

14 MODELOS

para
desarmar

Programa Crea

crea

Alcaldía de Bogotá

Alcaldía de Bogotá

Enrique Peñalosa Londoño
Alcalde de Bogotá

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

María Claudia López Sorzano
*Secretaria de Cultura,
Recreación y Deporte*

Instituto Distrital de las Artes-Idartes

Juliana Restrepo Tirado
Directora general

Jaime Cerón Silva
Subdirector de las Artes

Lina María Gaviria Hurtado
*Subdirectora de
Equipamientos Culturales*

Marcela Trujillo Quintero
*Subdirectora de Formación
Artística*

Liliana Valencia Mejía
*Subdirectora Administrativa
y Financiera*

Programa Crea

Leonardo Garzón Ortiz
Coordinador general

Nancy Leyva González
Coordinadora territorial

Alejandro Quintero Coral
*Coordinador administrativo
y financiero*

Miguel Andrés Salas Castro
*Coordinador del sistema de
información*

Francisco Tapiero Jiménez
Coordinador de circulación

Juan Camilo Bautista
*Coordinador de
infraestructura*

Edwin Acero Robayo
Coordinador pedagógico

María Fernanda Gómez
*Asesora pedagógica en el
área de Arte Dramático*

William Durán Suárez
*Asesor pedagógico en el área
de Música*

Jenny Caraballo Camargo
*Asesora pedagógica en el
área de Danza*

Leonardo Villamizar
Villamizar
*Asesor pedagógico en el área
de Audiovisuales*

Constanza Martínez
Camacho
*Asesora pedagógica en el
área de Literatura*

Lía García

*Asesora pedagógica en el
área de Artes Plásticas y
Visuales*

Carlos Enrique Pérez
Jaramillo

*Asesor pedagógico en el área
de Artes Electrónicas*

Juliana Escobar Cuéllar
*Orientadora de investigación
y publicaciones Programa
Crea*

Juliana Escobar Cuéllar,
Constanza Martínez y
Edwin Acero

*Comité editorial
Programa Crea*

14 modelos para desarmar

*© Instituto Distrital de las
Artes-Idartes*

*Programa Crea, Formación
y Creación Artística*

*Subdirección de Formación
Artística*

Mayo de 2019

**Oficina Asesora de
Comunicaciones**

Yinna Alexandra Muñoz
Asesora de Comunicaciones

María Barbarita Gómez
Rincón

Coordinación editorial

Alejandra Muñoz
Corrección de estilo

José Manuel Valero
*Artista formador del área de
Artes Plásticas del Programa
Crea*

*Portada, guardas e
ilustraciones interiores*

Mónica Loaiza y Jimena
Loaiza
Diseño y diagramación

ISBN (impreso): 978-958-
5487-66-6

ISBN (pdf): 978-958-5487-
67-3

Impresión: Unión Temporal
Idartes 2018

Impreso en Colombia

Centros de Formación
Artística Crea

Carrera 8 # 15-46, piso 3
(57+1) 379 57 50

<http://www.crea.gov.co/>
contactenos@idartes.gov.co



Contenido



11

Presentación

Juliana Restrepo Tirado

13

Prefacio: Un cielo azul como el arte

Edwin Acero Robayo

17

Exploración con cartón reciclado

Luis Castañeda

25

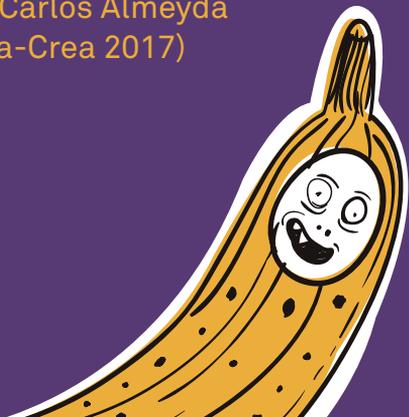
Taller de creación de videojuegos

Daniel Alejandro Rodríguez García

33

Memoria, guion e imagen

Sonia González y Carlos Almeyda
(Creación Literaria-Crea 2017)



41

Derribando imaginarios.

Yeisson Gil, Daniel Rivera, Clara Camacho y Leonardo Ruiz

51

La voz cantada: Comunicación sensible y afectiva.

Esteeven Niño Durán, David Montaña, Raúl González, Diana Blanco, John Pulido, Jorge Duarte y Jonathan Gutiérrez

61

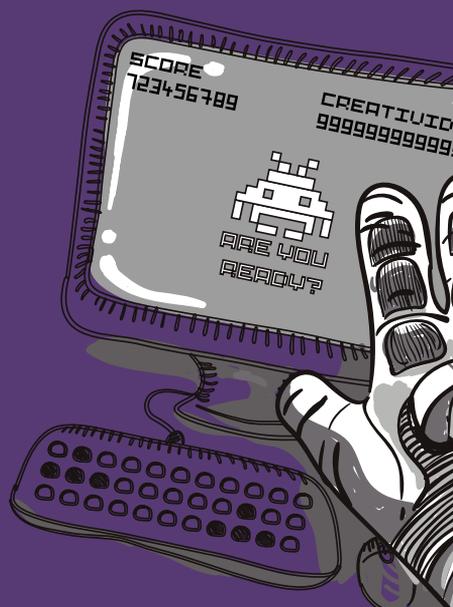
Cuerpos flexibles, cuerpos atentos: Cuerpos creativos.

Diana León

73

La oreja del emisor: ¡Vamos a comunicar!

María Camila Caballero Páez, Carolina Peñuela Pinto, David Useche González y Felipe Camacho Otero





Presentación

JULIANA
RESTREPO TIRADO

DIRECTORA GENERAL DEL
INSTITUTO DISTRITAL DE LAS
ARTES-IDARTES

Es indudable el impacto que tiene la formación artística ofrecida por la Alcaldía de Bogotá a través del Instituto Distrital de las Artes-Idartes y su Programa Crea. La formación artística fortalece la creación en la ciudad y construye ciudadanías con un sentido crítico, poético y sensible de la realidad. La sensibilidad estética, la expresión simbólica y el desarrollo de habilidades propias de las artes se constituyen como conceptos fundamentales de la formación artística del programa, cuya impronta se reconoce por el valor conferido a los aspectos emocional, corporal, intelectual y creativo.

Los encargados de la formación artística conforman un equipo profesional que articula de manera innovadora el arte, la pedagogía y la sociedad. Los artistas formadores de las distintas áreas artísticas materializan conceptos, teorías y orientaciones pedagógico-artísticas en acciones creativas con los participantes de los talleres y los escenarios desarrollados en el marco del Programa Crea. Así, a través de sus propuestas y metodologías hacen visible la estructura pedagógica y artística del Idartes como un modelo interdisciplinar, flexible e innovador.

En su función de constructores de conocimiento sensible, los artistas formadores aportan nociones y prácticas renovadas sobre el arte y la sociedad, el cuerpo y el conocimiento, la sensibilidad y la realidad, permitiendo posicionar la voz del Programa Crea en los diferentes contextos de Bogotá.

Al finalizar el 2018, la cifra de 55.829 constituía el total de atenciones en las tres líneas estratégicas del programa, esto demuestra que su crecimiento es exponencial y que los índices de cobertura, satisfacción y calidad son esenciales para la vida cultural de la ciudad.

El Idartes reconoce el valor de la innovación y renovación en la formación artística, así como los procesos pedagógicos y artísticos que se desarrollan en los talleres con los beneficiarios, las muestras artísticas distritales, locales, el Festival Crea, la relación con la Secretaría de Educación del Distrito y otras entidades aliadas, y destaca el valor de las acciones que hacen posible construir una visión artística de Bogotá.

P R E F A C I O

Un cielo " "
azul como
el arte

EDWIN ACERO ROBAYO

COORDINADOR PEDAGÓGICO
DEL PROGRAMA CREA

En estos tiempos el valor de la palabra es una nube pasajera, es viento débil que arrastra las pocas promesas de nuestra herencia hacia el olvido. En estos tiempos la palabra es tinta invisible. Antes, cuando nuestros abuelos eran jóvenes y las ciudades apenas nacían, el agua se recogía en cubetas y había que caminar hasta el pozo, la palabra se convertía en canción. Antes, cuando nuestros abuelos no eran abuelos cantaban para abrir los caminos, el camino es canción y la canción travesía, entonces, la palabra contenía un poder indeleble, inquebrantable, ineludible.

