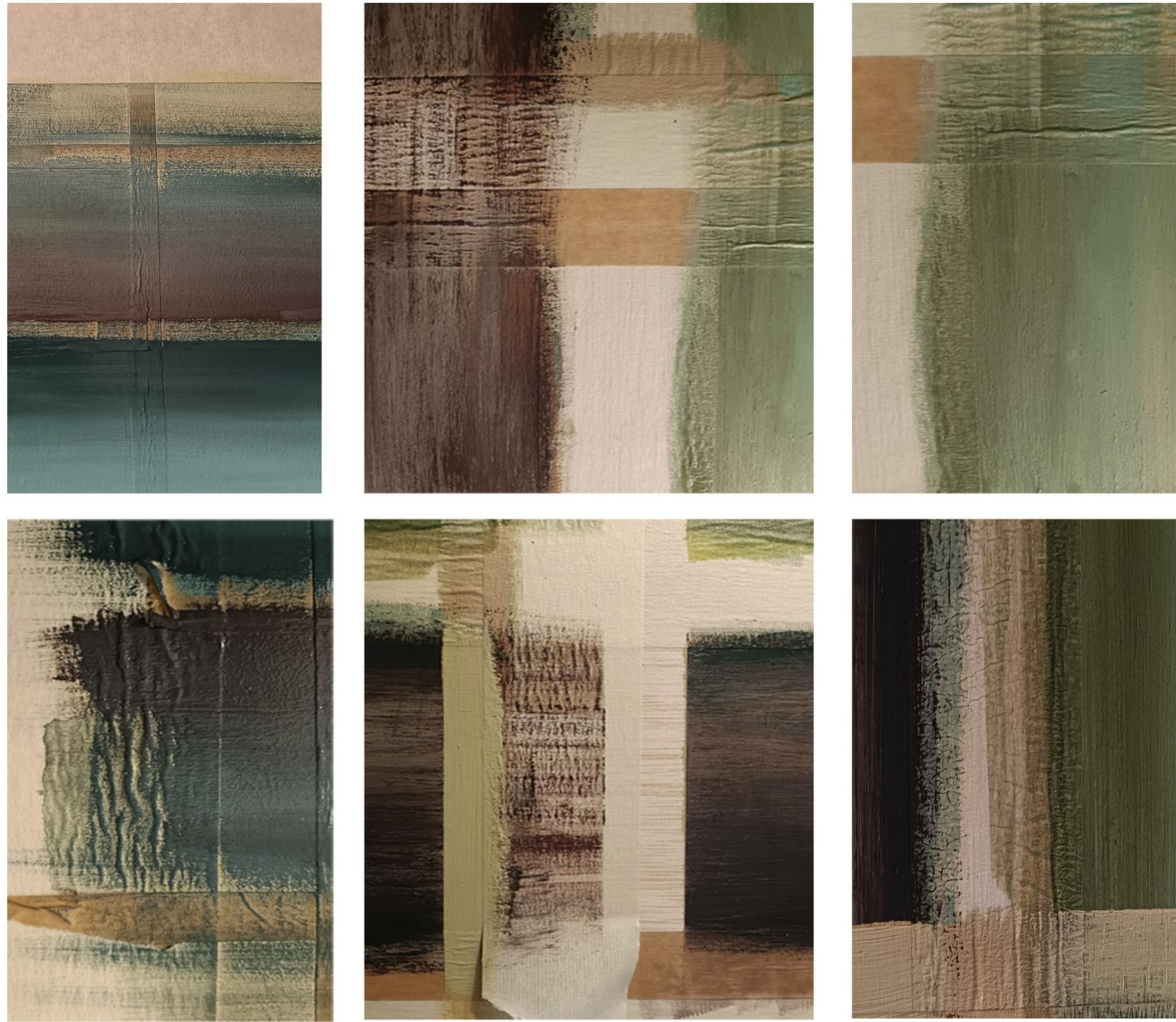


Figura 32. Fotoensayo compuesto por seis fotografías de la Autora (2023). Fragmentos e investigación.

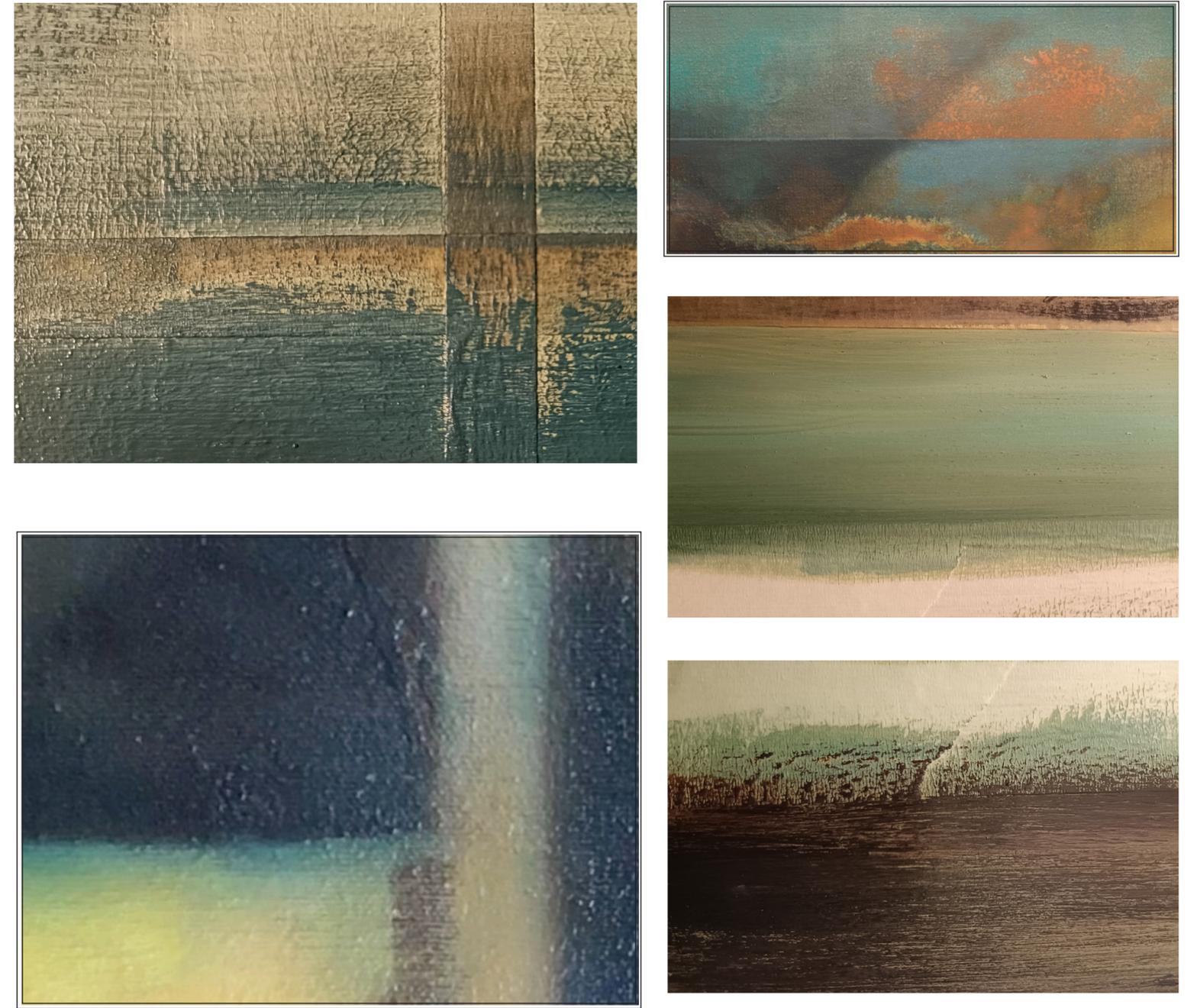


Figura 33. Fotoensayo compuesto por cinco fotografías. Autora (2023). Texturas. Arriba izquierda fotografía de la Autora (2023). Arriba derecha, cita visual Louis Belzile (s.f.). Fragmento de Noble agencement. Centro derecha fotografía de la autora (2023). Abajo izquierda, cita visual Louis Belzile (s.f.). Fragmento de Noble agencement. Abajo derecha fotografía de la autora (2023).



