

MANTA-RAYA
“HERRAMIENTA PARA EL FOMENTO DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA”

IVAN ALARCÓN

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A
DISTANCIAPROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2016

MANTA-RAYA
“HERRAMIENTA PARA EL FOMENTO DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA”

IVAN ALARCÓN

Proyecto de grado para optar al título de:
Maestro de Bellas Artes

Director
NICOLÁS CADAVID
Maestro de Bellas Artes U.I.S.
Magister en Artes Visuales U. de Chile

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2016

DEDICADO

Dedico este proyecto a todos los niños, jóvenes, adultos, y discapacitados de Colombia; Ayudando a la construcción de la paz, convivencia y educación en nuestro país.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, a los Ángeles y Arcángeles, a la Virgen del Carmen por acompañarme, y protegerme. Al Espíritu Santo por concederme maravillosos dones. A la Universidad Industrial de Santander por abrir las puertas de su campus universitario para conocer las diversas experiencias del conocimiento. A mis maestros de carrera de Bellas Artes, que siempre estuvieron atentos y comprensibles con las distintas dificultades. A mis compañeros de facultad que me recibieron como hermano en fraternidad, y a todos cuantos estuvieron cerca y me apoyaron en mi proceso formativo.

Gracias,

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	14
2. JUSTIFICACIÓN.....	16
3. OBJETIVOS.....	19
3.1 OBJETIVO GENERAL	19
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
4. PROCESO	20
4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL.....	20
4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL	29
4.2.1. Conformación física del módulo lúdico.	40
4.3 PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LA HERRAMIENTA LÚDICA	44
4.3.1 Dotación del módulo	46
5. PROYECCIÓN DE EXPOSICIÓN DE EJERCICIOS EN SALA	48
5.1 INSTALACION DE LA HERRAMIENTA LUDICA.....	48
7. CONCLUSIONES	51
BIBLIOGRAFÍA.....	53

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura. 1. Experiencia lúdica con niños mayores de 9 años. Paramo Alto Cogua. Iván Alarcón. Técnica fotografía. 2014.	22
Figura.2. Grupo Centro, Niños de 12 años Cogua. Iván Alarcón. Técnica fotografía. 2015.....	22
Figura.3. Grupo Centro, Jóvenes con discapacidad. Iván Alarcón. Técnica fotografía. 2015.....	23
Figura. 4. Grupo Escuela Paramo Alto Cogua. Iván Alarcón. Técnica fotografía. 2014.....	23
Figura.5. El Museo portátil de Marcel Duchamp.	28
Figura.6 Museo rodante MURA.	28
Figura.7. Silla Dog de José Manuel Mateo Hernández.	29
Figura.8. Bocetos de exploración de diseño de la herramienta lúdica.	32
Figura.9. Bocetos de prototipo lúdico de madera.....	33
Figura.10. Construcción del primer prototipo en madera.	34
Figura.11. Prototipo de la herramienta lúdica en madera.	35
Figura.12. Modelo de la herramienta lúdica en papel.	35
Figura.13. Prototipo de módulo lúdico. Antes y después.	36
Figura.14. Pruebas de realizadas con niñas y niños.....	36
Figura.15. Herramienta lúdica en cinco colores.....	37
Figura.16. Evidencia de ejercicios lúdico realizado con lana y pintura al estilo Dripping obra realizada por la niña de 10 años María Isabel Forero Galvis.....	37
Figura.17. Socialización de la herramienta lúdica con niños mayores de 9 años	38
Figura.18. Socialización de la herramienta lúdica Manta-Raya con jóvenes y adultos	38

Figura.19. Evidencia de trabajos pictóricos realizados por niños y jóvenes de la escuela de formación en artes del Municipio de Cogua, utilizando la herramienta lúdica Manta-Raya.....	39
Figura.20. Flyer invitación exposición de proyecto Manta-Raya	40
Figura 21. Estructura en acrílico. Iván Alarcón. Técnica fotografía.2015.....	41
Figura.22. Riel en Madera vista frontal.	43
Figura.23. Pata de madera vista frontal.	43
Figura.24. Detalle del tornillo tipo puntilla en el ensamble con el tablero el riel y las patas.	43
Figura.25. Tripié armado.....	44
Figura.26. Diseño del módulo, patrones o moldes.....	45
Figura.27. Corte de patrones o moldes en la lona.	45
Figura. 28. Costura en máquina plana de la lona.	46
Figura. 29. Propuesta de instalación de dos herramientas lúdicas y su resultado pictórico.	50

RESUMEN

TÍTULO: MANTA-RAYA*
"Herramienta para el fomento de la creación artística"

AUTOR: IVAN ALARCÓN**

PALABRAS CLAVE: HERRAMIENTA, FOMENTO, PEDAGOGÍA, ARTE, INSTALACIÓN.

DESCRIPCIÓN:

Esta idea se origina a partir de la experiencia pedagógica en el arte, mediante la observación de las condiciones de trabajo de niñas y niños mayores de 9 años, jóvenes y adultos, que no poseen ni pueden adquirir los elementos adecuados para desarrollar ejercicios de exploración lúdicos bidimensionales. Por tanto, se diseñó y construyó una herramienta desplegable y multifuncional, inspirada en la forma del pez aplanado llamado "Mantarraya". Dicha herramienta está proyectada a fomentar la promoción, educación artística y cultural de una población.

El instrumento pedagógico suministra implementos necesarios de calidad como: Papel, Pinturas, Tijeras, Pinceles, Tizas, Marcadores, Lápices, Espátulas, Delantal, fibras naturales como Lana, Fique, entre otros; Además tiene la doble función de maletín y caballete, que facilitan a los participantes más desfavorecidos y alejados de los núcleos urbanos, poder experimentar a través de una experiencia artística bidimensional, la posibilidad de crear espacios que fortalezcan la creatividad, la libre expresión, el juego, el conocimiento, la tolerancia, la integración y la reflexión, ayudando a generar calidad de vida en los participantes.

Partiendo de una estrategia pedagógica de exploración de materiales y una temática artística en el dibujo, la pintura y el collage, se imparte unas indicaciones previas por medio de volantes publicitarios (flyers), sobre uno o varios temas específicos de contexto local o regional, que son analizados por los participantes, generando una expresiones artísticas como producto final, mediante la utilización de los materiales que contiene la *Manta-Raya* herramienta para el fomento de la creación artística.

* Proyecto de grado.

** Programa de Bellas Artes. Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Universidad industrial de Santander. Director NICOLÁS CADAVID Maestro de Bellas Artes U.I.S. Magister en Artes Visuales U. de Chile

ABSTRACT

TITLE: MANTA-RAYA
"Fun tool for the promotion of artistic creation"

AUTHOR: IVAN ALARCÓN.

KEY WORDS: Tool, Promotion, Education, Arts, Installation.

DESCRIPTION:

This idea comes from the teaching experience in art through the observation of work from kids around 9 years old, young and adults that do not have and can't buy the necessary elements to develop bidimensional exploration exercises. So a multifunctional tool was created inspired in the form of a fish called: Stingray. This tool is made to promote and increase the cultural and artistic education for the population.

This pedagogic instrument gives the necessary tools like: Paper, oils, scissors, brushes, markers, pencils, and natural fibers as wool between others. It has a double function of bag and easel that helps people far away from the city to experience artistic spaces that improve creativity, free expression, games, knowledge, tolerance, integration, reflection, helping to generate a better quality of life for participants.

Starting from a pedagogic strategy of exploration of materials and an artistic theme, in painting and arts and collage, some previous indications are given by flyers about one or many specific topics of regional or local contexts that are analyzed by the participants, generating artistic expressions as a final product, by using the materials that contain the "Stingray" tool to increase the artistic creation.¹

* Draft grade.