En estos tiempos en los que el verde de la naturaleza se pinta de cemento, en los que la palabra es arena movediza, los ríos serpientes disecadas y las ciudades casi las únicas realidades, aparecen alternativas de imaginar y crear otros colores, la necesidad de retomar el valor de la palabra, del canto, de la imagen, de la responsabilidad en la acción, del sonido que ya no estalla como bala sino como concierto de ruidos, que ya no muestran imágenes del terror de la violencia, sino imágenes de esa otra alternativa: el Arte.

El Arte con mayúscula porque aquí en el Crea las enseñanzas de los abuelos, las herencias culturales, las ciudades imaginadas, son para los niños, las niñas y los jóvenes. Creemos en nuestras visiones de una vida capaz de respetar la naturaleza y la vida. Creemos que la palabra *transformación* es una palabra demasiado larga y demasiado frágil.

La experiencia del Arte se convierte, para Crea, en una manifestación del pensamiento, de las emociones, en un amplio sentido, en el gigante de los guisantes, en Gregorio Samsa, el personaje de *La metamorfosis* de Franz Kafka, en el punto y la línea de Kandinsky, en el antihéroe Soloman, se convierte y se materializa en la razón que protegemos de las fauces del egoísmo, la individualidad y la ambición de poder.

Nuestra herencia es el canto que abre los caminos, cantamos para crear los días, caminamos para reconocer al otro, saltamos, reímos, lloramos, nos desesperamos, fracasamos y volvemos a saltar y a reír, leemos, escribimos, borramos, tachamos, dibujamos y volvemos a hacer lo mismo pero diferente; la palabra repetición nunca fue más divertida. Nuestra herencia está en nuestras acciones porque de ellas cuelgan los días siguientes, a esto le llamamos conciencia, nuestra herencia queda impresa en las canciones, en la palabra dicha, en la escrita. Nuestra herencia es guardar en la memoria los días difíciles de la historia de nuestro país pero también proyectar la felicidad y el anhelo de una vida diferente para las

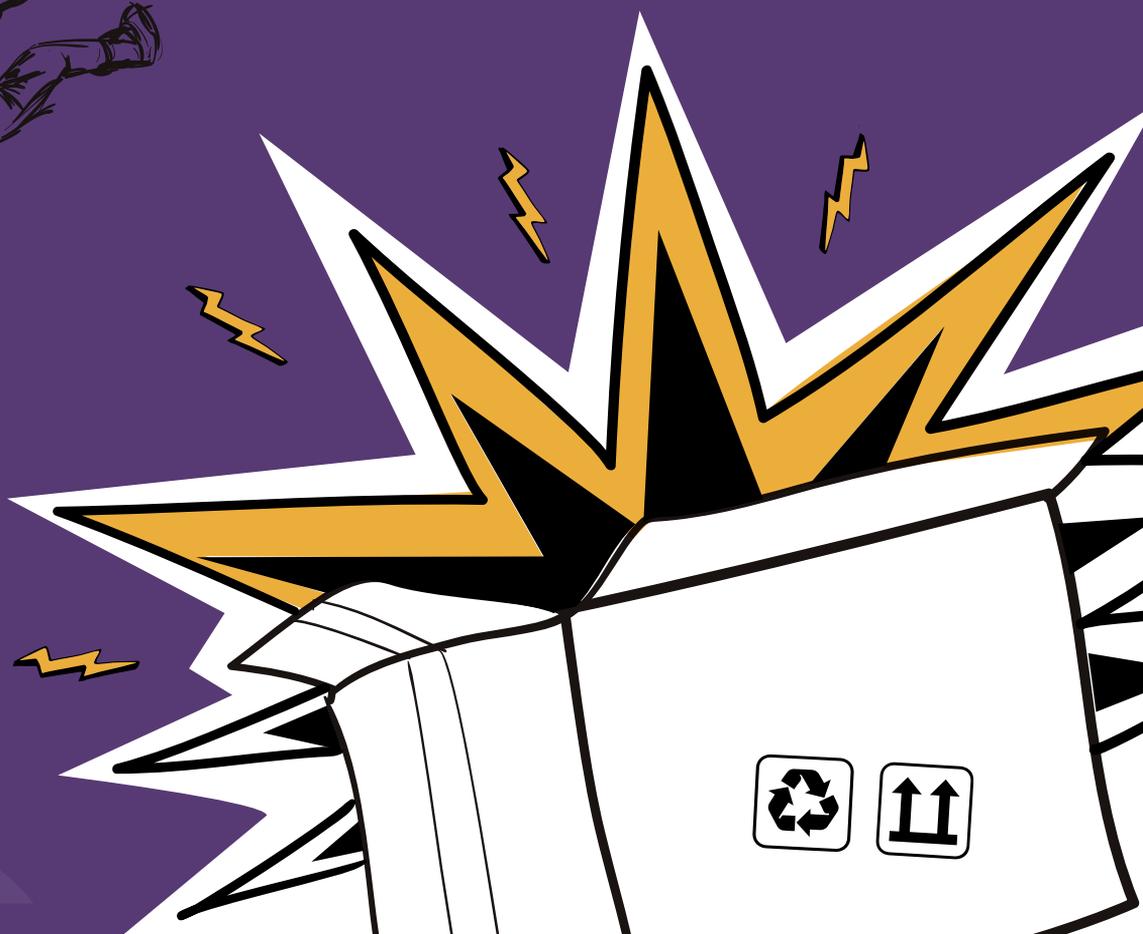
generaciones que devienen en ciudadanías sensibles, creadoras y críticas.

Es por esta herencia que el arte materializa la idea fragante del pensamiento, del pensamiento hecho cuerpo, del fuego que alienta las noches frías de la desesperanza. Esta edición muestra catorce propuestas de cómo el arte canta y escribe, actúa, imagina, construye y danza los más nobles propósitos humanos: reconocerse y sentirse creador.

EXPLORACIÓN

con cartón
reciclado

LUIS CASTAÑEDA





OBJETIVO

Proponer espacios interdisciplinarios de formación e intercambio de experiencias en la enseñanza de las artes que fortalezcan el hacer del artista, docente o formador de artes y la comunidad en general.



DESCRIPCIÓN

Se desarrollará un taller práctico y teórico en el que se compartirán estrategias didácticas realizadas por los artistas formadores fomentando el diálogo de saberes. Con la realización práctica de un taller de cartón reciclado se parte del diseño de piezas mediante un ejercicio de garabateo para luego construir la pieza en volumen con cartón reciclado. El taller finalizará con un relato literario del personaje creado por cada artista formador, implementando estrategias de recolección de la información que surja en el proceso.

El taller Creando con cartón reciclado propone varias sesiones para trabajar problemáticas de relaciones personales, familiares y de consumo de sustancias psicoactivas y para propiciar un encuentro con el otro. A medida que el proceso avanza, con la construcción de personajes (garabateo) se va creando una historia fantástica atribuida al personaje; luego se dialoga sobre los papeles de los participantes en la historia; después se crea el personaje en tres dimensiones con cartón reciclado y por grupos se discute qué valores o antivalores tendrá y cómo resolverá las preguntas y retos que planteará el grupo. Para terminar, con la concertación de posibles finales en la historia del personaje en cartón reciclado, todos los participantes se comprometen con la realización de una parte del proceso de acuerdo con sus habilidades.



RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Espacio con mesas, sillas y tablero.
- Cinco pistolas de silicona gruesa y siliconas.
- Vinilos de varios colores.
- Lápices y colores.
- Hojas de tamaño carta.
- Tijeras y bisturí.
- Cartón reciclado.
- Pinceles de varios tamaños.





METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Este taller se convierte en una herramienta pedagógica que el docente, profesor o artista formador puede utilizar para desarrollar diferentes contenidos conceptuales y más que todo procedimentales en el caso de las artes. El participante encuentra habilidades motoras finas y gruesas que le permitirán fortalecer otros aspectos como la lateralidad, la percepción espacial y la psicomotricidad.



PASO A PASO



Presentación de los participantes

En los contextos sociales, culturales y educativos los individuos que participan en propuestas artísticas tienen muchos saberes que pueden contarnos para adaptar las actividades.