Figura 34. Fotoensayo de la Autora (2023). Proceso.

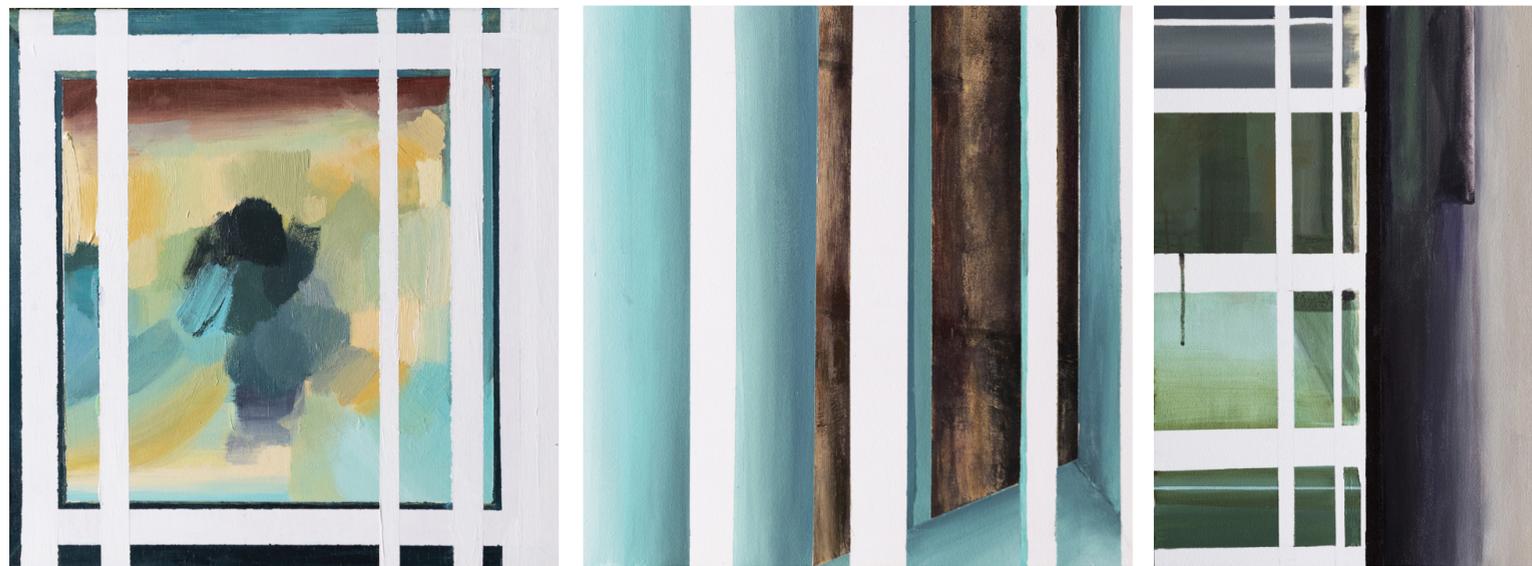


Figura 35. Serie de la Autora (2023). Investigación pictórica II.

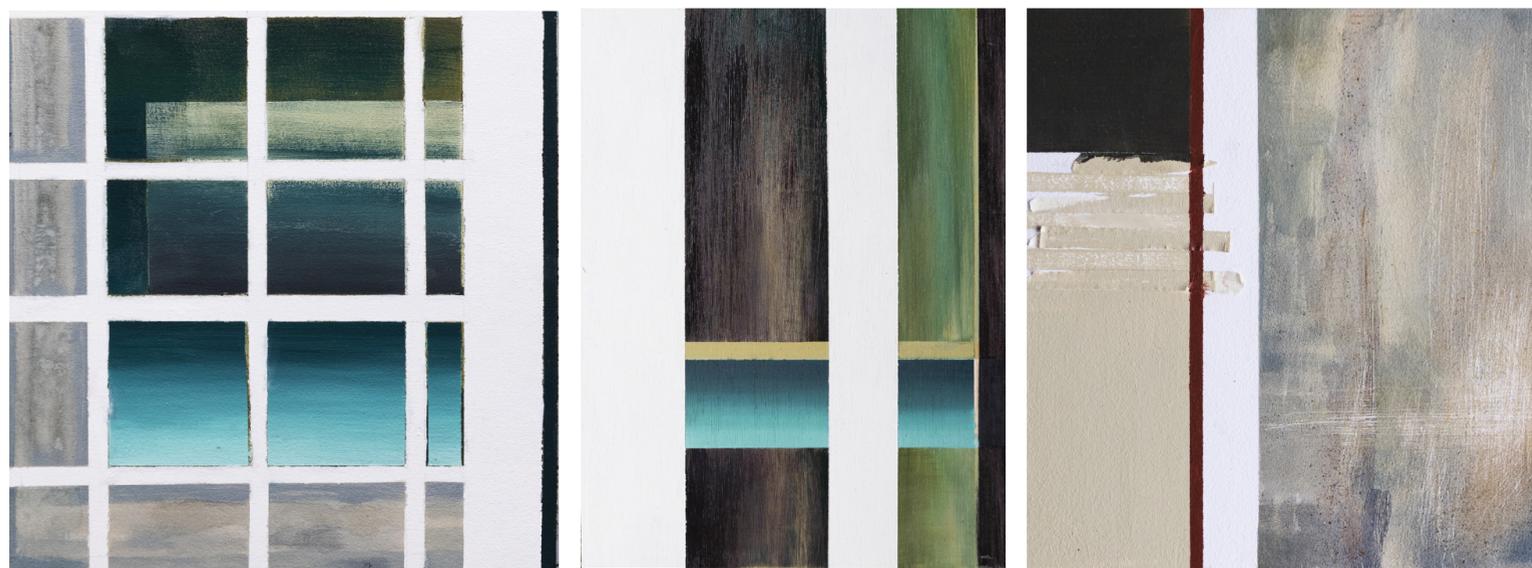
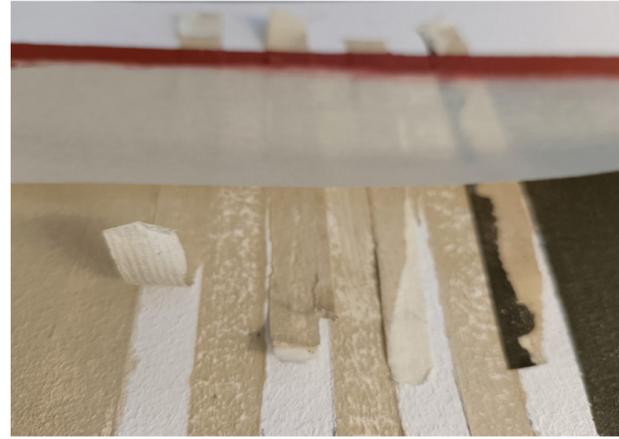
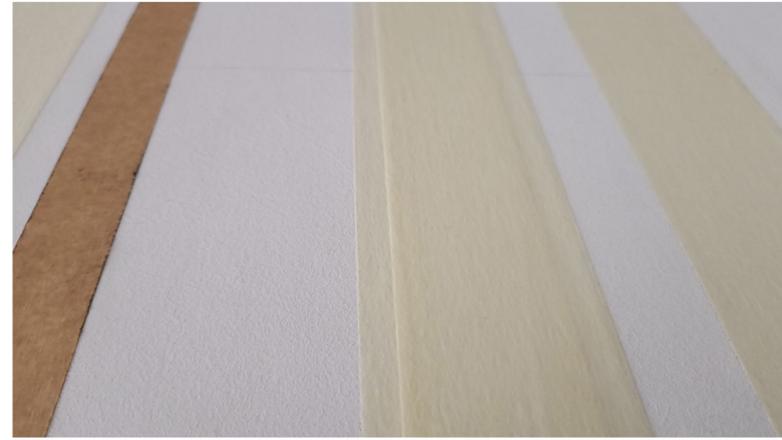


Figura 36. Fotografía independiente. Autora (2023). Investigación pictórica III.



Cubo-puzzle

Como resultado de este proceso, se crea un artefacto en forma de cubo pintado por todas sus caras, cada lado presenta una composición abstracta única que integra todos los conceptos mencionados y están compuestos y dispuestos en relación.