** Fine Arts Program . Institute for Regional and Projection Distance Education . Industrial University of Santander.
Director NICOLAS CADAVID Master of Fine Arts U.I.S. Master of Visual Arts University of Chile

INTRODUCCIÓN

Las dificultades de las personas, familias, o comunidades que no tienen la facilidad de moverse o que tienen una situación económica desfavorable, hacen que les impida tener un acceso directo al conocimiento del arte y la cultura.

El ser humano por naturaleza es un individuo lleno de curiosidad, desde sus primeros momentos de conciencia y durante toda su vida está en función de aprender; Con estas cualidades puede desarrollar la creatividad e inventiva que lo lleva a establecer su crecimiento en un buen nivel de vida como persona en una sociedad cada vez más exigente.

La educación a través del tiempo en el ser humano ha sido vital. El aprendizaje individual o colectivo, provoca una motivación en el hombre, generando un mejor individuo, que conlleva a una sociedad, en sana convivencia, respeto y bienestar; El hombre ha diseñado o creado diversas formas, métodos o herramientas, que facilitan este acto de supervivencia, pero en algunos casos no es suficiente, si no hay una cercanía al individuo donde pueda colocar en función todos los sentidos, facilitando un mejor aprendizaje.

En Colombia y el mundo, existe un sinnúmero de museos, galerías, parques temáticos, que están muy lejos de poblaciones vulnerables y alejados de los centros poblados; estos no han podido ser visitados por dichas poblaciones e ignora su existencia, al igual que sus contenidos.

Por esta razón en este trabajo investigativo y artístico, se proyectó un plan cultural y empresarial, que planifico la creación de una herramienta lúdica con características y condiciones básicas para la educación y exploración artística, teniendo en cuenta el Arte, el Diseño, la Ergonomía, las Dimensiones, el

Transporte, la Manipulación, el suministro de materiales y herramientas básicas entre otras, que pudieren facilitar a niñas y niños de 9 años en adelante, jóvenes y adultos, interesados en estudiar la creación de ejercicios pictóricos bidimensionales y por otro lado, facilitando la promoción y el fomento de la educación artística y cultural en espacios públicos y privados.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

- a) Privación de espacios y métodos artísticos para una creación individual y colectiva.
- b) Déficit de materiales y herramientas didácticas en las escuelas de formación no formal en artes plásticas, organizadas por el Estado a través de los centros culturales, municipales, departamentales y a nivel nacional.
- c) Bajo nivel de conocimiento en la mayoría de la población, sobre las expresiones artísticas bidimensionales en Colombia.
- d) Carencia de mecanismos y herramientas para la divulgación y promoción del conocimiento histórico, cultural y artístico de Colombia.
- e) Deficiencia en la cobertura y calidad de la educación no formal.
- f) Mínimo acceso a las expresiones artísticas culturales, que se pueden hacer en museos o galerías a nivel nacional e internacional.

Durante el tiempo que he tenido la agradable experiencia como guía artístico, en las escuelas de formación del Municipio de Cogua Cundinamarca, en la parte urbana como en la rural durante los años 2011 al 2015 he podido constatar que en la mayoría de la población ya sea escolar o desescolarizada, no tienen el mínimo conocimiento, ni idea que existen artistas plásticos reconocidos ya sea Municipales, regionales, nacionales o mundial mente, al igual que no tienen la información de la existencia de técnicas y estilos en la pintura como tampoco la de

museos, galerías y espacios que fomenten el arte pictórico entre otros. Por estas razones surge el planteamiento de un problema, que no solamente se refiere a una población específica sino que es muy generalizada en el país y es la falta de fomento y promoción de la educación del arte plástico en escuelas y colegios, generando los siguientes cuestionamientos:

¿Qué estrategia, mecanismo, o herramienta, podemos utilizar para acercar el conocimiento de las expresiones artísticas bidimensionales a niñas, niños, jóvenes y adultos, que se encuentran alejados de las urbes, de los museos, de las galerías y escuelas de arte, o no tienen los recursos económicos, que facilite su participación?

También se observa la carencia de una planeación bien estructurada con base en estudio detallado de las variables que involucra el poner en marcha un nuevo proyecto cultural, sin tener en cuenta las condiciones del entorno, los requerimientos técnicos, legales, financieros, administrativos, locativos, entre otros hace que gestores culturales fracasen en su intento de ser empresarios dueños de su propio negocio cultural, obedeciendo al desconocimiento y falta de experiencia al iniciar una propuesta de negocio.

2. JUSTIFICACIÓN

El Estado Colombiano a partir de la Constitución política de 1991 establece los derechos fundamentales de los colombianos donde: “Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial” consagrado en el artículo 20 y además en el artículo 27 establece que: “El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.”

Si los niños jóvenes y adultos no pueden acercarse al conocimiento, el Estado, la Empresa Privada como generadores de recursos de capital, deben comprometerse en un deber social para la generación, promoción, de la cultura y educación, donde una sociedad en paz, se debe acercar al saber. De igual forma estas poblaciones que no tienen los recursos, o han estado aisladas ya sea por situaciones geográficas, de conflicto armado o de abandono del Estado. Este les debe generar las posibilidades de tener mecanismos o herramientas que les facilite el conocimiento.

Los diferentes gobiernos por medio de sus Ministerios y en colaboración con las gobernaciones y alcaldías, han procurado implementar proyectos educativos y culturales, tratando de ampliar una mayor cobertura de estas iniciativas, en la población urbana y rural del país, teniendo dificultades ya sea porque en algunos casos no hay voluntad política, recursos económicos, humanos, de infraestructura, o porque hay deficiencia en la calidad; se evidencia en las escuelas de formación en artes plásticas de los Municipios Colombianos, cuando hay una prioridad por la cantidad más no por la calidad y se trabaja sin tener ningún apoyo en el suministro de materiales y herramientas.

Por estas razones se proyectó diseñar una herramienta que tenga un carácter lúdico y pedagógico que facilite la promoción del arte en éstas comunidades y condiciones que contengan determinados mecanismos o materiales donde se coloque a prueba los conocimientos y la imaginación, teniendo en cuenta que las personas mayores de 7 años utilizan la lógica como uno de los estados de la inventiva, lo cual da pie que la herramienta diseñada y creada pueda ser utilizada por individuos de diferentes edades, teniendo en cuenta que: “La imaginación creadora, que es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que gracias a los procesos correlativos de la acomodación, se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en las misma proporción.”² Entonces, podemos decir que la herramienta lúdica es apta para todas las edades a partir de los 9 años.

La libre expresión, la creatividad, el conocimiento, son inherentes al ser humano, Lorena Quintana en su libro: *Creatividad y técnicas plásticas en la educación infantil* nos argumenta: “Una de las formas que se expresa la creatividad del niño es en el Arte” como también en jóvenes y adultos, de ahí la importancia de la educación desde la práctica artística.

La herramienta lúdica Manta-Raya contiene un componente pedagógico que genera un desarrollo de habilidades físicas, imaginativas y emocionales, que permiten la búsqueda de nuevas formas de Comunicación del interior al exterior del individuo, para que pueda comprender la realidad de su entorno.

Es Importante tener en cuenta el contexto de la población a la cual está dirigido el proyecto, según lo comenta Lorena Quintana en su libro: “En cuanto a la expresión de la creatividad está influida por el medio en que viven”.³ Es fundamental este aspecto para lograr una mayor efectividad en la implementación de la herramienta

² PIAGET.,Jean.Teoría del desarrollo cognitivo.Suiza:1964,p.393.

³ Ibid., p.12.

lúdica, además que establece una relación no sólo individual sino grupal que ayuda a contrarrestar el agobiante mundo de las tecnologías donde “hoy las comunicaciones sepultan los contactos humanos en espacios controlados que suministran los lazos sociales como productos diferenciados”⁴. Es por esto que al establecer herramientas, crear métodos, facilitar el conocimiento, Incentivar la creatividad, en una población, genera mejores soluciones a problemas, individuales o grupales en su cotidianidad, creando un auto estima individual o colectivo.