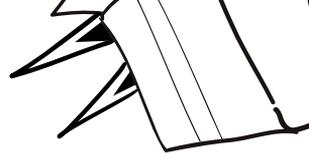
Conocimiento y familiarización con las propiedades intrínsecas del material

Se propone acercar la técnica de la exploración del trabajo con cartón de forma gradual, de lo más sencillo a lo más complicado, en lo que se refiere a los dobleces que se deben realizar, y elaborar algunas figuras que servirán de apoyo al trabajar en diversas áreas del conocimiento, cortes, pliegues y rasgados que se pueden hacer con este material.



Ejercicio de garabateo y construcción de personaje con hojas bloc y lápices de colores

En una hoja de papel bloc, con un lápiz hacer una raya continua con muchas formas en toda la hoja, al observar estos trazos encontraremos un personaje o una figura que el participante identificará y le dará forma con lápices de colores;





siempre saldrán personajes, animales o personajes raros.

Construcción de historia narrativa sobre el personaje encontrado

Al tener claro qué forma o personaje salió de ese garabateo se hará una narración con preguntas motivadas por el tallerista sobre la procedencia del personaje, por qué llega a nuestro entorno, cómo apareció y preguntas como, por ejemplo, de qué planeta viene, que motiven a los participantes del taller a escribir historias ficticias o narraciones de realidades que inspiren la creación de este personaje.

Diseño, corte y creación del personaje en cartón reciclado en tres dimensiones

Motiva al estudiante a ser creativo, ya que puede desarrollar sus propios modelos, perfeccionar otros y encontrar la conexión con otras áreas como la geometría. Al pasar a cartón a este personaje, los participantes lo cortan y lo pegan en varias piezas, puede ser una sobre otra, o buscan crear volumen, de acuerdo con los rasgos ya pensados.

Pintura y terminaciones

Con vinilos deben pintar el personaje con los colores que cada participante crea convenientes de acuerdo con la historia y las características que hayan aparecido en los pasos anteriores.

Figuras modulares (trabajo grupal)

Al realizar los personajes individuales se puede crear una historia colectiva armando grupos por intereses comunes o por similitud de los personajes; también se propone realizar aquí un juego de roles.





Preguntas, comentarios y conclusiones

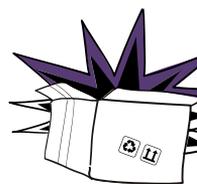
Se piensa en un espacio donde los participantes compartan la experiencia de trabajar con cartón reciclado, la metodología utilizada, las expectativas al realizar este taller en sus grupos de trabajo y los aportes para fortalecerlo.

El taller se desarrollará en un tiempo aproximado de 3 horas en cada sesión para un total de cuatro sesiones, con un receso de 10 minutos en la mitad de la jornada.



RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

- La creación de historias colectivas en el proceso. Se ofrecerá la posibilidad de hablar sobre problemáticas culturales, sociales y educativas.
- El fortalecimiento del taller con nuevas propuestas metodológicas a partir de la práctica de las actividades.
- El desarrollo de destrezas manuales como la precisión y la exactitud.
- La implementación de trabajos interdisciplinarios con otros centros de interés.
- A medida que se vayan desarrollando las actividades prácticas, se irán introduciendo en los talleres los temas teóricos que serán diálogos entre pares con la presentación de estrategias exitosas de enseñanza de las artes.





BIBLIOGRAFÍA

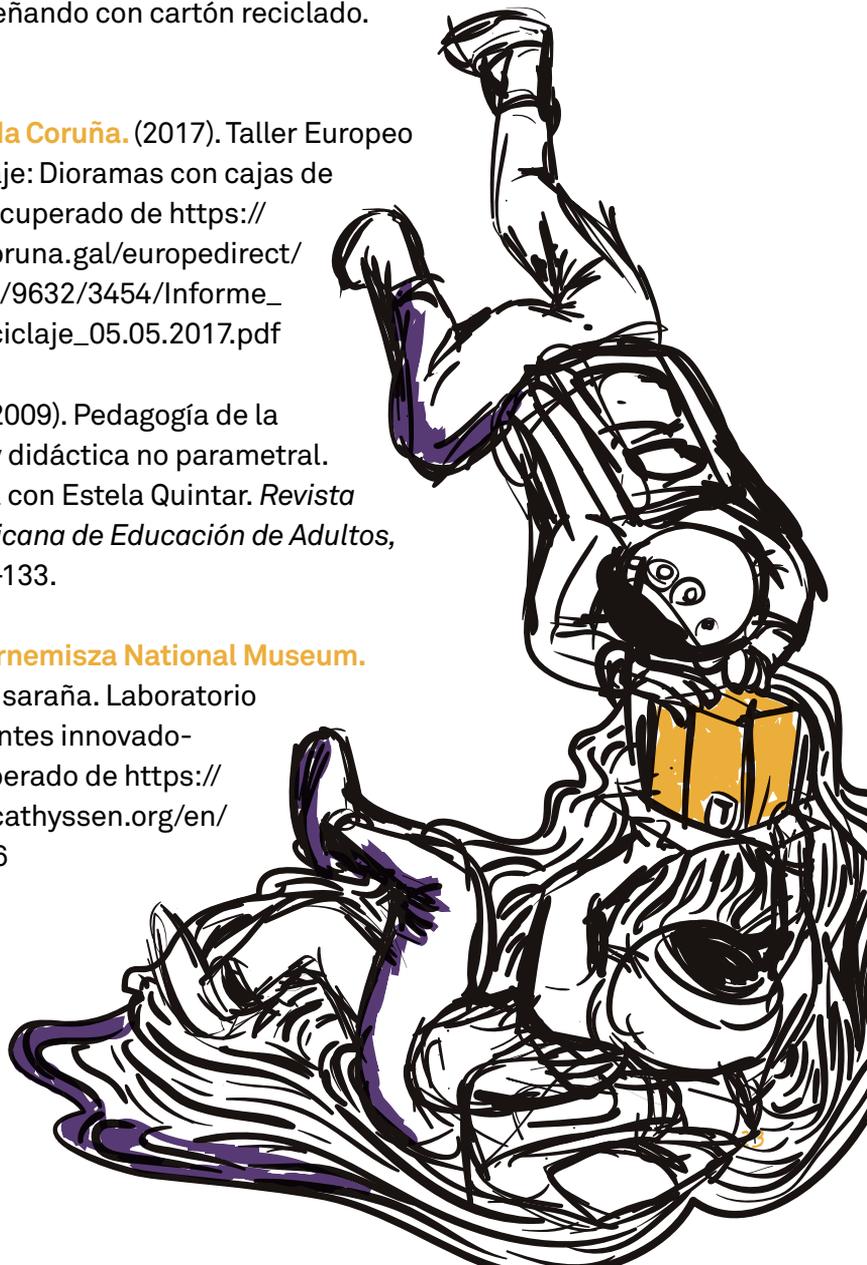
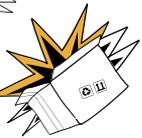
- 🌀 **Castañeda, L. B.** (2018). *El cartón reciclado como dispositivo didáctico de la enseñanza de las artes en comunidad* (trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/>

- 🌀 **Corporación Universitaria Taller Cinco.** (2016). Curso Diseñando con cartón reciclado. Bogotá.

- 🌀 **Diputación da Coruña.** (2017). Taller Europeo de Reciclaje: Dioramas con cajas de cartón. Recuperado de https://www.dacoruna.gal/europedirect/files/7914/9632/3454/Informe_Taller_Reciclaje_05.05.2017.pdf

- 🌀 **Salcedo, J.** (2009). Pedagogía de la potencia y didáctica no parametral. Entrevista con Estela Quintar. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 31(1), 119-133.