Este cubo de madera de 30 x 30 x 18 cm se concibe como un puzzle y juego interactivo, con la intención de que los usuarios reconstruyan las composiciones a través de la reorganización de las diferentes caras. Además de su aspecto lúdico, se ofrece una experiencia táctil y visual, que invita a los participantes a explorar y descubrir las múltiples combinaciones, desafiando su percepción habitual del entorno y fomentando la creatividad.

A través de este enfoque multidisciplinario que involucra las áreas del arte, la psicología, el diseño y la educación se trabajan las experiencias de los usuarios, juegan tanto los creadores como los espectadores que visitan la exposición donde se exhiben dichas obras. Mediante la interacción con los cubos-puzzle de forma colaborativa y cooperativa se afianzan tanto el proceso como “los resultados”, se cultiva el pensamiento crítico y artístico y se investiga con el propio lenguaje del arte.

Figura 37. Serie proceso compuesto por seis fotografías de la Autora (2023). Hacer II.



Figura 38. Serie secuencia compuesta por seis fotografías de la Autora (2023). Hacer III.

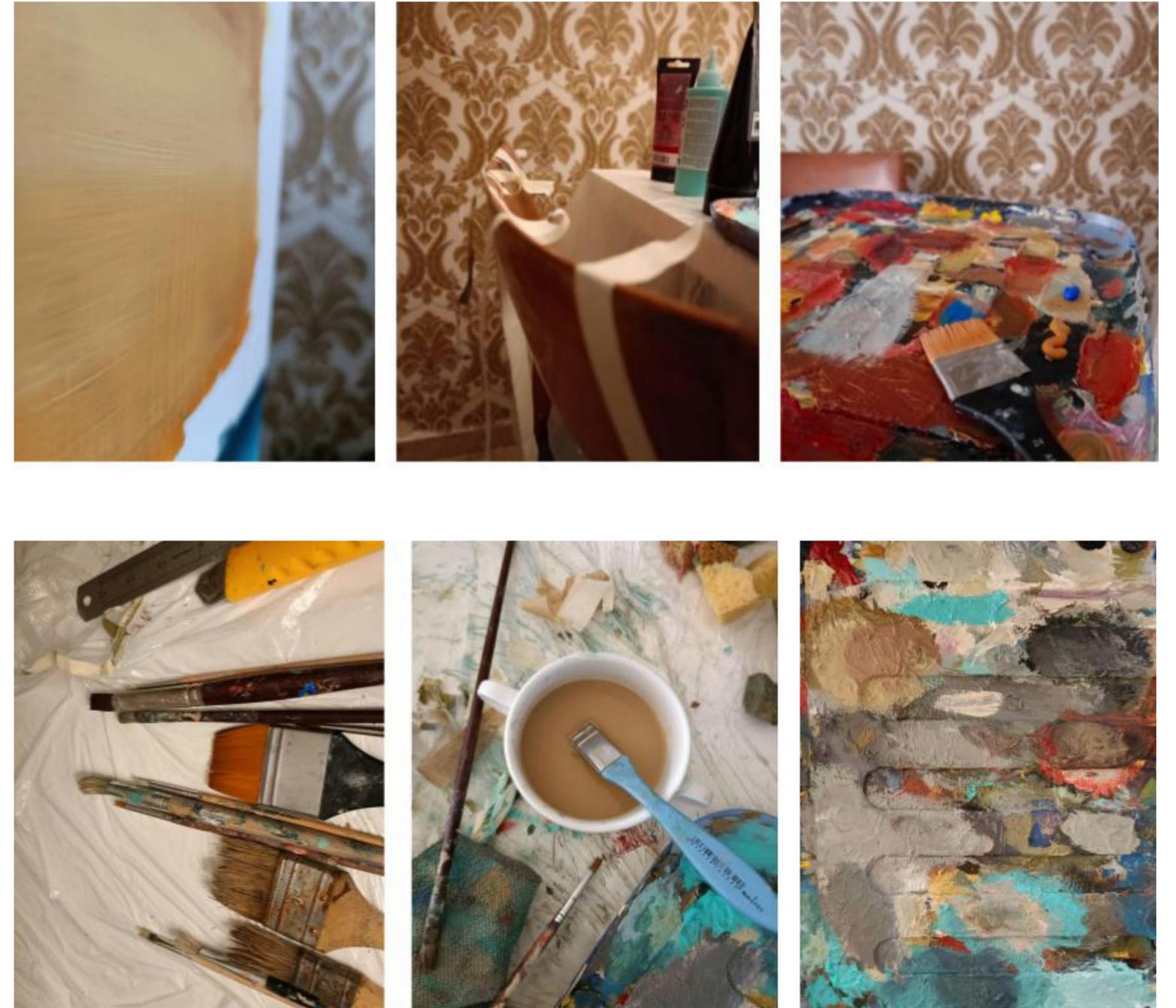


Figura 39. Fotoensayo compuesto por seis fotografías de la Autora (2023). Hacer IV.

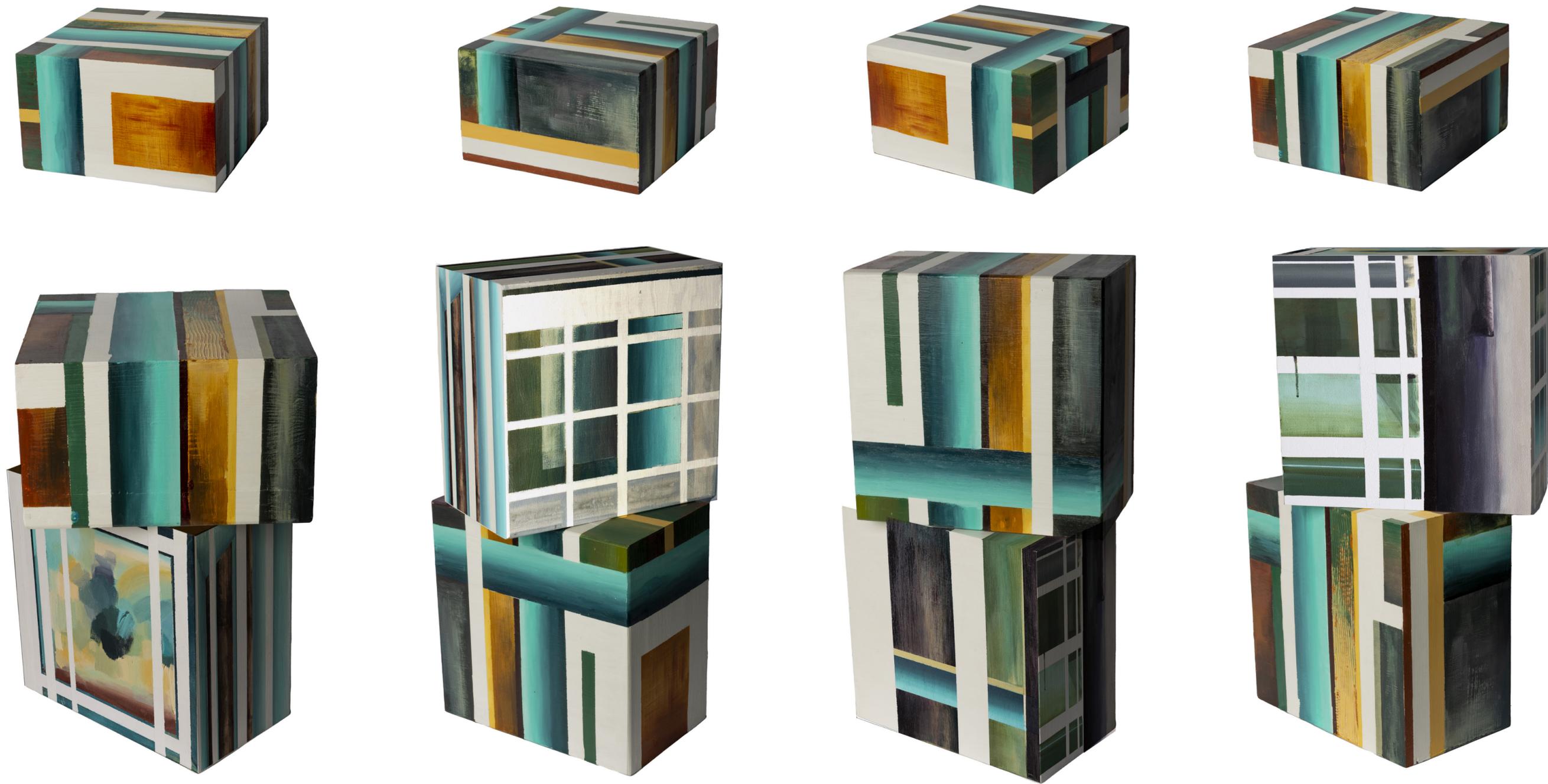


Figura 40. Serie compuesta por seis fotografías de la Autora (2023). Cubos-puzzle II.