Por ejemplo, según dice Lorena Quintana en su libro *creatividad y técnicas plásticas en educación infantil*, cuando “el sujeto creativo ofrece varias posibilidades frente a un mismo problema, la mayoría de las veces ofrece un uso poco común de los elementos del medio y cuando produce, las posibilidades resultan novedosas.”⁵ Dentro de la experiencia con población de estas edades se pudo constatar la innovación que puede generar diferentes dinámicas o determinadas exploraciones o ejercicios plásticos realizados con un sinfín de técnicas y materiales.

⁴ BOURRIAUD., Nicolás. *Estética relacional*. Argentina: Buenos Aires, 2006, p.6.

⁵ QUINTANA. *Op.cit.*, p.12.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Realizar una instalación en la que sea posible apreciar los procesos desarrollados en espacios no convencionales, a partir de una herramienta diseñada para acercar el arte a poblaciones aisladas.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar un sistema didáctico funcional de fácil transporte, e instalación, donde personas mayores de 9 años puedan producir un ejercicio artístico bidimensional.
- Aplicar este sistema didáctico Mediante Talleres teóricos prácticos, utilizando materiales no convencionales.
- Crear una instalación a partir de resultados finales, fruto de las exploraciones hechas con la herramienta lúdica, por niños mayores de 9 años, jóvenes, adultos y personas con discapacidad.
- Gestar ejercicios experimentales del arte bidimensional en poblaciones no especialistas, con o sin conocimientos del arte.

4. PROCESO

La herramienta para el fomento de la creación artística “Manta-Raya.” Se inicia por el interés de crear un elemento que ayude a poblaciones desfavorecidas que no tienen facilidades para conseguir materiales útiles en procesos de creación y exploración artísticas bidimensionales.

En primer lugar expresamos en contexto nacional y local algunas experiencias lúdicas, luego se explica la descripción de conceptos y fundamentos que se tuvieron en cuenta en la creación y puesta en marcha de la herramienta, en aspectos pedagógicos. Y por último se desarrolla la descripción formal donde se determinan los avances de la propuesta, muy ligados a los aspectos conceptuales.

4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

En un mundo globalizado donde la humanidad cada día está más urgida de conocimiento y contemplación, necesita que el arte y sus medios estén más cerca del entorno social del individuo, como elemento transformador de una sociedad.

En Colombia, hemos empezado a evidenciar con algunas experiencias entre las que encontramos por ejemplo: “Las maletas viajeras o didácticas del Museo del Oro del Banco de la República son un elemento lúdico y pedagógico, pequeñas exposiciones que el maestro organiza en el aula de clase”.⁶ Y que además van asesoradas por sociólogos e historiadores.

En el desarrollo de mi trabajo como guía artístico, en comunidades urbanas y rurales del Municipio de Cogua, (Departamento de Cundinamarca), he tenido la

⁶ Tomado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4495650>, el 30 de octubre de 2015.

experiencia comunitaria impartiendo capacitación, donde encuentro una población de niños, jóvenes y adultos, que no tienen los elementos suficientes para trabajar ejercicios pictóricos, pues las instalaciones y muebles no tienen ergonomía ya que no fueron creados para este fin al igual que la falta de interés para suministrar los materiales.

Se evidencia que tanto en el casco urbano como en la parte rural del municipio de Cogua, la dificultad de encontrar y poder adquirir las herramientas necesarias para explorar las expresiones pictóricas, como por ejemplo: Tijeras, pinceles, pinturas, pegantes, caballetes, entre otros, nos hace recordar lo que plantea Nora Ros, que dice: “la educación artística sigue ocupando un lugar periférico en los diseños curriculares en formación docente en relación con otras áreas consideradas centrales. Además, muchas veces se le visualiza despectivamente como un espacio dedicado al ocio, al entretenimiento.”⁷ Es interesante la reflexión sobre la importancia que puede generar el arte en la educación; Según el Ministerio de Educación Nacional de Colombia muestra que “El arte orientado hacia la canalización de talentos y al desarrollo de la comunicación interior del niño, le permite animar su vida emotiva, iluminar su inteligencia, guiar sus sentimientos y su gusto hacia las más puras formas de belleza por caminos con norte definido hacia el encuentro del punto máximo de creación y desarrollo espiritual”⁸

Pude experimentar en el terreno, guiado por los consejos de Lorena Quintana expuestos en su libro “creatividad y técnicas plásticas en educación infantil” algunas ideas pedagógicas que me ayudaron a iniciar una travesía, a mediados del año 2014, en el municipio de Cogua, donde se realizaron talleres teóricos prácticos de ejercicios pictóricos con comunidades, obteniendo como resultado

⁷ ROS, Nora. IANNONE, Nancy. Formación y capacitación docente en educación artística: dos propuestas pensadas desde el profesorado y licenciatura en educación inicial para trabajar los nuevos escenarios educativos [En línea]. Buenos aires (Argentina). 2011. [Citado el 12 de octubre de 2015]. pág. 2. Disponible desde: <http://www.rieoei.org/deloslectores/3583Ros.pdf>

⁸ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos Curriculares en Educación Artística. [En línea]. Editorial Magisterio. [Citado el 12 de octubre de 2015]. Disponible desde: <http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/article-89869.html>

que mientras estas tengan herramientas y el conocimiento para trabajar, se genera un bienestar colectivo, como se observa en las fotografías.

Figura 1. Experiencia lúdica con niños mayores de 9 años. Paramo Alto Cogua. Iván Alarcón. Técnica fotografía. 2014.



Figura 2. Grupo Centro, Niños de 12 años Cogua. Iván Alarcón. Técnica fotografía. 2015.



Figura 3. Grupo Centro, Jóvenes con discapacidad. Iván Alarcón. Técnica fotografía. 2015.



Figura 4. Grupo Escuela Paramo Alto Cogua. Iván Alarcón. Técnica fotografía. 2014.



La herramienta para el fomento de la creación artística Manta-Raya tiene varios componentes entre ellos el pedagógico, por lo cual veremos algunos fundamentos y conceptos:

Fundamentos pedagógicos:

Referidos al campo en el que varias disciplinas se interrelacionan para responder ¿cómo se aprende?, ¿cómo se debe dar el proceso de enseñanza y aprendizaje según la forma como aprende cada persona desde su diversidad en cuanto a necesidades y capacidades? Teniendo en cuenta los modelos, enfoques, estrategias, actividades, etc., que son utilizados para lograr el proceso de formación, donde el estudiante es un agente activo y donde se tienen en cuenta sus diferencias de aprendizaje, sus potencialidades y sus aspectos a mejorar.

Fundamentos epistemológicos:

Referidos a la construcción colectiva del saber, donde se miran las relaciones entre las personas de un mismo grupo y la forma como construye y transforman su cultura y sus conocimientos, según sus características colectivas.

Aprendizaje por descubrimiento:

Esta perspectiva, desarrollada por el psicólogo y pedagogo Jerome Bruner, que atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad, es decir la experimentación práctica de los conocimientos y su transferencia a diversas situaciones. El alumno experimentando descubre y comprende lo que es relevante, las estructuras, práctica de la inducción de lo concreto a lo abstracto, de los hechos a las teorías, revisa y amplía periódicamente los conocimientos adquiridos.

Actividades multisensorial:

Hace referencia a la organización de actividades que trabajan en forma simultánea la sensación, la percepción y la integración o procesamiento de la información que

recibe el estudiante por medio de los sentidos (visuales, táctiles y auditivos) y que determinan los estilos de aprendizaje.