- 🌀 **Thyssen-Bornemisza National Museum.** (2018). Musaraña. Laboratorio para docentes innovadores. Recuperado de <https://www.educathyssen.org/en/node/8796>

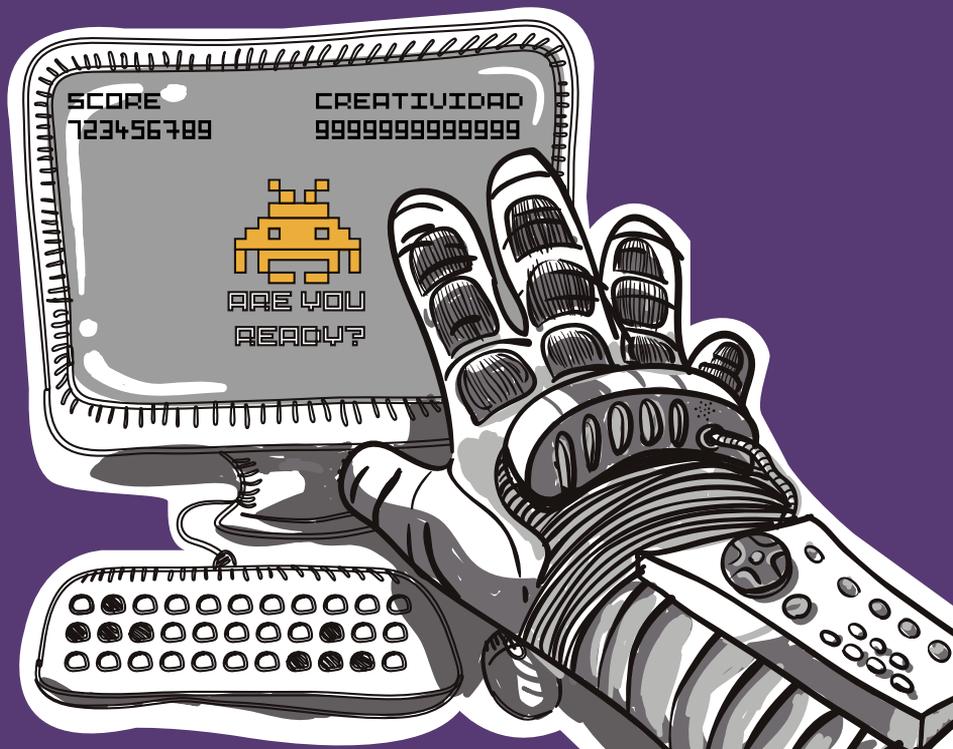


TALLER DE

creación de

video- juegos

DANIEL ALEJANDRO
RODRÍGUEZ GARCÍA





OBJETIVO

Entender el juego y el videojuego como herramienta de ludificación, en lugares en los que normalmente no se encuentra, para crear escenarios de transformación social donde los estudiantes de colegios de Bogotá participen como creadores.



DESCRIPCIÓN



El taller se centrará en herramientas y metodologías de diseño y creación de videojuegos, incentivando la exploración y la creatividad del participante.

El taller tiene un primer momento de presentación breve sobre el diseño de videojuegos y su pertinencia en escenarios educativos y en las mismas dinámicas del aula de clase (5 minutos).

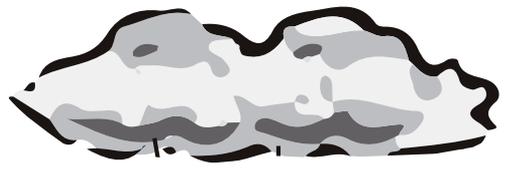
En un segundo momento, el tallerista presenta la actividad principal que consiste en llegar a un diseño preliminar de personajes y a una estructura inicial del videojuego basado en ese personaje, usando un juego de rol de cartas que permite crear personajes a través de la interacción del grupo, siguiendo las reglas del juego (10 minutos).

Los participantes se organizan en dos o tres grupos para iniciar la actividad (5 minutos).

Se explican las cartas de juego que sirven para diseñar personajes de una manera ágil usando sesiones de lluvia de ideas (*brainstorming*).

Las sesiones de lluvia de ideas se basan en la retroalimentación continua por





parte del grupo de trabajo sin un esquema previo de desarrollo, así poco a poco van surgiendo ideas y palabras que se tomarán como base en las siguientes fases de la actividad. En este caso, se usa esta metodología para la concreción de nombres de personajes, características, historias y otros elementos de la creación que permite el juego.

La actividad incluye cartas de juego con las siguientes características para los personajes:

- 1) Género (masculino, femenino, andrógino).
- 2) Especie (robot, criatura o humano).
- 3) Tamaño (varía de acuerdo con una cuadrícula de 3×3 con los aspectos de peso y altura, pueden resultar personajes combinando estas dos características y cambiando su valor de 1 a 3).
- 4) Estilo de vida (sedentario o nómada).
- 5) Tiempo (si pertenece al pasado, al presente o al futuro).

Además de esto, las cartas nos dan atributos de su forma de ser: fuerza, sabiduría, destreza, carisma, inteligencia y salud. Juntando estos aspectos al azar saldrá una primera caracterización del personaje.

Una vez presentado el personaje se procederá a explicar las reglas que básicamente consisten en usar cartas de juego con seis grupos de seis personas enfrentándose entre sí, cada grupo tendrá seis cartas y combinará





los atributos del personaje que le salga al azar.

Una vez tengan los atributos tendrán que hacer un promedio de estos y definir un solo personaje. *Ejemplo de personaje:* robot, masculino, sedentario, que vive en el futuro y es pesado, alto (3 × 3), sabio, inteligente y fuerte (7 minutos).

Después, cada grupo deberá inventar una historia para ese personaje y atribuirle características sobre gustos y disgustos (5 minutos).

Se hará un dibujo y se expondrá a los demás estudiantes: cada miembro del grupo dibujará la apariencia del personaje que acaba de crear y se procederá a votar por el mejor diseño y la mejor personificación.

Una vez elegido el personaje de cada grupo, el reto ahora será crear un escenario con reglas de videojuegos que se adapte a las características del personaje creado.

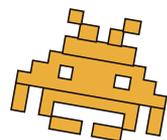
Las cartas tienen una ilustración que define el tipo de juego que se va a realizar. Al tener seis cartas, los miembros de cada grupo deberán elegir el tipo de juego que se adapte mejor a las características del personaje y escenario (10 minutos).

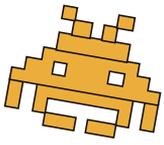
El resultado final será un personaje totalmente caracterizado y un modelo de videojuego que permitirá pensar en su futura realización.

Luego de este primer momento pasaremos a la fase digital del taller.

Se recomienda usar Construct 3 como motor para crear un videojuego con todas las herramientas aprendidas en nuestros prototipos físicos, o en su defecto Scratch. Ambas herramientas son gratuitas y se encuentran en línea. También, existen versiones de escritorio como Construct 2 y Scratch.

En el motor del juego se realizará un primer acercamiento al reconocimiento de la interfaz del programa identificando la zona de propiedades y la zona de objetos y capas para entender el funcionamiento del motor.



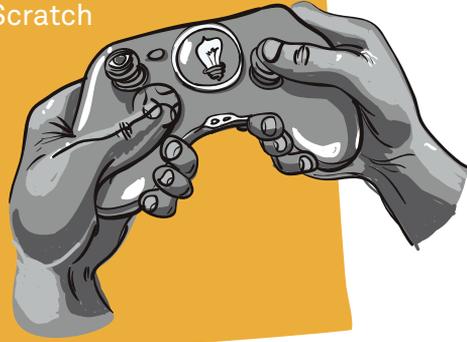


En este punto los participantes serán libres de crear el nivel y el juego que deseen y al final del taller se realizará una prueba o retroalimentación entre cada participante en la que cada uno jugará el juego del otro.



RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Hojas tamaño carta.
- Lápices y colores.
- Computador con acceso a internet para usar versiones en línea.
- Si no hay internet se debe tener instalado Scratch o Construct 2 para escritorio.
- Monitor o tv con *video beam*.
- Tablero y marcadores borrables.
- Cabina de sonido.
- Edición de imagen: Gimp, Inkscape, Piskel App (todas versiones en línea o escritorio).
- Sonido: Drumbit (herramienta web).



METODOLOGÍA Y PASO A PASO



TALLER DE CREACIÓN DE PERSONAJES Y TALLER DE CREACIÓN DE JUEGOS CON CONSTRUCT O SCRATCH

Actividades sugeridas en el aula:

- 1) Diseño de personajes.
- 2) Juego de rol basado en Game Seed o su esencia (cadáver exquisito).
- 3) Teoría básica de la lúdica y el videojuego.





- 4) Descripción del arte por instrucciones y pensamiento algorítmico.
- 5) Creación de niveles basados en las características del personaje.
- 6) Creación de las mecánicas de juego (acciones que realizará el jugador en la interacción con el personaje, por ejemplo, saltar obstáculos).
- 7) Identificación de comportamientos de los personajes.
- 8) Creación gráfica del juego desde la pantalla de inicio hasta la finalización del juego.
- 9) Retroalimentación de las creaciones.



RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

- Personajes diseñados a partir del juego de cartas.
- Videojuego basado en el personaje generado en el primer momento.
- Los estudiantes tendrán mayor dominio y conocimiento de herramientas digitales y el proceso de diseño en físico del juego.