MONTAJE

Para finalizar, es importante validar el trabajo mediante una exposición colectiva. Se presentará en una sala el resultado y el proceso artístico realizado, desde las citas visuales compuestas con las fotografías de la Deriva y los bocetos hasta los cubos-puzzle.

En el contexto educativo, la exposición de la obra permite que sea vista y apreciada por un público, estableciendo un diálogo con la comunidad. Además, facilita la oportunidad de mostrar y compartir su creatividad y expresión, se crea un espacio para la reflexión y crítica constructiva donde se promueve el pensamiento analítico y reflexivo de los estudiantes. El montaje de la exposición enfatiza las conexiones entre las obras, la narrativa, la experiencia colectiva y les demuestra la importancia de la presentación de sus creaciones porque, además, fomenta el desarrollo de la comunicación, la cooperación, el respeto y la empatía, en el contexto del arte y la cultura.

En resolución, la exposición y el montaje de las obras y su proceso son importantes en la educación artística, porque permiten la visibilidad, la comunicación, la reflexión y el desarrollo de habilidades sociales; aspectos que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, fomentando el enriquecimiento de la cultura visual.

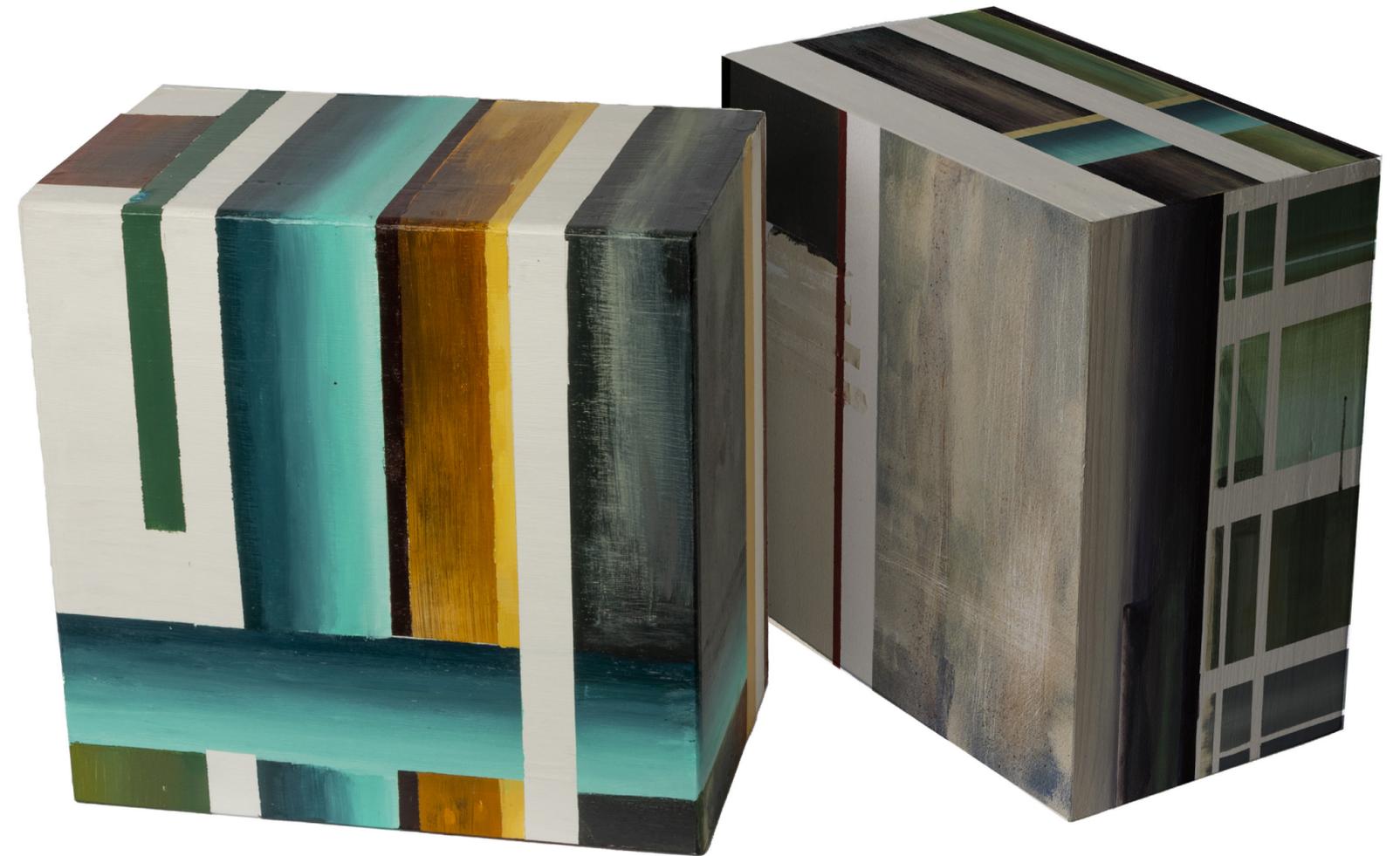


Figura 41. Fotografía independiente de la Autora (2023). Cubos-puzzle III.



Figura 42. Fotografía independiente de la Autora (2023). Simulación exposición alumnado hecha con Photoshop Beta.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Siempre desde un punto de vista hipotético, ya que el planteamiento no se ha llevado a cabo en el ámbito de educación formal o no formal, se presenta la siguiente actividad educativa. Demostrando que se utilizan los distintos contenidos del currículum, conectándolo con el alumnado de forma cooperativa a través del espacio y entorno urbano. Se situará a continuación el marco contextual y los diversos aspectos curriculares que se encuentran la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación, (LOMLOE) y el Real Decreto 217/2022. Del mismo modo, se presentará a posterior la temporalización de las actividades. La siguiente situación de aprendizaje se llevará a cabo con el alumnado de 1º de Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño en la materia de Proyectos Artísticos.

Planteamiento, situación y currículum

Para iniciar la exploración del desarrollo de esta investigación, es relevante mencionar algunos aspectos relacionados con los saberes curriculares, las competencias de la materia de Proyectos Artísticos impartida en el aula de 1º de Bachillerato y los criterios de evaluación. Todas estos asuntos se irán exponiendo a lo largo de este apartado.

Saberes básicos

Todo proceso creativo comienza con una lluvia de ideas sujetas a la intención y a los propios conceptos que se quieren trabajar, asimismo se interrelacionan con el público objetivo y con la individualidad del docente, investigador y artista. Teniendo en cuenta el libro de J. J. Beljon (1993) Gramática del arte ediciones. Ediciones Celeste, abordamos estos principios como conceptos base y origen conceptual para desarrollar las situaciones de aprendizaje e investigación en este trabajo. Como él defendía “el diseño es el lenguaje, es comunicación, es algo territorial, es ser tú mismo, son recuerdos, es lo que nos une y es omnipotente”. Así pues, paso a detallar dichos saberes:

Conectar, textura, penetración/superposición, puente entre dos elementos, asociación/disociación, reducir, la voz del silencio, material, línea, el cubo, adicionar/sustraer, repetición, espíritu del lugar, ritmo, color, luz/sombra, simetría/asimetría y contraste.