En este caso con la herramienta lúdica Manta-Raya se puede lograr que los estudiantes con estilo visual aprendan mejor con: gráficos, dibujos, colores, marcadores, tizas, lanas, espátulas, etc. El estudiante táctil necesita materiales concretos, que pueda manipular, papel, cintas, armadores, collage, juegos de roles, o que tengan movimiento y acciones entre otras, se tuvo en cuenta los siguientes conceptos pedagógicos, que sirvieron en el diseño y funcionalidad de la herramienta, para el fomento de la creación artística, Manta-Raya.

Adaptaciones curriculares:

Adecuaciones a los elementos que determinan el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área del dibujo, la pintura y el collage, según las necesidades de niñas, niños, jóvenes y adultos.

Contenidos:

Son el conjunto de conocimientos y saberes en cuanto al dibujo, collage y pintura para la formación integral del individuo.

Metodología:

Es la estrategia que se emplea para la consecución de objetivos referidos a la educación o exploración en el área del dibujo, la pintura y el collage, en niños jóvenes y adultos.

Estrategia:

En el área del dibujo, la pintura y el collage, estas pueden ayudar a perfeccionar las competencias claves del desarrollo cognitivo como son: percepción de relaciones, atención al detalle, promoción de la idea que los problemas pueden tener varias soluciones y las preguntas infinidad de respuestas, desarrollo de la

habilidad para tomar decisiones en ausencia de reglas, habilidad para desenvolverse dentro de las limitaciones de su contexto entre otras; que se convierten en competencias claves, fundamentales y básicas para el desarrollo integral de los participantes tanto en su contexto escolar como en el cotidiano.

Objetivos:

La meta de aprendizaje va a hacer alcanzada valiéndose de determinados medios para cumplirla, en este caso mediante la herramienta lúdica Manta-rama.

Actividades:

Son el conjunto de acciones y medios que se emplean para llevar a cabo el cumplimiento de objetivos relacionados con el área del dibujo, la pintura y el collage, con niñas, niños jóvenes y adultos.

Otro componente importante en la creación de la herramienta para el fomento de la creación artística, es la característica de diseño. Dice Manuel Baño Hernández haciendo un análisis de objetos que han pasado a la historia del ser humano, “a través de su forma el objeto se ha convertido en especie de “mediador” entre la acción y el hombre, razón y emoción.”⁹ Por dicha razón se busca que el prototipo se convierta en un instrumento de simple manejo y comprensión para estudiantes o participantes de 9 años de edad en adelante, que ayude a realizar ejercicios o juegos lúdicos. Como Platón lo decía: “haz de manera que se instruyan jugando y así te pondrás en la mejor situación de conocer las disposiciones de cada uno”.¹⁰ Por esta razón, la herramienta lúdica, debe ser de fácil manipulación, retráctil, tipo Gadget de fácil transporte, ergonómica, conteniendo un kit básico de implementos y materiales útiles para crear ejercicios de expresiones artísticas bidimensionales.

⁹ BAÑO. Manuel. El diseño industrial. Nuevos aspectos Funcionales, estéticos y simbólicos de los productos de consumo. España: Madrid ,2010. p.13.

¹⁰ PLATÓN. La República o el Estado. Libro. VII.

Referentes Artísticos:

En cuanto a referentes artísticos he seguido algunas pautas de artistas que ya han trabajado proyectos que tienen alguna relación o características especiales, estos referentes son: “El artista francés Marcel Duchamp ideó entre 1936 y 1941 un prototipo de museo viajero y portátil llamado *boîte en valise* (“caja en una maleta”), que consistía en una caja a modo de maleta manejable o maletín en el que exponía reproducciones en miniatura de sus pinturas y esculturas más significativas.”¹¹

André Malraux y Elsa Zambrano, con sus museos imaginarios o museos sin paredes y Máximo Flórez con su proyecto MURA, museo rodante audiovisual. “Parte fundamental de las actividades de MURA son los talleres colectivos que se realizan con relación a la temáticas y técnicas del material expuesto. Estos talleres generan nuevos contenidos que a su vez serán presentados en el museo, haciendo de cada proyecto un proceso continuo y variable.”¹²

Y por último tenemos al diseñador industrial, el español José Manuel Mateo Hernández con sus proyectos de diseño y construcción de sillas y taburetes, donde une el arte y el diseño industrial en un solo objetivo transformar un elemento no solo que sea decorativo sino artístico, informativo, ergonómico y funcional además que sea versátil e integral.

La relación de estos artistas y sus propuestas, con el proyecto Manta-Raya, es la unión que existe en sus componentes educativos, artísticos, sociales y de procedimientos, que establecen desde cada punto de vista elementos pedagógicos y de diseño que generan una dinámica mutua a partir del arte.

¹¹ Tomado de <https://mariantristan.wordpress.com/2014/10/22/duchamp-malraux-y-el-museo-ideal/>, el 22 de Octubre de 2014.

¹² Flórez., Máximo. Museo Rodante Audiovisual. Fundación Septum-Arte y Cultura. MURA Año cero. Colombia: Bucaramanga, 2013, p.57.

Figura 5. El Museo portátil de Marcel Duchamp.



Imagen tomada del blog No tocar, Por favor/Do not touch, please-
https://notocarporfavor.files.wordpress.com/2012/11/duchamp_museums.jpg

Figura.6 Museo rodante MURA.



Imagen tomada del Blog Colegio Holanda-Sede E el duende- <http://3.bp.blogspot.com/-iEdcJ9TwIF4/U3lbwBWUcII/AAAAAAAAAqc/U2zoMwt4iBA/s1600/imagenes+caldas+213>. Jpg

Figura 7. Silla Dog de José Manuel Mateo Hernández.



Imagen tomada de la página <http://www.xn--diseadorindustrial-q0b.es/index.php?/ap/01-diseno-de-sillas-integrales/>

4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL

Antecedentes:

Durante un año trabajé la idea de realizar un proyecto que reuniera aspectos propios de mi estilo de trabajo, teniendo en cuenta la experiencia vivida en diferentes campos: el diseño, la construcción, la recreación, la educación y el arte; es por esto que emprendí un reto de crear un proyecto funcional que sirviera para la promoción artística.

Es así como inicio con la idea de crear un museo itinerante de historia del arte universal, que posteriormente por su complejidad y tamaño se simplificó en un módulo de las eras de la Historia Universal, luego se reduce a la historia del arte contemporáneo colombiano y en éste punto desaparece la idea de museo de historia y aparece una nueva galería volante y Herramienta lúdica, para la promoción del arte contemporáneo colombiano.

En éste proceso surgieron muchas dificultades tanto en la parte conceptual como en la formal. Por ser un proyecto muy amplio decidí trabajar en algo cercano, académico y artístico y de contexto local aprovechando la experiencia personal. Entonces me puse en la tarea de diseñar por medio de bocetos (Figura 8) un elemento que solucionara un problema que veía con mis estudiantes y era la falta de material y herramientas, al igual que una metodología para diseñar talleres con determinados materiales no convencionales, dando como resultado un mueble en madera que inicial mente en los bocetos (Figura 9) se veía muy interesante, lo cual dio pie a la construcción de un prototipo a escala uno a uno (Figura 10). Al cabo de este proceso se obtuvo un ejemplar (Figura 11) que se puso a prueba inicial mente con jóvenes, generando unos resultados negativos ya que no se tuvo en cuenta el peso, los materiales, el costo de fabricación y la funcionalidad para transportarlo, reduciendo significativamente su objetivo inicial.

Sin embargo fue un error que potencializó un acierto con la creación de un nuevo prototipo que corrigiera todos los errores cometidos en el primer modelo, para este fin se desarrolló un proceso de creación guiado por un principio de diseño donde se toma un elemento natural de referencia; en éste caso la figura de la mantarraya, pez aplanado de gran envergadura, que nos da unos indicios sobre flexibilidad y forma, posibilitando el acercamiento por medio del modelado en papel (Figura 12) de una nueva creación generando una serie de patrones que ayudan a optimizar costos de diseño y construcción, al igual que posibilita solucionar problemas de tamaño, forma, funcionalidad, transporte, materiales y el objetivo pedagógico.