BIBLIOGRAFÍA

- **Huizinga, J.** (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- **McGonigal, J.** (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.
- **Scolari, C.** (2013). *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*, Colección Transmedia XXI. Barcelona: Universidad de Barcelona.



MEMORIA,
quien e
imagen'

SONIA GONZÁLEZ
Y CARLOS ALMEYDA
(CREACIÓN LITERARIA-
CREA 2017)¹

¹ Agradecimientos especiales a Johny Vimar y Jennifer Lizcano, artistas que también contribuyeron al planteamiento de este taller.



JENNIFER LIZCANO



OBJETIVO

Generar experiencias comunicativas e investigativas por medio de la creación de historias, a partir de la estructura de guiones sencillos y aplicando la técnica del *story board* con grupos de ciclo 1.





DESCRIPCIÓN

Se abordará la construcción del guion y su consolidación en imágenes con el **story board** que permite vincular a los niños y niñas con algunas de las metodologías de la creación literaria a partir de sus lenguajes cercanos. Los niños y las niñas del ciclo 1 están comenzando a desarrollar sus habilidades comunicativas. A partir de esto proponemos explorar la narración de historias mediante la oralidad y la imagen. También se trabajarán las dimensiones de tiempo y espacio al encontrarse con sus compañeros en el reto de la narración oral colectiva, primero desde la motricidad entre cuerpo y voz y, en un segundo momento, en los procesos cognitivos al desarrollar esquemas ordenados que surgen del guion; finalmente, el resultado será una ilustración. Se promoverá un espacio para la creatividad a partir de la representación gráfica y oral como insumo previo al campo de la lectura y la escritura del código lectoescrito.

Con los niños y niñas desarrollaremos un trabajo de sensibilización y exploración de formas de contar historias vinculando sus lenguajes propios y más cercanos: la imagen y la palabra oral. Los niños y niñas del ciclo 1 están familiarizándose con el mundo, por lo tanto, a través del guion y del tratamiento de la imagen ilustrada o en representación, podrán contar con un lenguaje cercano para comprender el mecanismo de las historias y además crear una propia utilizando estos elementos. El guion sería, en primer lugar, el antecedente de la construcción del **story board**, allí se evidencia una metodología de la enumeración que permitirá que los niños organicen los diferentes





momentos de la historia, algo fundamental para potenciar el “saber investigar” y la adquisición de conciencia sobre la organización clara en los procesos necesarios para generar comunicación con los otros.



RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Lápices negros.
- Colores.
- Tajalápiz.
- Borradores.
- Cuartos de cartulina blanca.
- Revistas y periódicos.



METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Este taller está pensado para niños y niñas entre los 6 y los 9 años de edad. Involucra el movimiento, el canto y la narración de historias a través de imágenes, ya que en estas edades el afianzamiento del código lingüístico está en proceso de consolidación.





PASO A PASO



Paso 1

Comenzaremos a contar historias a través del juego de palabras en *jitanjáfora*², cantando una historia colectiva en círculo y coordinando diferentes movimientos. Este primer momento es fundamental para potenciar la energía del grupo y enfocarla, desde el inicio, en cómo se estructura una historia.



Paso 2

Luego pasaremos a la narración de un libro álbum o libro ilustrado, haciendo un énfasis especial en la narración visual, en la observación y en el sentido comunicativo de cada uno de los elementos que “se narran a través de las imágenes”.



Paso 3

Una vez realizado el ejercicio de lectura de imágenes, comenzaremos a jugar a contar historias con recortes de revistas o dibujos hechos por los participantes.



Paso 4

Se organizarán parejas o grupos pequeños con el fin de configurar equipos de creación. Se les explicará cómo se arma una escaleta o guion breve. Posteriormente, se orientará a los niños para que organicen las imágenes según la estructura dada, teniendo en cuenta la alternancia de hechos entre detonante, premisa y reacción emotiva.



Paso 5

Finalmente, estas imágenes serán utilizadas en la elaboración de la historia completa en una plantilla de *story board*, teniendo en cuenta la secuencia de acciones elaborada por cada grupo en el guion.

2 La *jitanjáfora* es una figura retórica que consiste en un enunciado carente de sentido que pretende lograr una sonoridad agradable. El término fue acuñado por el escritor mexicano Alfonso Reyes, que lo tomó de unos versos del poeta cubano Mariano Brull, quien buscaba dejar a las palabras desprovistas de su contenido intelectual y semiótico. El poeta colombiano León de Greiff es famoso por utilizar esta figura en algunas de sus composiciones.





RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Al finalizar la actividad, cada grupo entregará un *story board* con la secuencia de imágenes pactada entre los miembros; esta secuencia podrá ser compartida con todos los participantes en forma de historieta, video o el formato que el artista considere más apropiado.





BIBLIOGRAFÍA

- 📍 **Ferradini, S. y Tedesco, R.** (1997). Lectura de la imagen. *Comunicar*, 8, 157-160. Recuperado de http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Linguagem%20Visual/lectura_de_la_imagen.pdf.
- 📍 **Hart, J.** (2001). *La técnica del story board*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE.
- 📍 **Juegos de palabras.** (s. f.). Concepto de jitanjáfora. Recuperado de <http://www.juegosdepalabras.com/jitanjafora.htm>.
- 📍 **Retóricas.** (s. f.). Figuras retóricas de orden. Recuperado de <https://www.retoricas.com/2009/06/principales-figuras-retoricas.html>.
- 📍 **Wigan, M.** (2008). *Imágenes en secuencia, animación, story boards, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups*. Barcelona: Gustavo Gili.

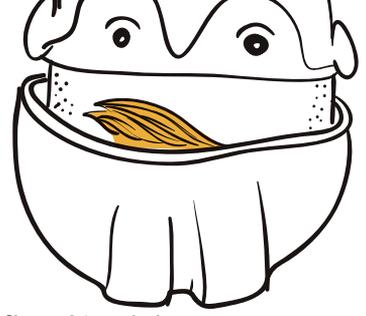


Derribando

imagi-
narios

YEISSON GIL,
DANIEL RIVERA,
CLARA CAMACHO Y
LEONARDO RUIZ





OBJETIVO

Generar un espacio de reflexión, crítica y resignificación del cuerpo a partir del reconocimiento de los imaginarios sociales, los estigmas y las prácticas cotidianas del ser, donde se contribuya a una excelente comunicación, trabajo en equipo, respeto y prevención del matoneo (*bullying*).



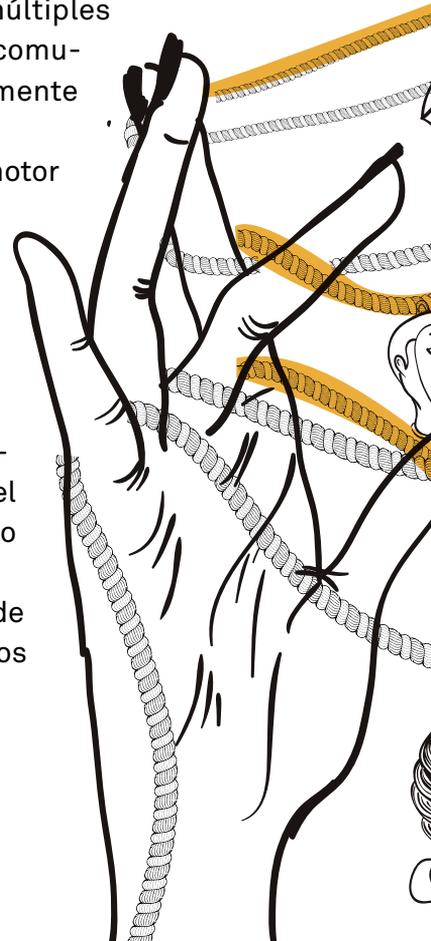
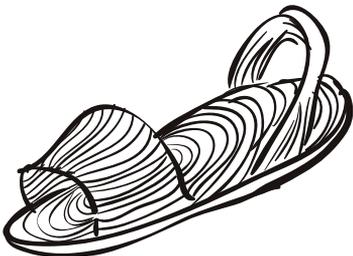
DESCRIPCIÓN

Este taller se desarrollará en tres momentos (voz-cuerpo, energía individual y colectiva, cuerpo-comunicación), poniendo como punto de referencia “la construcción social del cuerpo” y sus respectivas relaciones.