Del mismo modo los saberes trabajados son el entorno urbano (espacio público y privado), fijándonos en los umbrales y los comienzos-finales determinados por las rejas, las ventanas y las puertas. Asimismo, abordaremos la fotografía

y la abstracción a través de la pintura. Todos estos saberes se relacionan enteramente con los propuestos en el currículum, contenidos conceptuales, procedimentales, actitudinales y de archivo. Dividido en 4 bloques, estos son los siguientes:

- **En el bloque 1, “El patrimonio cultural y artístico. Emprendedora cultural”**, presenta los saberes que permiten acercarse al patrimonio local y global como fuente de conocimiento y de inspiración necesarias para abordar el proyecto.
- **En el bloque 2, “La creatividad. Entornos de trabajo creativo”**, trata sobre la creatividad y los procesos de desarrollo que potencian el pensamiento divergente e innovador.
- **El bloque 3, “Espacios, medios, soportes y técnicas para desarrollar los proyectos”**, recoge todo los conocimientos dentro de la diversidad de espacios, materiales y técnicas con perspectiva medioambiental e inclusiva.
- **El bloque 4, “Espacios, medios, soportes y técnicas para desarrollar los proyectos”**, aborda los saberes que hacen referencia al diseño, gestión y coordinación de los mismos, el desarrollo de las fases y el proceso de valoración y evaluación teniendo en cuenta su impacto social y medioambiental.

En conclusión, los saberes tratados fomentarán el desarrollo de la creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística, su estrategias y técnicas. Además de la gestión de

proyectos artísticos y su metodología proyectual, la generación y selección de propuestas, la planificación, gestión y evaluación de los mismos y la difusión de resultados. Estas prácticas abarcan también las estrategias de trabajo en equipo, la distribución de tareas y liderazgo compartido, la resolución de conflictos, las estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo, la sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos, las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico y el emprendimiento cultural.

Criterios de evaluación, competencias clave y específicas

En primer lugar, se hablará de los criterios de evaluación y, a continuación, se incorporarán las competencias clave y específicas relacionadas con la situación de aprendizaje propuesta.

Después de revisar los criterios de evaluación del currículum de la asignatura se creará una rúbrica, que responderá a los objetivos establecidos, entre otros aspectos. Esto me permitirá dar feedback al alumnado y ver los diferentes ritmos de aprendizaje que hay en el aula. Así como las carencias, dificultades y avances según los problemas que se presentan para adaptarlos y realizar las modificaciones pertinentes que propicien esa educación sustancial.

La evaluación será global y continua, realizando tareas evaluadas en el inicio, durante y al final de

la misma. Es importante que haya una evolución y un proceso significativo en la práctica de la propuesta, además del resultado óptimo. Del mismo modo, mediante la observación directa y la toma de notas registraré la actividad del alumnado.

Seguidamente se exponen las competencias clave y específicas implícitas en la propuesta, además de su relación entre ellas y los criterios de evaluación.

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).

Competencias específicas 1, 2, 3, 4 y 5

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CE (COMPETENCIAS ESPECÍFICAS)	CCIV
1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. 1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.	Competencia específica 1: se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1//	La competencia en comunicación lingüística (CCL) / La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM) / La competencia digital (CD) / La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) / Competencia emprendedora (CE) / Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)
2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. 2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	Competencia Específica 2: se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.	La competencia en comunicación lingüística (CCL) / La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM) / La competencia digital (CD) / La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) / Competencia emprendedora (CE) / Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) / la competencia ciudadana (CC)
3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. 3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. 3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. 3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.	Competencia Específica 3: se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.	La competencia en comunicación lingüística (CCL) / La competencia digital (CD) / La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) / Competencia emprendedora (CE) / Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) / la competencia ciudadana (CC)
4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. 4.2. Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. 4.3. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.	Competencia Específica 4: se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.2.	La competencia en comunicación lingüística (CCL) / La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM) / La competencia digital (CD) / La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) / Competencia emprendedora (CE) / Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) / la competencia ciudadana (CC)
5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad técnica, informativa o inspiradora. 5.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados. 5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. 5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	Competencia Específica 5: Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.	La competencia en comunicación lingüística (CCL) / La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM) / La competencia digital (CD) / La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) / Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Figura 43. Fotografía independiente de la Autora (2023). Cuadro relación currículum.

Metodología

La metodología en la situación de aprendizaje nos centraremos con la Metodología Artística de Enseñanza (MAE), una estrategia pedagógica que aprovecha los modos de pensamiento del arte con el fin de fomentar un proceso de enseñanza. Dicha metodología se basa en la utilización de medios artísticos y estéticos del arte. “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)

Desde una perspectiva contemporánea de la

educación artística, las MAE no sólo se consideran transversales al proceso educativo, sino que son el origen mismo, abriendo el ámbito artístico a la experiencia educativa. El aprendizaje que se genera a través de las MAE es intrínseco, promoviendo una enseñanza activa basada en la experiencia consciente y autónoma.

Asimismo, se trabajará también la metodología de la Deriva artística, explicada con anterioridad. Destacar, que todas las actividades se diseñan con la intención de trabajar con el alumnado el pensamiento creativo, práctico, sistemático, analógico, reflexivo, crítico y lógico.

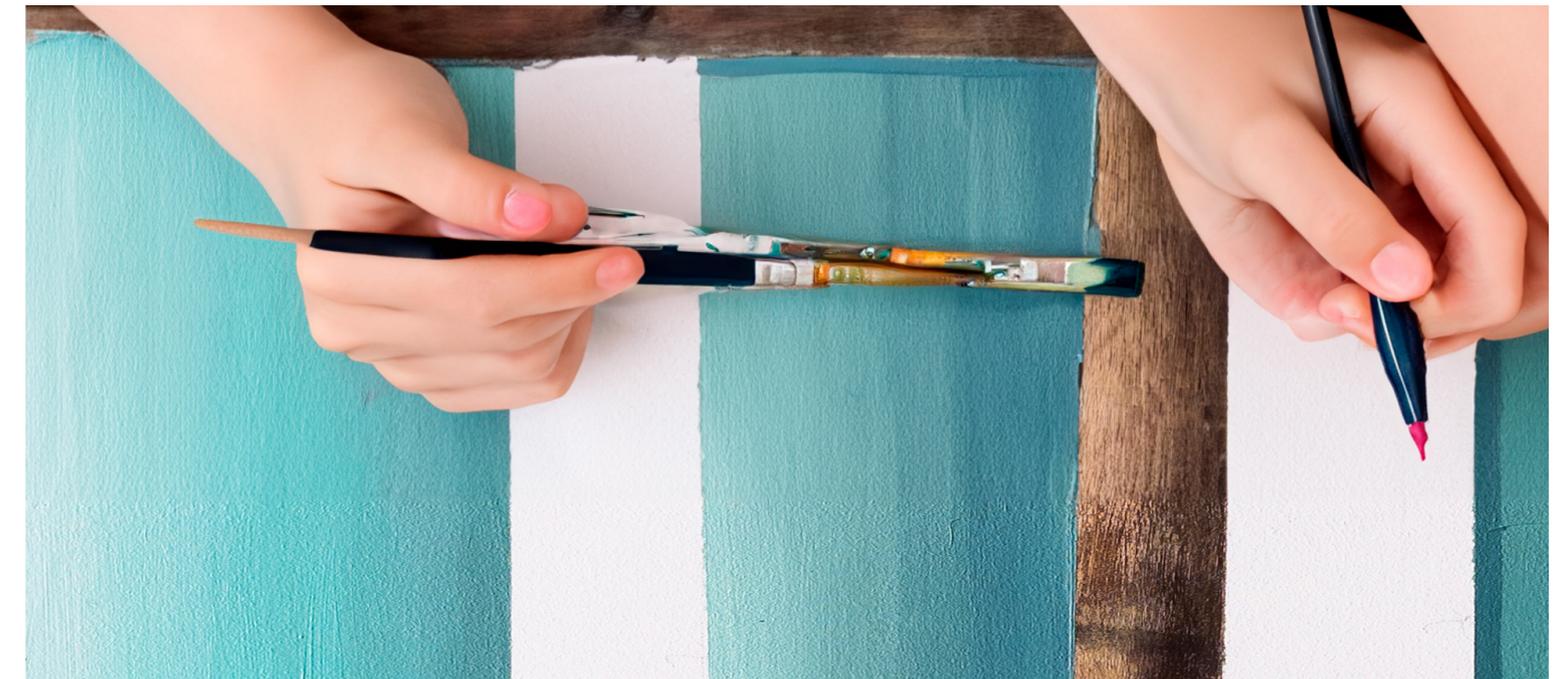


Figura 44. Fotografía independiente de la Autora (2023). Trabajado. Simulación con Photoshop Beta.