Luego se pasó a una nueva etapa donde se llevó a cabo la construcción de un prototipo elaborado en tela quirúrgica y madera (Figura 13), el cual se puso a prueba en la escuela de formación artística del Municipio de Cagua (Figura 14) produciendo un cambio extremo no solo en el diseño sino en la aceptación por

parte de las personas que tuvieron contacto y realizaron exploraciones pictóricas con esta herramienta.

Estrategia pedagógica:

Por último se construyeron cinco herramientas para el fomento de la creación artística llamadas *Manta-Rayas* (Figura 15), las cuales se colocaron a prueba con el componente pedagógico donde se exploró la utilización de elementos no convencionales como: espátulas, espumas, lanas entre otras para la realización de ejercicios bidimensionales, con ésta última se desarrolló un ejercicio que consistía en: mojar lana en la mezcla de pintura acrílica de diferentes colores; después se explora sobre el papel que se ubica en el tablero de la herramienta dejando caer libremente la lana empapada de pintura para lograr diseños bidimensionales muy similares a la técnica del Dripping (Figura 16) del artista Jackson Pollock

El objetivo de este ejercicio es: experimentar la física por medio de las cuerdas de lana y pintura, promover la creatividad en el diseño de figuras, aumentando la relación causa efecto y sentimiento de expectativa por los resultados en la exploración pictórica. Este es solo un ejemplo de los tantos ejercicios que se pueden realizar mediante la herramienta Manta-Raya.

También se desarrolló una estrategia didáctica para crear un espacio donde se planteen una serie de ejercicios de arte bidimensional (dibujo, pintura, colash, etc.) teniendo la posibilidad de generar en el participante un tema con aspectos generales de contexto local ya sea de (historia, religión, ciencias, salud, medio ambiente, arte, cultura, deporte, política, humanidad, familia, entre otros).

Para tal fin se diseña un flyer (Figura 20) que seduzca al visitante cercano a participar de la herramienta lúdica y pueda inducir en la ejecución un ejercicio basado en un tema previamente determinado.

Al finalizar la interacción con la herramienta, se originan una serie de piezas bidimensionales que posteriormente se exhiben al público o asistentes, generando incentivo artístico a los participantes. (Figura 19)

Figura 8. Bocetos de exploración de diseño de la herramienta lúdica.

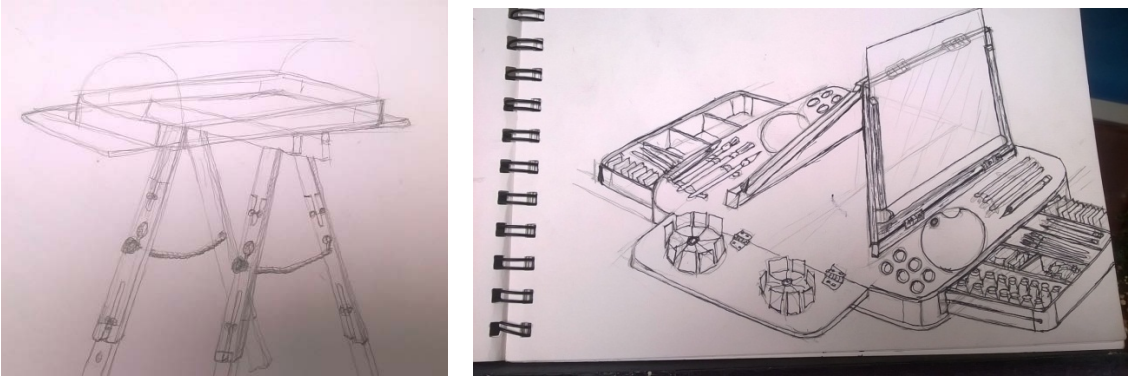
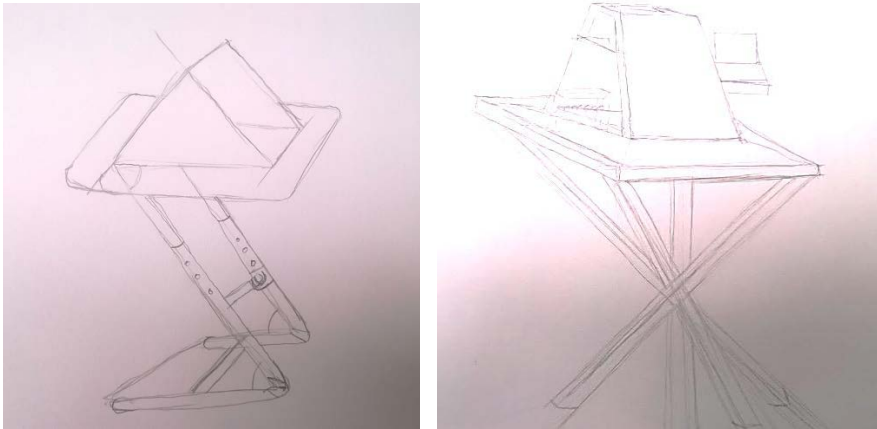


Figura 9. Bocetos de prototipo lúdico de madera.

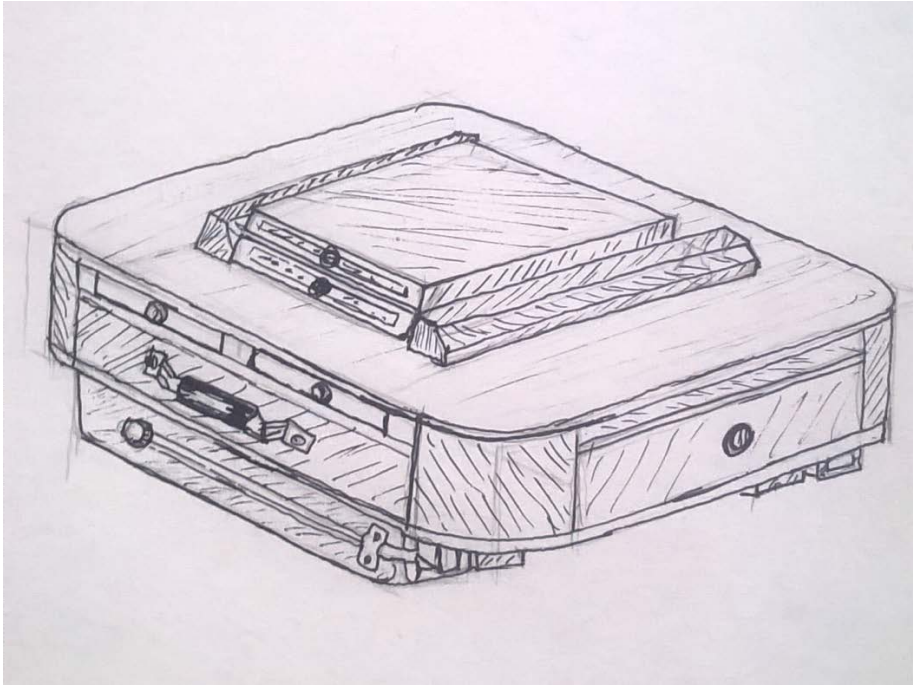
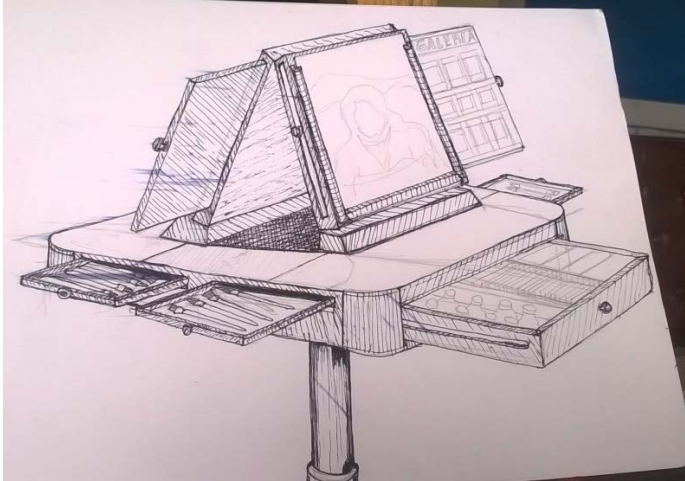


Figura 10. Construcción del primer prototipo en madera.