Se propondrá una exploración desde la voz reconociendo los sonidos del entorno que habitamos y las múltiples posibilidades que nos señala como medio de comunicación y de interacción con el cuerpo y la mente del otro.

La energía individual y colectiva será el motor que mostrará los bloqueos energéticos de los participantes. Se plantea trabajar desde ejercicios básicos del bios escénico de Eugenio Barba, que consiste en una energía que nace del ser mismo y se convierte en una energía colectiva. Mover la energía significa hacer un escaneo interno y detectar el nivel energético que está presente según el estado anímico en el momento de participar en el taller.

De esta forma se pretende sensibilizar el cuerpo de los



participantes, en relación con el entorno, señalando posibilidades comunicativas en la comunidad. Este espacio le permitirá al participante explorar y “ponerse en los zapatos del otro”, animándolo a realizar una pequeña improvisación que logre exteriorizar su cuerpo imaginario, cargado de significados, temores, virtudes, memorias y huellas para lograr un espacio de reflexión desde el lenguaje creativo que genere discursos de respeto y aceptación, tanto individuales como colectivos.





RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Salón apto para la actividad didáctica.
- Un bloc de papel iris, tamaño carta.
- Un rollo de cinta de enmascarar delgada $\frac{3}{4}$.
- Un marcador Sharpie.
- Una cabina con lector USB y respectivos cables de conexión.
- Un bloc de hojas bond, tamaño carta.



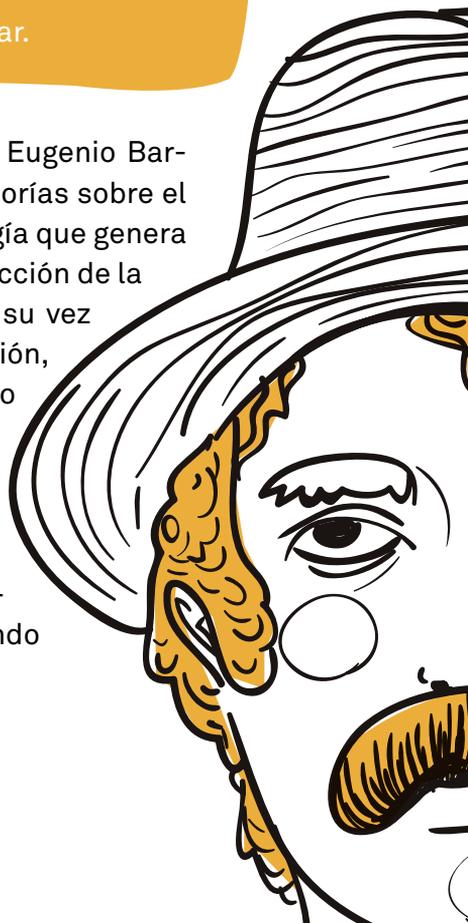
METODOLOGÍA Y PASO A PASO

El método en este taller de tres encuentros de dos horas será:

- Experimentar. • Reflexionar. • Sensibilizar.

Para ello nos referimos a lo que expone Eugenio Barba, director de Odín Teatro, en una de sus teorías sobre el bios escénico, en la que plantea que la energía que genera un cuerpo en escena contribuye a la construcción de la energía general de una colectividad, que a su vez propicia un estado de creatividad, aceptación, reconocimiento y comunicación de un grupo de personas, quienes comprenden los devenires de sus compañeros y los potencian con sus propios cuerpos.

Se realizarán desplazamientos en el espacio propiciando niveles de energía que fortalezcan una conexión en colectivo, haciendo



énfasis en asumir los roles y las etiquetas de los contextos sociales que conocemos para facilitar un proceso reflexivo que se irá dando a partir de las emociones generadas por las distintas reacciones que tenemos como comunidad.

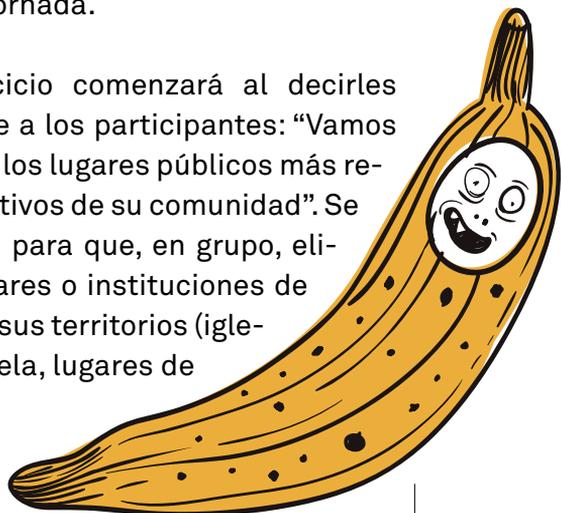
PASO A PASO

A medida que los participantes van llegando escribirán su nombre en una cinta de enmascarar que se pegarán en un lugar visible. Esto tiene el propósito de crear un vínculo con los otros asistentes.

El artista formador dará la bienvenida a los participantes teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- Agradecer la participación de las personas.
- Reconocer las capacidades, así como los esfuerzos y recursos para estar en el espacio de formación.
- Presentar al equipo que acompaña la jornada.
 - Manifestar la alegría del encuentro y la continuidad en el proceso de formación.
 - Presentar la jornada.

El ejercicio comenzará al decirles esta frase a los participantes: “Vamos a dibujar los lugares públicos más representativos de su comunidad”. Se animarán para que, en grupo, elijan los lugares o instituciones de referencia en sus territorios (iglesia, parques, escuela, lugares de





fiesta, hospital, taberna, billares, plaza); es importante que queden lugares de diferentes categorías. Una vez identificados se les darán 10 minutos para que los dibujen en pliegos de papel y los peguen en distintos lugares del espacio.



Se procederá a caminar por el espacio estableciendo diferentes ritmos y niveles con el fin de realizar un calentamiento que facilite la sensibilización de los participantes, es primordial subir el ritmo hasta el punto de generar fatiga, momento en el que se les pedirá que se acuesten en el piso con los ojos cerrados; a cada persona se le pondrá una de las etiquetas. Ninguno debe conocer la etiqueta que tiene.



Las historias correspondientes a cada una de las etiquetas se irán introduciendo en los bolsillos de las personas según la etiqueta que tengan o las que se hayan identificado con cada sonido y lugar, con el fin de evitar que se lean anticipadamente.

Una vez que todos tengan su etiqueta el artista formador dará las siguientes indicaciones:

- Caminar por el espacio reconociendo a las



personas que están allí y el papel-etiqueta que están desempeñando a partir de la actividad planteada.

- 🍌 Saludar: se indica que cada persona saludará a la otra de acuerdo con el papel que está desempeñando, puede ser con un gesto, una palabra, etc. Es importante que durante el saludo no se le diga a la persona qué personaje tiene.
- 🍌 Caminar cerca de los personajes que les generan confianza.
- 🍌 Alejarse de las personas que les generan desconfianza.
- 🍌 Caminar por el espacio y hacer una mueca de desagrado a la persona que por la etiqueta no les gusta.

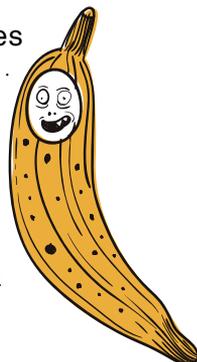
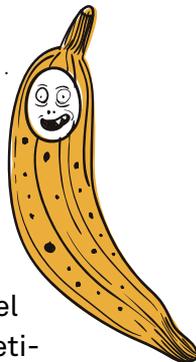
Luego, cada uno deberá leer la historia del personaje/papel que estaba representando. Después de leerla podrá ver la etiqueta que tenía en frente.

El artista formador preguntará: “Si pudiera cambiar alguna de mis reacciones frente a las indicaciones dadas, ¿cuál sería y por qué?”.

Luego de la participación de todos se tendrá una conversación reflexiva que puede orientarse a partir de las siguientes preguntas: ¿Cómo nos sentimos durante el ejercicio? ¿Qué emociones y pensamientos se suscitaron en mí a partir de las reacciones de los otros frente a las indicaciones dadas? ¿Cuáles creen que fueron las emociones que sintieron los otros frente a sus reacciones?

Luego se invita a una persona a uno de los lugares que están previstos en el espacio porque consideran que es importante que esa persona de la etiqueta esté allí.

Después se dirigen al espacio que les genera más confianza y se ubican cerca de los personajes con los que quieren relacionarse. El artista formador invitará a que las personas que quieran compartan por qué este espacio les genera confianza y si hay algún otro espacio con el que tengan la misma sensación.