Materiales

Para realizar esta situación de aprendizaje se necesita lo siguiente:

- Recursos personales, 1 docente, el alumnado y el público asistente en la exposición.
- Recurso espacial, la ciudad, una aula (con proyector, pizza, ordenador, lavabo con agua) y una sala de exposiciones.
- Los materiales que necesitaremos son:
- Cámara fotográfica o móvil con ella.
- Tablet.
- Instagram o plataforma Aules.
- Programa Sketchbook, Power Point o Canva.
- Pinceles de diferentes grosores, planos y redondos. Además, esponjas, cepillo con púas de metal, lijas gruesas, espátulas y rodillos.
- Cinta de carroceros de diferentes tamaños.
- Pintura acrílica (Magenta, Cyan, Amarillo, Blanco y Negro).
- Carboncillo, lápiz, goma y Ceras Manley.
- Todo lo necesario para publicitar y exponer la exhibición de la obra del alumnado, como tijeras, alcayatas, cinta de palomar, carteles y focos.
- Cubos de madera de Pino de 30 x 30x 18 cm.



Figura 45. Par visual de la Autora (2023). Materiales. Simulación con Photoshop Beta

Temporalización y sesiones

En este apartado se explicarán las actividades planificadas y diseñadas para conseguir una situación de aprendizaje positiva. En este sentido, se explorará y experimentará con el entorno, la fotografía, la pintura y el juego, permitiéndonos descubrir e investigar, a través del arte, su plasticidad, expresión, capacidad y conocimiento propio de su lenguaje.

Es importante resaltar que esta actividad constituye una simulación de lo que podría llevarse a cabo en el aula, permitiéndonos observar, analizar y realizar mejoras en su implementación. En este caso particular, nos hemos inspirado en la obra de una destacada artista visual Erin O'keefe para explorar la idea y el concepto de entorno-fotografía-pintura-juego. A través de ellos, buscamos enseñar a los estudiantes una percepción y representación del espacio, así como el arte de la fotografía y la pintura. Nos interesa también presentar la diversidad expresiva de los elementos plásticos, fomentar la interacción con el espacio y brindarles la oportunidad de experimentar colectivamente. Estos son los planteamientos clave que guiarán nuestro proceso de aprendizaje.

Desde un método comparativo, se establecen paralelismos entre las fases seguidas como investigadora y entre la programación como docente. Se trata de una propuesta desde el aprendizaje basado en problemas, siendo el

problema final la creación de un cubo que muestra una reflexión crítica de la ciudad.

A partir de unas ciertas pautas, queremos despertar la curiosidad del alumnado por su ciudad y entorno. Para ello, realizaremos una deriva artística descubrirán estos factores, de modo que nuestra propia ciudad se convertirá en un espacio “no aula” de aprendizaje abierto y en continuo cambio. A continuación, deberán realizar fotografías de todo aquello que narre la idea explicada, fijándose en conceptos como las formas, la luz/sombra, el vacío/lo lleno, el ritmo y la composición; cada uno indagará en su imaginario y podrán tomar a antecedentes fotográficos como Lucien Hervé o Hélène Binet como referencia estética. Una vez realizada la deriva, deberán seleccionar una imagen. A partir del pensamiento abstracto, la sintetización de las formas, la paleta cromática de Erin O'keefe y la práctica con los pesos visuales y los ritmos realizarán seis bocetos con la aplicación Sketchbook. Dichos esbozos se aplicarán a las distintas caras del cubo-puzzle, planteando esto como obra final. Es interesante que para abordar los esquemas visuales los entiendan como pares visuales o fotoensayos, creados teniendo en cuenta fotografía seleccionada de la deriva, pero que durante el diseño de las partes y el proceso pictórico esté sujeto a modificación.

Realizaremos una exhibición en una sala de exposiciones con todas sus obras y el proceso creativo. Se mostrarán las fotografías y bocetos

que sirven como antecedentes al producto final, pero por lo menos importantes. Como colofón, se presentarán las creaciones definitivas, los cubo-puzzles. En el centro del espacio, se permitirá que el espectador interactúe y modifique la disposición y composición de los prismas, dándole vueltas, agrupándolos o alejándose unos de otros. Estos cubos-puzzles se muestran como resultado y la simbiosis de todos los conceptos trabajados, donde el juego educativo toma fuerza. Pero, ¿qué construirán exactamente? cada uno indaga en su espacio urbano, a partir de una deriva artística y de la referente artística Erin O'keefe, el alumnado concebirá un prisma de madera de 30 x 30 x 18 cm pintado por todos sus lados. Para ello, tendrán que tener en cuenta la abstracción geométrica, la estética y la paleta cromática trabajada por O'keefe. Su investigación pictórica será distinta en cada caso, gracias a la experimentación con la materia y los utensilios, pero el hilo conductor conceptual será el mismo; la reja, la ventana y las puertas como elemento que limita el entorno privado y público entendidos desde una mirada artística, consciente y enérgica.

Esta actividad está pensada para realizar en **26 sesiones** de una hora cada una.

SEMANA 1, actividad 1 / 1 hora:

- ¡Vamos a conocernos!, Esta jornada se dedicará a presentarnos.

SEMANA 1, actividad 2 / 2 horas:

- Presentación propuesta didáctica.

SEMANA 2, ejercicio 2.1. / 1 hora:

- Diálogo sobre el entorno urbano y los espacios privados/públicos.

SEMANA 2 y 3, actividad 3 / 1,30 horas:

- Erin O'keefe como referente pictórico y principal de nuestro trabajo. Además, se mostrarán obras de Lucien Hervé o Hélène Binet como antecedentes fotográficos.

SEMANA 3, actividad 4 / 1 hora :

- Deriva artística por la ciudad de Castellón.

SEMANA 4, ejercicio 4.1. / 1 hora :

- Selección imágenes, presentación en aula de su fotografía, explicar por qué la han elegido .

SEMANA 5, actividad 5 / 2 horas:

- Abstracción de la mirada, conceptual y práctica. Hablamos de la abstracción pictórica geométrica, de la composición de imágenes basada en el ritmo y peso, de gama cromática, las formas y de referentes que conocen, etc.

SEMANA 6, ejercicio 5.1. / 2 horas:

- Para reforzar estos conceptos realizan con

ceras cuatro imágenes donde trabajan las ideas de profundidad, peso visual, color y formas geométricas, cada imagen debe reflejar una idea. Además, tomarán como referencia su fotografía seleccionada.

SEMANA 7 Y 8, actividad 6 / 3 horas:

- Comenzamos el proceso de bocetos, explico aspectos básicos de la app Sketchbook y hacen 6 bocetos para su obra final.

SEMANA 8, 9, 10, 11,12 y 13 actividad 7 / 10 horas:

- ¡Pintemos! Realización del cubo.

SEMANA 13, ejercicio 7.1. / 1 hora.

- ¿Cómo ha salido? Hacen presentación en clase de su obra y proceso, al registrar su proceso y pieza final tienen material para realizar la presentación de su trabajo.

SEMANA 14, actividad 8 / 1,30 horas.

- ¡Enseñemos nuestras creaciones! Montamos la exposición en el espacio expositivo e invitamos a familiares y amigos a la inauguración. Disfrutamos de la exhibición e invitamos al público para interactuar con nuestros cubo-puzzles.

Todas las actividades desarrolladas en la situación de aprendizaje son flexibles, dependiendo de la

respuesta ante ellas del alumnado. Del mismo modo, se adaptarán a sus necesidades específicas, utilizando las medidas de la orientadora para guiarnos y satisfacer así las necesidades de todas y todos ellos.

Resultados

Como las actividades programadas en el proceso de aprendizaje no se han llevado al aula, no se dispone de resultados específicos relacionados con la práctica del alumnado.