Figura 11. Prototipo de la herramienta lúdica en madera.



Figura.12. Modelo de la herramienta lúdica en papel.



Figura 13.Prototipo de módulo lúdico. Antes y después.



Figura 14. Pruebas de realizadas con niñas y niños.



Figura 15. Herramienta lúdica en cinco colores.



Figura 16. Evidencia de ejercicios lúdico realizado con lana y pintura al estilo Dripping obra realizada por la niña de 10 años María Isabel Forero Galvis.

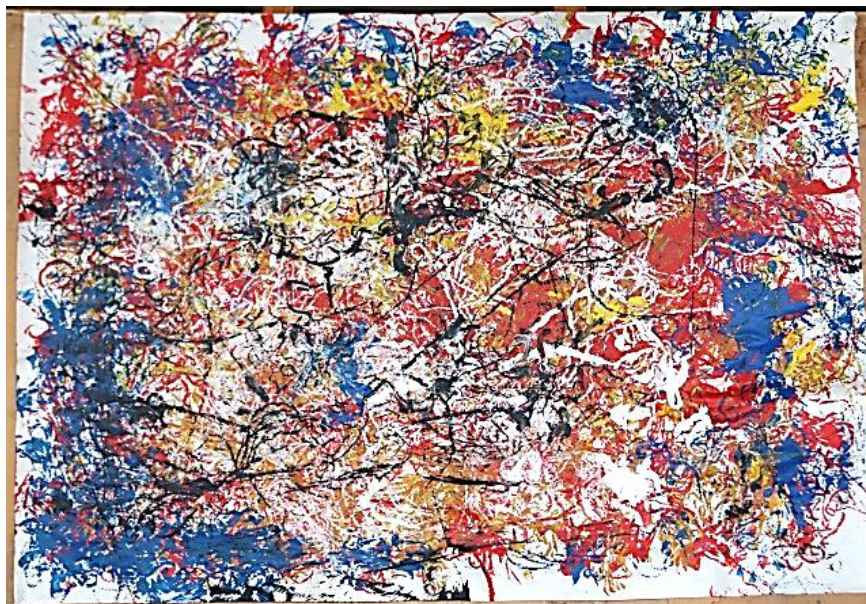


Figura 17. Socialización de la herramienta lúdica con niños mayores de 9 años



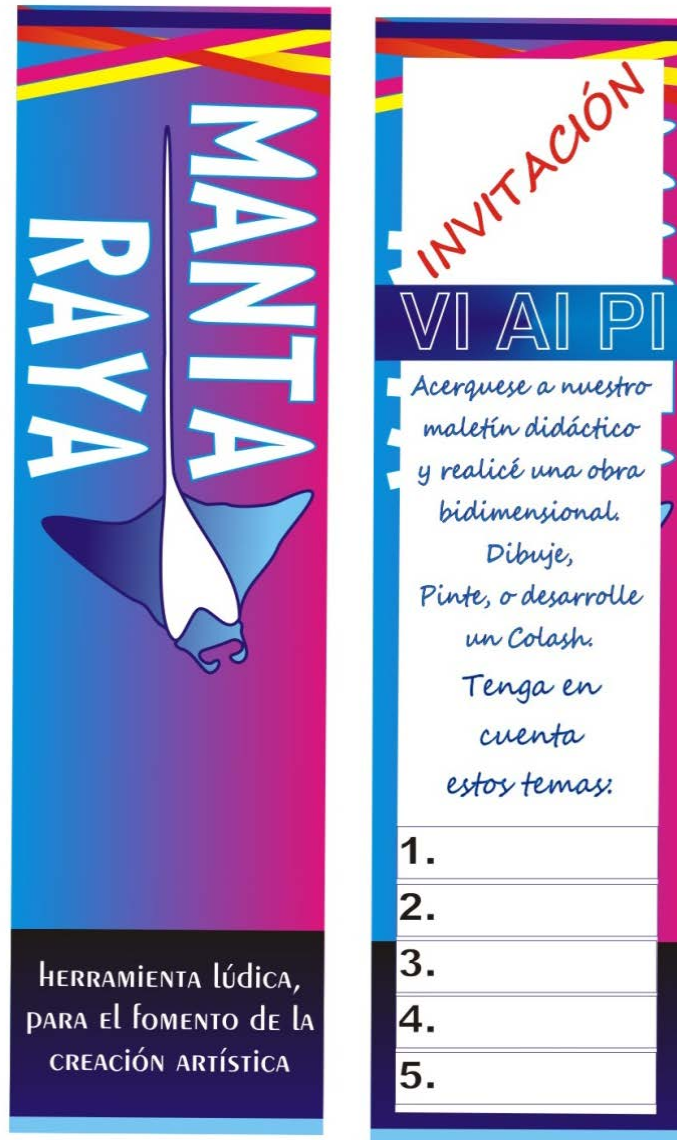
Figura 18. Socialización de la herramienta lúdica Manta-Raya con jóvenes y adultos



Figura 19. Evidencia de trabajos pictóricos realizados por niños y jóvenes de la escuela de formación en artes del Municipio de Cogua, utilizando la herramienta lúdica Manta-Raya.



Figura 20. Flyer invitación exposición de proyecto Manta-Raya



4.2.1. Conformación física del módulo lúdico.

ESTRUCTURA INTERNA

- Dispositivo estructural: Compuesto por una lámina de acrílico de 5mm de grosor por 5cm de ancho y 198cm de largo, la cual da forma al contorno del maletín, reforzado con cinta adhesiva de 2cm de ancha en los bordes.

Figura 21.Estructura en acrílico. Iván Alarcón. Técnica fotografía.2015.



COMPARTIMIENTOS INTERNOS:

El maletín posee cinco áreas internas que están repartidas en el siguiente orden:

- Tablero central: Área de trabajo, con una dimensión de 45cm de ancho por 60cm de alto, recubierto por dos capas, la primera de Codra (lona) la segunda de Polytex (tela quirúrgica).
- Porta delantal e instructivo: Está conformado por la parte interna de la tapa ubicado en la parte superior del maletín donde se encuentra compuesto por dos bolsillos uno para guardar el delantal, otro para catálogos o instructivos, elaborados en Polytex (tela quirúrgica) y acolchado en poliuretano (espuma de densidad 30) de color rosado, en calibre de 1cm de ancho y velcro (sistema de cierre auto adherente).
- Porta pintura: Se encuentra en la parte inferior del tablero, donde se halla compartimientos con capacidad de albergar 12 tubos de pinturas en dos tamaños, tubos de 140ml y 30ml, elaborado, en Polytex (tela quirúrgica) y polímero (plástico cristal), con velcro (sistema de cierre auto adherente).

- Porta pinceles y lápices: Está ubicado en la parte izquierda, construida en Polytex (tela quirúrgica) con una estructura interna en celulosa (cartón industrial) y reforzado con caucho (banda elástica), con capacidad de albergar pinceles, tijeras, lápices y otras herramientas funcionales en la exploración bidimensional.
- Porta papel: Ubicado en la parte derecha del tablero, construido en tela Polytex (tela quirúrgica) y velcro (sistema de cierre auto adherente), posee tres bolsillos, dos para papel de ¼ de pliego y uno para la paleta.