En seguida, van al espacio que no les gusta. El artista formador invitará a que las personas que quieran compartan por qué este espacio no es agradable para ellas.

Después deben decirle en secreto a alguna persona: “me han contado cosas malas de personas como tú”.

Y le dicen en secreto a alguna persona: “prefiero no estar cerca de personas como tú”.

Una vez terminado este ejercicio se invitará a los participantes para que, sentados en círculo, sin quitarse la imagen de la frente, expresen las sensaciones experimentadas y traten de imaginar la etiqueta que tienen.



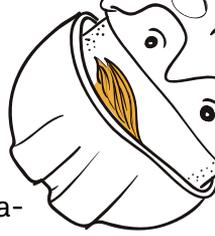
RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Este taller se enfoca en sensibilizar a los participantes sobre la observación continua de su entorno, a través del imaginario que tienen de los diferentes géneros musicales que escuchan, bailan y cantan.

En esta medida, se encontrarán los estereotipos emergentes del contexto, lo que desembocará en una reflexión sobre el trabajo en equipo para evitar juicios destructivos y señalamientos incriminatorios.

Por otro lado, esta propuesta busca profundizar en el matoneo escolar o *bullying*, problema que se ha presentado con





más frecuencia dentro y fuera de la escuela, y que ha propiciado en los participantes actitudes que perjudican las relaciones interpersonales.

En consecuencia, lo que se quiere generar es un cambio de conciencia frente al matoneo escolar, como inicio de una campaña de tipo social que posibilite la transformación del pensamiento de los estudiantes y los docentes frente a este hecho.

En el proceso se presentarán los hallazgos de los talleres en un video corto. También se escribirá un texto reflexivo donde se dé cuenta del proceso.



BIBLIOGRAFÍA

- 
- 🍌 **Barba, E.** (2009). *El arte secreto del actor*. México: Escenología.
 - 🍌 **Monllor, R.** (2016, 11 de octubre). El impacto de la música en la sociedad. Revista *Diapasón*. Recuperado de <https://revista-diapason.com/el-impacto-de-la-musica-en-la-sociedad/>



La voz cantada:

COMUNICACIÓN
SENSIBLE Y
AFECTIVA

ESTEEVEN NIÑO DURÁN,
DAVID MONTAÑO,
RAÚL GONZÁLEZ,
DIANA BLANCO,
JOHN PULIDO,
JORGE DUARTE Y
JONATHAN GUTIÉRREZ





OBJETIVO

Desarrollar un taller de formación musical que involucre a todos los participantes, incluyendo grupos multigrados, con capacidades diversas y dificultad de atención en espacios diferentes al aula o en espacios no convencionales.



DESCRIPCIÓN DEL TALLER

Es un taller exploratorio para el desarrollo de la voz cantada, pensado para espacios no convencionales, al aire libre, sin instrumentos musicales, en cursos multigrados, con grupos de estudiantes de capacidades diversas y grupos con problemáticas de convivencia. La implementación de este taller requiere el estudio de la propuesta y su preparación antes de aplicarlo. La persona que oriente el taller debe cantar y acompañarse de un instrumento armónico (opcional). Mediante este mecanismo el formador tendrá un insumo para involucrar el cuerpo en su dimensión expresiva, cognitiva y procedimental. Para la formación, cada grupo será diverso en su caracterización, por lo tanto, se partirá de la pregunta orientadora: ¿qué estrategias podemos emplear para que todos los niños y las niñas participen en las actividades del taller?





RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Una guitarra.
- Un cuatro o un ukelele.



METODOLOGÍA Y PASO A PASO

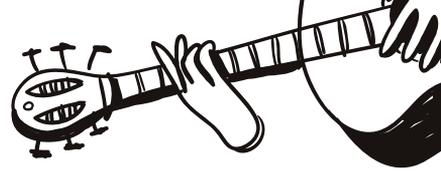
Saludo y momento inicial: se organiza el grupo en círculo y se inicia con las siguientes actividades:

- Proponer estiramientos con los pies ligeramente separados: se estiran las extremidades superiores e inferiores, los cuádriceps; se alargan los brazos; se movilizan las cervicales; se llevan los brazos al cielo; se hacen estiramientos de cuello. Se puede alternar con acciones y ejercicios que conozca el formador.
- Tomar aire por vía nasal, mantenerlo en los pulmones y finalmente soltarlo suavemente por la boca. Se hacen ejercicios de respiración diafragmática/abdominal: inspirar y expulsar el aire con mucha presión por la boca casi cerrada (con un psssss, ps-hshshsh, fffffff, xtxtxt...), mientras se controla con la mano sobre el abdomen que la presión sea constante. Expulsar todo el aire de los pulmones, luego inspirar suave y profundamente hasta llenar el abdomen (en primer lugar), los pulmones y el pecho en una misma inhalación. Mantener el aire unos segundos y después expulsarlo oralmente y con lentitud. Finalizar con una inspiración lenta y profunda, a la que le sigue una exhalación rápida y forzada desde el abdomen, subiendo el ritmo de inhalación-exhalación cada dos segundos hasta un total de diez respiraciones.
- Formular un momento de juego, rondas, secuencias rítmicas corporales, palmoteos y trabalenguas que pueda conocer o preparar el formador que orientará el taller: trabajar un juego o ronda que facilite la integración y la interacción simultánea de todos los participantes (Agudelo, 2016).

ACTIVIDAD CENTRAL DEL TALLER

Aprender y entonar una canción, esta debe estar en un registro adecuado a las características del grupo y en un rango melódico estándar usando la siguiente metodología: el formador





debe cantar la canción de principio a fin acompañándose de una guitarra. Luego, por efecto de imitación, el formador canta la melodía de la canción utilizando onomatopeyas o el solfeo de la melodía y los participantes repiten. Después se reemplazan las onomatopeyas y el solfeo por el texto de la canción hasta que el grupo pueda memorizarlo¹.

PRÁCTICA Y PROFUNDIZACIÓN

Momento en el que se practica la canción aprendida pensando en una puesta en escena desde la profundización de mecanismos e insumos técnicos, expresivos e interpretativos.

DESPEDIDA

Se realizan actividades para retroalimentar, evaluar y autoevaluar el desarrollo del taller.

1 Puede verse un ejemplo de la canción *Buenaventura se quema*, del grupo La Bandola, en https://www.youtube.com/watch?v=wJ_hQIQE7Ak



RECOMENDACIONES

- Implementar trabajo de técnica vocal sobre cantos urbanos para el desarrollo rítmico.
- Antes de iniciar cualquier actividad es necesario que el formador haya logrado capturar la atención del grupo.
- Identificar canciones del entorno mediático y convertirlas en una unidad didáctica para el desarrollo técnico e interpretativo desde lo instrumental y vocal. Por ejemplo, temas de la sonorización de telenovelas con audiencia alta, como la canción *Te invito* del grupo Herencia de Timbiquí que aparece en la telenovela *La Niña*; o canciones de vallenato con melodías muy bien estructuradas y que se repiten mucho en novelas como *Los Morales*.
- También, canciones muy mediatizadas como *Despacito* (se puede pensar en cambiar la letra por un texto más educativo).



ACTIVIDAD OPCIONAL Y COMPLEMENTARIA

Nombre de la actividad: sílabas y figuras rítmicas.
Objetivo de la actividad: identificar, reconocer e interiorizar la duración de las figuras rítmicas (negra, corchea y semicorchea), fortaleciendo la noción de pulso y acento.

Dificultad de la actividad: desarrollar conscientemente el pulso a través de células rítmicas,



asignando palabras que tengan el mismo número de sílabas de sonidos, según las figuras.

ARTICULACIÓN CON LOS EJES TRANSVERSALES DEL ÁREA

• **Lúdica y juego:** la presentación de la actividad se plantea desde la lúdica y el juego, usando la interacción entre los integrantes para romper el hielo y activar la participación de todos.

• **Corporeidad:** se articula mediante la asignación de movimientos corporales que involucran las extremidades superiores e inferiores, es decir, palmas y golpes en el piso con las plantas de los pies.

• **Territorio:** las palabras usadas para el estudio rítmico hacen parte del lenguaje cotidiano y del entorno de los niños y niñas (no aplican palabras que vulneren la integridad emocional o moral de los participantes).