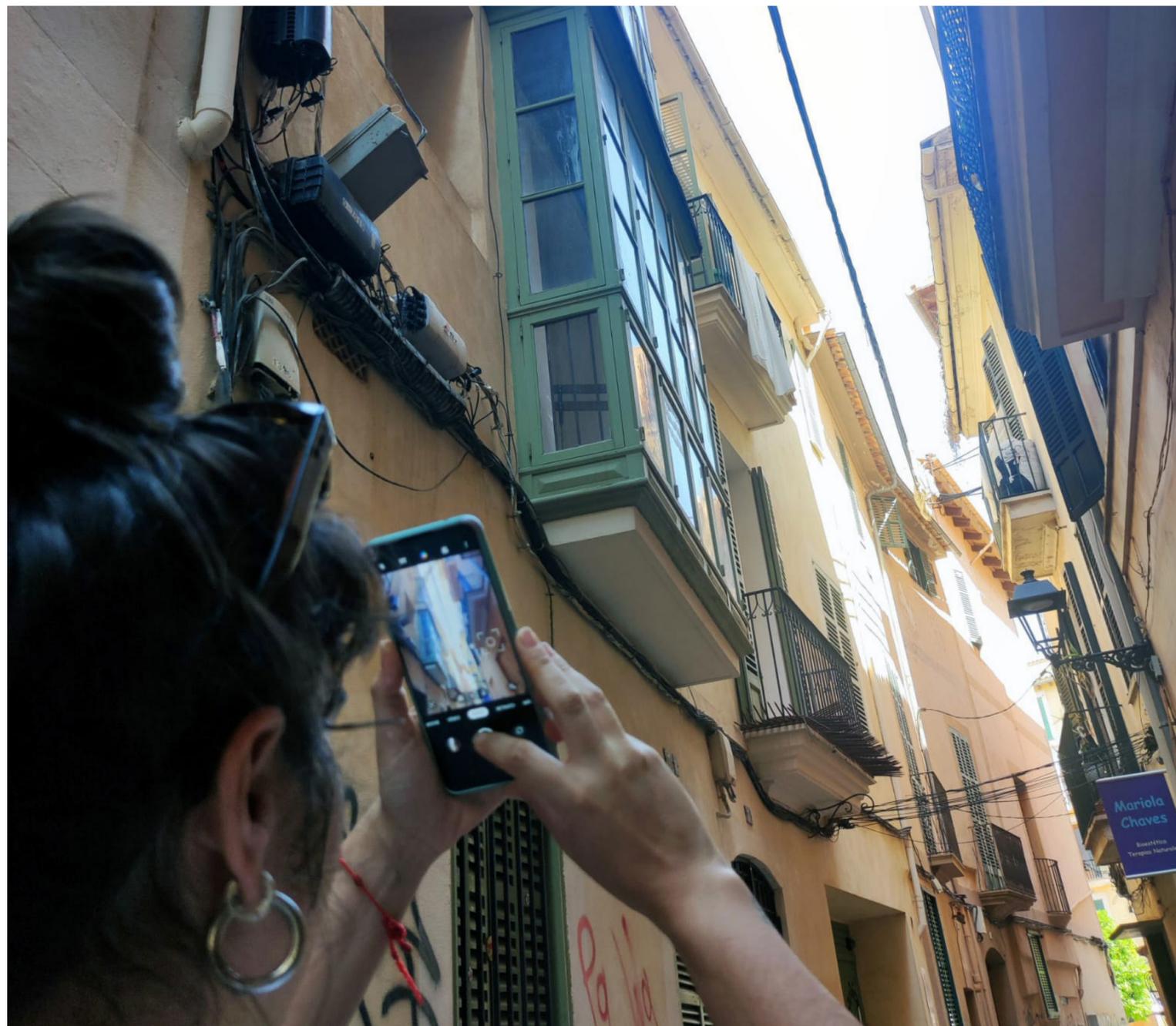


Figura 46. Fotografía Independiente Autora (2023). Trabajando en educación.

CONCLUSIÓN

Con la propuesta de trabajo de final de máster se ha explorado la interrelación de diversos conceptos y términos en el ámbito de la enseñanza artística a través de la A/r/Tografía, las MAE y la Deriva Artística, experimentando cómo la intersección del arte, la investigación y la pedagogía puede enriquecer el proceso educativo.

“Crear, borrar, parar, retroceder y volver a hacer” (Rubio Fernández, 2018), ese es precisamente el proceso que nos ayuda a aprender y aprender haciendo.

Cada elemento trazado en una obra de arte posee un propósito y una intención, transmitiendo información y generando significado. Al prestar atención a cada detalle desarrollamos una sensibilidad visual más refinada y una apreciación más profunda de la complejidad artística. Al valorar y comprender estos elementos visuales, podemos conectar con nuestra propia experiencia estética. Esto implica un compromiso activo con el arte y con la educación artística, invitándonos a reflexionar y aprender conscientemente.

Reflexionando sobre mi propio proyecto llego a las siguientes deducciones:

- La abstracción ha sido analizada como una herramienta para fomentar la creatividad y la expresión individual, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas formas de representación y romper con las limitaciones de la realidad objetiva.
- Las luces y las sombras se han abordado como elementos esenciales en la creación artística, generando profundidad y narrativa. Además, se han considerado en un sentido metafórico, reflejando los contrastes y matices de la experiencia humana.
- Las rejas, se han explorado como elementos estéticos y formales, examinando cómo su presencia puede alterar la percepción y la interacción con el entorno.

Relacionando esto con el espacio público y privado mostramos cómo el arte puede transformar y dar forma a los espacios urbanos, generando un diálogo entre el arte y la comunidad, que se refuerza con la incorporación del juego educativo. El cual es una estrategia pedagógica que fomenta un aprendizaje activo y participativo y, a través de él, los estudiantes pueden experimentar, descubrir y construir su propio conocimiento de manera lúdica y divertida. Adoptamos así que el conocimiento se construye socialmente y que colectivos deben ser los procesos de creación en el aula.

Mediante la metodología de la Deriva, se ha fomentado la exploración y el descubrimiento del entorno, la ciudad se convierte en un escenario donde lo pedagógico trasciende los límites del aula y se entrelaza con la vida urbana cotidiana y espontánea. La pintura, como forma de expresión artística, ha sido explorada en el contexto de estos conceptos, destacando su capacidad para comunicar y transmitir emociones, ideas y experiencias a través del uso del color, la textura y la composición... Del mismo modo que la obra de la artista referente, Erin O'Keefe, ha sido empleada como ejemplo de cómo el arte puede ser utilizado como herramienta educativa, de investigación y conocimiento.

Al comprender el proceso de aprendizaje como una obra de arte y una experiencia estética, se promueve un aprendizaje despierto y vivo. La estrategia didáctica basada en la A/r/tografía me ha permitido explorar mi yo como artista, investigadora y docente. Con esta visión he podido integrar los tres roles, buscar nuevos conocimientos y crecer personalmente y como profesional, docente.

A su vez, las conclusiones de este trabajo también se presentan en forma de discurso visual, creaciones propias ligadas a los procesos creativos, los cuales han ido surgiendo de la interacción a través de la expresión artística. Además, los resultados obtenidos indican que trabajar con obras de arte conlleva aprendizaje al establecer conexiones como la identidad y la pertenencia, se convierte lo personal en social y lo privado en público. Por lo tanto, se establecen vínculos sensoriales, emocionales e intelectuales para crear herramientas que fomentan

y ayudan a descubrir el mundo y estos conceptos.

Teniendo en cuenta los objetivos establecidos al inicio de la investigación, se puede decir que se han alcanzado resultados satisfactorios.

En primer lugar, se ha cuestionado el espacio urbano, utilizando la creación artística como medio para analizar las referencias estéticas, los lugares que habitamos y entender la ciudad como aula abierta para desarrollar la práctica educativa artística, en consecuencia se entiende que se trabajan las realidades de la sociedad contemporánea de la cual formamos parte, el espacio privado y público, la intimidad, la prohibición, la colectividad, el vacío como lleno y lo ocupado como deshabitado .

Además, hemos fomentado el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético mediante la creación de propuestas artísticas realizadas por, para y a través del arte. En particular, se han trabajado las líneas verticales y horizontales como elementos formales en nuestras pinturas y a partir de la fotografía y los propios instrumentos de las metodologías visuales se ha conseguido establecer un diálogo entre arte y educación artística. Del mismo modo, que la utilización de la obra de Erin O'Keefe ha ampliado los contenidos curriculares, y que con la creación del juego del cubo-puzzle se han establecido lazos entre obra, artista y espectador, consolidando la idea de aprender de manera cooperativa como reflejo del diálogo social actual de construir conjuntamente conocimiento.