ESTRUCTURA EXTERNA:

Está compuesta por una tabla de fibra vulcanizada de densidad media (madera MDF), la cual forma un tablero rectangular “área de trabajo”, que sostiene en forma de ensamble, un riel de madera chapa, que asegura las tres patas retractiles en madera chapa de pino chileno en crudo, que posibilitan un movimiento ajustable, garantizando la ergonomía y estabilidad del dispositivo cuando está desplegado.

El tablero y el riel están asegurados por medio de Cola blanca o vinílica, (pegamento para madera), reforzada con grapas para trabajo ligero de 5/16 de 8mm y 2 tornillos tipo Drywall, con su respectiva arandela.

Las tres patas retractiles están unidas al riel y tablero por medio de un tornillo tipo puntilla, con sus respectivas arandelas y guasas, que facilita asegurar o soltar rápidamente ésta parte del módulo, además éstas patas poseen cada una un tornillo tipo Fix que asegura una platina guía en la parte inferior de la pata, también cuenta con un tornillo tipo Carriage con su respectiva arandela, guasa y tuerca tipo mariposa, que sirve para graduar la altura de cada pata. Por último tenemos la terminación inferior de las patas internas que poseen un taco de caucho de ¼ anti deslizante.

Figura 22. Riel en Madera vista frontal.



Figura 23. Pata de madera vista frontal.

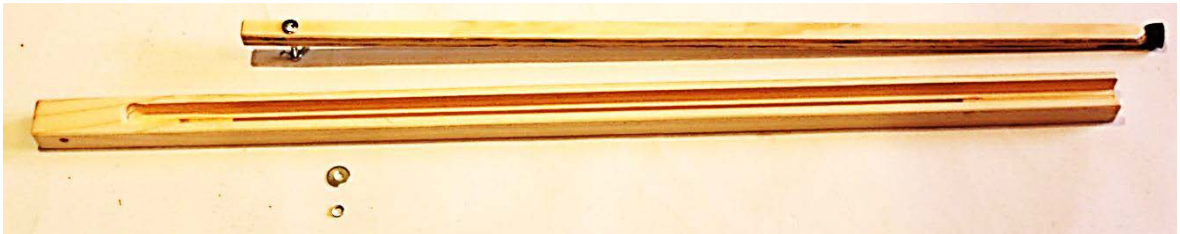


Figura 24. Detalle del tornillo tipo puntilla en el ensamble con el tablero el riel y las patas.

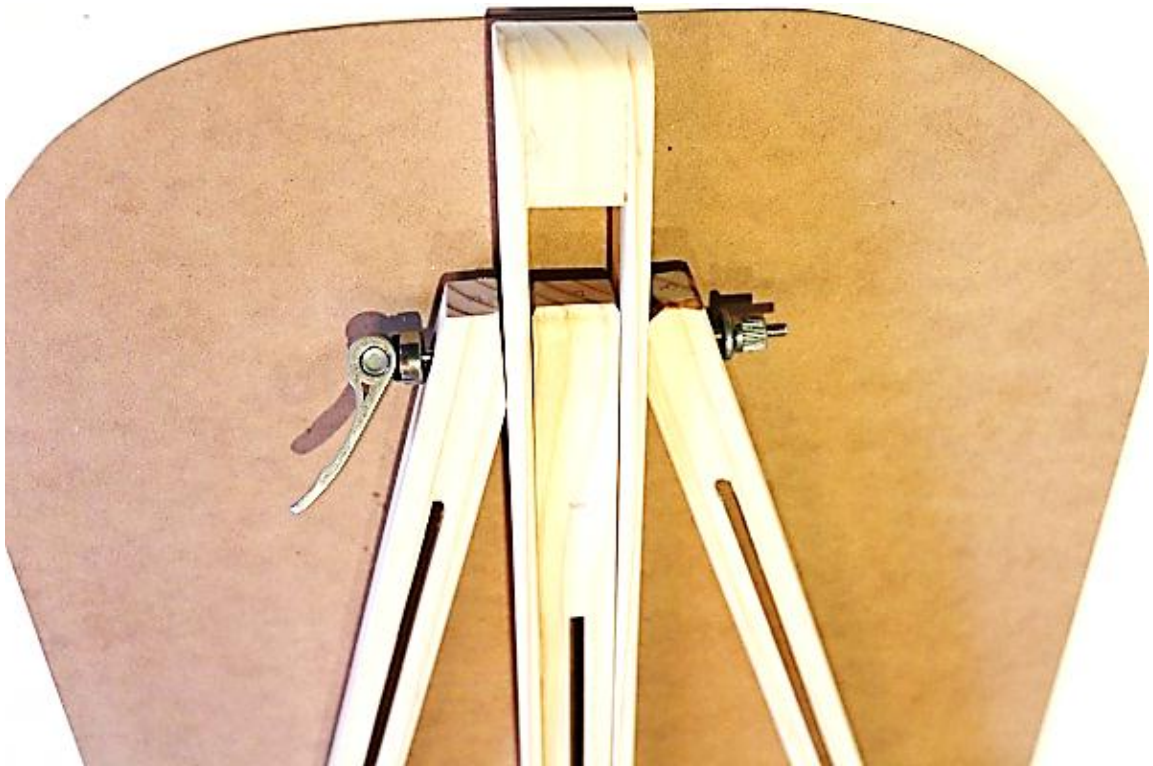


Figura 25. Tripié armado.



RECUBRIMIENTO EXTERNO

- El recubrimiento externo está dado por una lona impermeable tipo Codra con sistema de cierre de cremallera YKK.
- Cuenta con dos sistemas portátiles, uno de mano con manijas horizontales o verticales, otro de cargar a la espalda tipo tiranta de mochila, con riata ajustable.

4.3 PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LA HERRAMIENTA LÚDICA

La elaboración de la herramienta lúdica, está planteado en varias fases.

1. Creación de patrones (moldes en cartulina) basados en el diseño previo.
2. Elaboración del prototipo en escala uno a uno en cartulina adherida con cinta de enmascarar cada pieza, para acomodar las diferentes partes del arquetipo y poder solucionar posibles errores de diseño.
- 3.

Figura 26. Diseño del módulo, patrones o moldes.



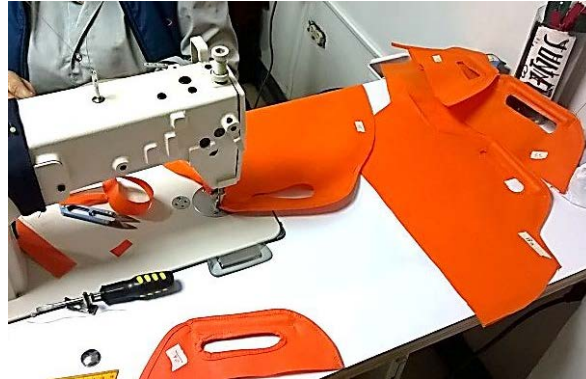
4. Proceso de tendido del material textil donde se procede a signar los patrones o moldes de papel cartulina teniendo en cuenta la textura de la tela (Polytex) o el hilo de la lona(Codra), luego se cortan las piezas y se clasifican.

Figura.27. Corte de patrones o moldes en la lona.



5. Se realiza el proceso de ensamble por medio de costura en maquina plana, conformando el maletín con sus diferentes compartimientos y sistema de cierre.

Figura 28. Costura en máquina plana de la lona.



6. Se arma la totalidad del maletín, (compartimientos, forros, tapa, sistemas portátiles, cuerpo semi-rígido de contorno en acrílico y la estructura de soporte tablero, riel y patas) las tres últimas partes se han elaborado previamente, en fibra vulcanizada de densidad media (madera MDF), y chapa de pino seco chileno, todo lo anterior se ha unido utilizando tornillos tipo puntilla, Drywall, Fix y Carriage. conformando el armazón de tres pies (Tripie).

4.3.1 Dotación del módulo

- Un delantal en tela Polytex (tela quirúrgica).
- Un instructivo.
- Ocho pinceles de diferente clase.
- Una espátula metálica.
- Una tijera para papel de 8" de 20.5cm.
- Tres lápices: 2B, 4B, 6B.
- Tres lápices: Sanguina, Sepia, Carboncillo.
- Un bolígrafo.
- Un marcador permanente.
- Un Tajalápiz.

- Un rollo de cinta de enmascarar de 2cm.
- Un block de papel Durex tamaño $\frac{1}{4}$ de pliego, con 20 unidades de 180 gramos.
- Un block de papel iris de 20 unidades tamaño 15cm x15cm.
- Doce tubos de pintura acrílica de 140ml y 30ml de contenido.
- Dos recipientes con agua de 150ml c/u.
- Una paleta plástica de 16”.
- Toalla limpión.
- Lana

5. PROYECCIÓN DE EXPOSICIÓN DE EJERCICIOS EN SALA

Planteamiento previsto para interacción con público y exposición bidimensionales¹³ de ejercicios, elaborados mediante la utilización de la herramienta lúdica en salas y espacios cerrados. La razón, más allá de la muestra de ejercicios logrados, también se expondrá la herramienta con todos sus componentes, teniendo en cuenta “los intercambios entre las personas, en el espacio de la galería, o del museo, donde se revelan también susceptibles de servir como materia bruta para el trabajo artístico”.¹⁴

Se planifica, que el día de la inauguración se pueda ver y experimentar la herramienta lúdica, con todo su equipamiento y resultado

El arte participativo es también fundamental en este trabajo, donde la instalación surge por la cantidad de resultados que se fueron generando en los encuentros de participantes con diferentes edades, que utilizaron la herramienta lúdica.

Por este motivo se realizó una curaduría, dejando una muestra de cuatro ejercicios lúdicos, seduciendo a los asistentes a participar activamente en la realización de nuevas intervenciones, sin importar el lugar, la condición, la edad, y el género.

5.1 INSTALACION DE LA HERRAMIENTA LUDICA

Se dispone de dos maletines “Módulos de herramienta lúdica”, cuatro (4) ganchos para exponer ejercicios bidimensionales en formatos ¼ de pliego. (figura 30)

DIMENSIONES APROXIMADAS PARA LA INSTALACIÓN:

25 metros cuadrados x 3 metros de alto.

¹³ superficies que poseen dos dimensiones, ancho y alto.

¹⁴ BOURRIAUD.Op.cit.,p.43.

DESCRIPCIÓN:

Se propone una instalación, en un espacio de 25 metros cuadrados, donde se desarrollan las siguientes actividades:

- Se exhibe el resultado, con la recopilación de cuatro ejercicios bidimensionales obtenidos mediante la utilización de la herramienta lúdica en formato de ¼ de pliego.
- En este espacio el público tendrá la posibilidad de interactuar con dichas herramientas lúdicas y posteriormente podrá exhibir en un espacio de la sala, los ejercicios resultantes de esta interacción, en formato ¼ de pliego, donde la dinámica está sujeta a un tema específico previamente inducido, por medio de un flyer (figura 20) que se entrega a la entrada del evento; Por consiguiente esta acción solo estará durante el evento inaugural de la exposición.

REQUERIMIENTOS:

Una pared de 5 metros de longitud, área de piso 25m cuadrados

Figura 29. Propuesta de instalación de dos herramientas lúdicas y su resultado pictórico.



7. CONCLUSIONES

Por medio de este proyecto se logró brindar una herramienta lúdica, diseñada para crear expresiones artísticas bidimensionales, donde los niños jóvenes y adultos han podido disfrutar del placer de dibujar y pintar, más allá de la innovación y estrenar un elemento nuevo.

Los participantes han tenido la experiencia de integrarse, de expresar sus sentimientos, gracias a la facilidad que le da la herramienta lúdica, al momento de empezar a crear un ejercicio pictórico.

Se generaron espacios comunitarios de exposición tendientes a la inclusión de muestras de ejercicios obtenidos como parte de la reflexión de los participantes de las comunidades, frente a diferentes temas tratados en las dinámicas lúdicas.

Por dicha experiencia se logra consolidar una instalación donde los ejercicios pictóricos, la herramienta lúdica, y el espectador pueden interactuar en vivo y en directo, sujetos a la meditación de un tema específico, generando un significado en el arte contemporáneo, como elemento y obra integradora participativa de comunidades.

También se busca que el arte se interrelacione con otras profesiones como el diseño gráfico, el diseño industrial, la economía, la educación, la recreación y el marketing.

Se concibió una herramienta para el fomento de la creación artística, a partir de la experiencia pedagógica vivida y de procesos experimentales que ayudaron a una solución eficiente en la búsqueda del diseño de una herramienta pedagógica,

consolidando la proyección en un proyecto de industria cultural, de emprendimiento a partir de la creación, construcción, promoción, funcionamiento y comercialización, con características fundamentales para desarrollar talleres teóricos prácticos en poblaciones escolares, comunidades que se encuentren o no en un proceso de formación.

Se concluye, que se tiene proyectado suministrar herramientas físicas a los integrantes de las escuelas de formación artísticas o personas interesadas en participar individual y colectiva, libre y espontánea, en espacios públicos y privados, como: galerías, museos, exposiciones, salones de clase, parques, plazas, etc. mediante la comercialización a mediano o largo plazo de la herramienta como un modelo de industria cultural.

BIBLIOGRAFÍA

ARTSPACE. What is functional Art?(Or, Why is that switchblade on a Pedestal) [en línea]. <http://www.artspace.com/magazine/art_101/art_market/functional_art-51024> [citado el 4 de noviembre de 2015]

BAÑO, Manuel. El diseño industrial. Nuevos aspectos Funcionales, estéticos y simbólicos de los productos de consumo. España: CEU Ediciones ,2010. p.13.

BOURRIAUD, Nicolás. Estética relacional. Argentina: Adriana Hidalgo Editora, 2006, p.143.

COLEGIO HOLANDA-SEDE E EL DUENDE. Museo rodante audiovisual [en línea]. <<http://escuelaelduende.blogspot.com.co/p/museo-rodante-audiovisual.html>> [citado el 4 de noviembre de 2015]

EL BLOG DE MARIAN TRISTAN. Duchamp, Malraux y el museo ideal[en línea]. <<https://mariantristan.wordpress.com/2014/10/22/duchamp-malraux-y-el-museo-ideal/>> [citado el 4 de noviembre de 2015]

EL TIEMPO. Pequeñas exposiciones de arte viajan en maletas por todo Ibagué [en línea]. <Tomado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4495650>> [citado el 4 de noviembre de 2015]

FACCINI, Benedict y COMBES, Bernard. Cuidado y desarrollo de la primera infancia. El desarrollo del niño en la primera infancia: echar los cimientos del aprendizaje. Francia: Paris, 1999, p.72.

Flórez, Máximo. Museo Rodante Audiovisual. Colombia: Fundación Septum-Arte y Cultura. MURA Año cero, 2013, p.57.

PIAGET, Jean. Teoría del desarrollo cognitivo. Suiza: Ediciones de La Lectura, 1964, p.393.

PLATÓN. La República o el Estado. Libro. VII. Buenos Aires: Edición electrónica, 2006.p.424.

QUINTANA, Lorena. Creatividad y técnicas plásticas en educación infantil. México: Trillas, 2005, p.167.