Sin embargo, es importante destacar que la investigación está abierta a nuevas posibilidades. Se abre el camino con el fin de investigar y generar variables para trabajar en el aula, así seguir explorando como llevar el aula a la ciudad y la ciudad al aula desde la obra plástica realizada con otros materiales como el metraquilato, apartando al proceso creativo, a la obra y a la experiencia artística un rumbo cautivador y potente. Dicha propuesta se podría aplicar no solo en Bachillerato, sino también con el estudiantado de 3º y 4º de E.S.O.

“Tan importantes son los procesos creativos como la calidad de los resultados visuales que crea el público.” (Roldan. J. y Caeiro. M., 2020).

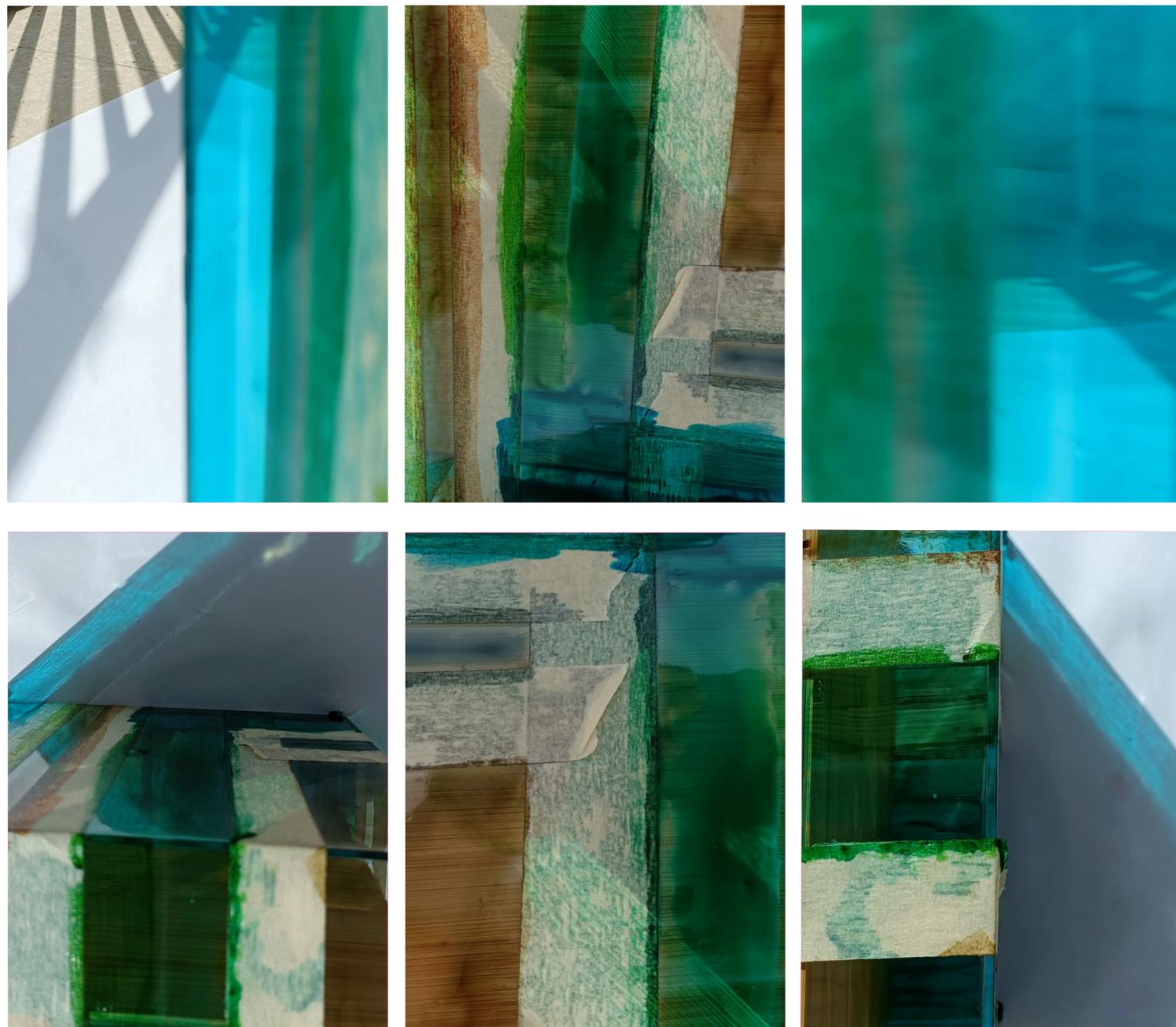


Figura 47. Fotoensayo compuesto por seis fotografías de la Autora (2023). Nuevos horizontes del cubo-puzzle.

REFERENCIAS

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación [LOMLOE]. 30 de diciembre de 2020. BOE No 340.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, España (2022) Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. Catarata.
- Acaso, M., y Megías, C.(2017). *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. Paidós Educación.
- Maeso Rubio, F. (2003). *Todo el mundo es un artista: creatividad, imaginación, percepción visual y otras conductas artísticas*. Didáctica de la educación artística para primaria. Madrid.
- Palau Pellicer, P., Mena, J. y Egas O. (2019). *Arts-Based Educational Research in Museums: 'Art for Learning Art', an A/r/tographic Mediation*. IJADE 38.3
- Irwin, R. (2013). *La práctica de la a/r/tografía*. Revista Educación y Pedagogía, vol. 25.
- Rubio Fernández, A. (2015). *Metodologías Artísticas de Enseñanza. Un enfoque escultórico para la educación artística*. Congresos de la Universidad Politécnica de Valencia, II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales.
- Dewey, J. (1934) *El arte como experiencia*. Paidós.
- Marín Viadel, R. y Roldán, J. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Málaga: Aljibe.

- Marín Viadel, R. y Roldán J. (2017). *Ideas Visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística (Visual Ideas. Arts Based Research and Artistic Research)*. Universidad de Granada.
- Rubio Fernández, A. (2018). *Cuatro estrategias didácticas basadas en arte contemporáneo: El proceso educativo como obra de arte a través de Metodologías Artísticas de Enseñanza Aprendizaje*. ANIAV, Revista de Investigación en Artes Visuales.
- Marín Viadel, R., Roldán J. y L. Cálix Vallecillo (2021). *La enseñanza de las Artes Visuales en contextos de riesgo de exclusión social*. Universidad Nacional Autónoma de Honduras.
- Roldán, J., Marín Viadel, R. y Caeiro Rodríguez, M. (2022). *Aprendiendo a enseñar artes visuales. Un enfoque A/r/tográfico*. Tirant Humanidades.
- Pallasmaa, J. (2016). *Habitar*. Editorial GG.
- Pallasmaa, J. (2014). *Los ojos de la piel: La arquitectura y los sentidos*. Editorial GG.
- Abad Molina L. (2007). *Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración*. Universidad Autónoma de Madrid.
- Paz Fernández, N. (2021). *Deriva urbana como pedagogía en aulas*. International Journal of Arts-based Educational Research.
- Arnheim, R. (1986). *El pensamiento Visual*. Paidós Estética.
- Beljon, J.J. (1993). *Gramática del arte*. Celeste Ediciones.
- Alonso Sanz, A. (2019). *Arte, Individuo y Sociedad*. Ediciones Complutense.
- Irwin, R., Mosavarzadeh M. y Morimoto, K. (2019). *Walking Propositions: Coming to Know A/r/tographically*. Article in International Journal of Art & Design Education.
- UNESCO. (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros*.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379381_spa

- Página web e Instagram de Erin O'keefe :

<https://www.erinkeefe.com/>

<https://www.instagram.com/erinkeefeart/>

- Página web de Hélène Binet:

<https://www.helenebinet.com/>

- Página web MOMA:

<https://www.moma.org/collection/works/944>

- Página web galería David Totah:

<https://www.davidtotah.com/lauretta-vinciarelli>

- Página web galería Keitelman Gallery:

<https://www.keitelmangallery.com/keitelmangallery/worksLucienHerve.html>

- Página web galería Theo:

<http://galerietheo.com/portfolio-items/louis-belzile/>

- Página web revista Fahrenheitmagazine:

<https://fahrenheitmagazine.com/arte/plasticas/josef-albers-el-maestro-de-lo-abstracto-y-el-color#lg=1&slide=4>