• **Creatividad y creación:** los participantes crean o asignan las palabras según su preferencia y también deciden los movimientos corporales que representan las figuras. Finalmente, los integrantes crean frases rítmicas, combinando libremente las figuras intervenidas y concretando patrones rítmicos que se convierten en elementos sonoros.

DINÁMICA DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes se ubican formando un círculo; se presentan las figuras rítmicas entendiendo que representan la duración de los sonidos. Después, los participantes asignan palabras con cierto número de sílabas para las figuras según el número de sonidos de cada una, por ejemplo, dos corcheas = ca-sa.

Finalmente, se crean frases rítmicas con esas palabras. Al principio se puede establecer un número específico de pulsos, se recomienda usar cuatro. A continuación se puede ver un ejemplo de cada paso de la actividad.

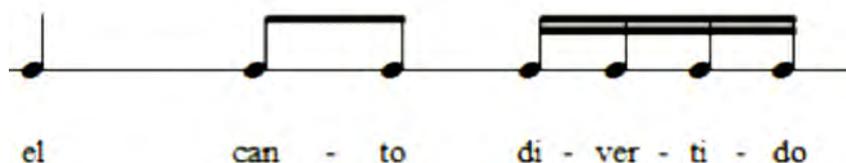


Figura 1. Asignación de palabras a las figuras rítmicas

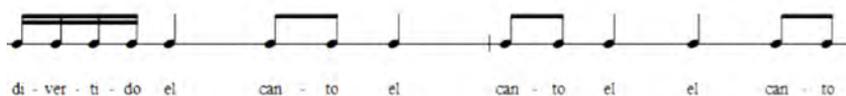
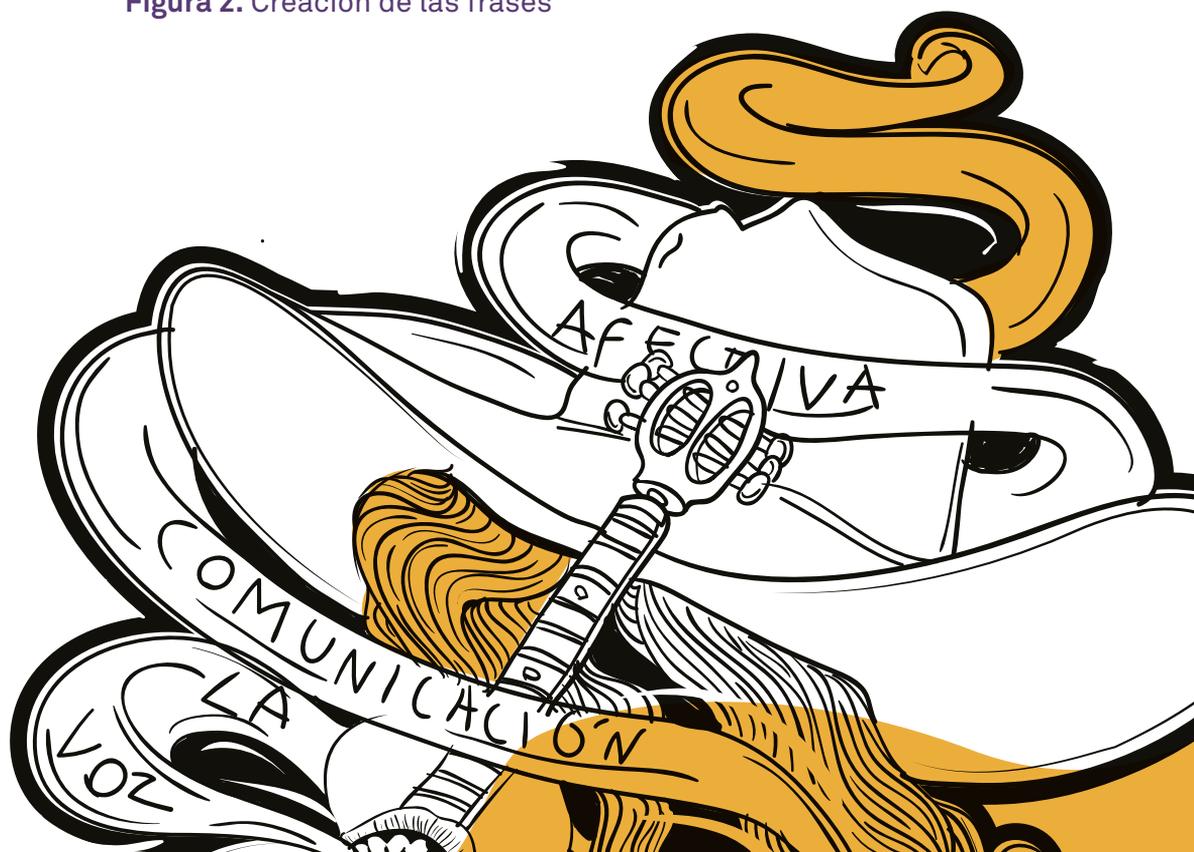


Figura 2. Creación de las frases





RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Grabación de video y audio de canciones y rondas que involucren secuencias rítmicas corporales y de una canción cantada al unísono donde se evidencie la participación activa de cada uno de los integrantes del grupo.



BIBLIOGRAFÍA

- 📖 Documento pedagógico del área de Música del programa Crea 2017.
- 📖 Zuleta, A. (2008). *El método kodaly en Colombia*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- 📖 Zuleta, A. (2014). *Antología kodaly colombiana II*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.



CUERPOS FLEXIBLES,

*cueros
atentos :*

Cuerpos creativos

DIANA LEÓN





OBJETIVO

Desarrollar estrategias y herramientas creativas a partir de la relación entre el cuerpo y el espacio para poner en juego los saberes individuales.



DESCRIPCIÓN

La creación artística, y propiamente el pensamiento creativo, pueden entrenarse, estimularse y fortalecerse a través de espacios, metodologías y rutas pedagógicas que permitan la resolución de problemas de orden interpersonal. La danza, independiente de los géneros, técnicas o características, aborda la idea de la creación desde el cuerpo, el movimiento y la relación con el espacio. La organicidad, la simultaneidad y la fuerza son usados como hilos dramáticos para el trabajo colectivo. Este taller ofrece una variedad de ejercicios físicos y estrategias colectivas e individuales para abordar el juego, la improvisación y la relación con otros, con la idea introducir a los participantes en la práctica corporal desde estrategias como el entrenamiento corporal.





RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Salón o espacio cerrado apto para la actividad física, con excelente ventilación e iluminación.
- Un reproductor de sonido.
- Un juego de dados de tamaño mediano.
- Hojas blancas y lápices, tantos como participantes.
- Tres o cuatro impresiones del cuadro *Composición 8* de Vasili Kandinsky (1923) tamaño doble carta.



METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Se propone una estructura apoyada en imágenes y pautas de movimiento que, como estrategia de creación colectiva e individual, ponen en juego conceptos propios de las artes escénicas, por ejemplo, velocidad, niveles en el espacio, dinámicas, cualidades de movimiento y conciencia de la respiración. La estructura se divide en tres momentos:

- **Disposición técnica y corporal (preparatorio).** Tendrá ejercicios de conciencia corporal que permitirán el estudio y la conexión respiración-movimiento.
- **Juego de focos (relación con el espacio y el grupo).** Pautas de improvisación con orden aleatorio, partiendo de la premisa de “dar foco”.
- **Traducción.** Herramientas para componer y crear apoyadas en la *Composición 8* del pintor y precursor de la pintura abstracta Vasili Kandinsky.



DISPOSICIÓN TÉCNICA Y CORPORAL

VIBRACIÓN Y LIBERACIÓN

Se organiza el grupo en círculo para calentar y preparar el cuerpo y la atención para la sesión. A partir de la respiración se realizan ejercicios de vibración y rebote que invitan a hacer conciencia del peso y la estructura articular y muscular. El tiempo destinado para este momento dependerá de la disposición del grupo y las necesidades de concentración, se puede combinar con pausas o regulación en el ritmo del rebote según sea necesario.

EXPANSIÓN Y CONTRACCIÓN

Apoyados en la respiración y manteniendo el círculo, se indaga sobre la expansión y contracción conectando el movimiento con la respiración. Se puede inventar una rutina que involucre los niveles, alto, medio y bajo o realizar las dos acciones en relación con la respiración, por ejemplo, al inhalar, expandir las extremidades y, al exhalar, contraer llevando las extremidades al centro del cuerpo o viceversa.

INTERCAMBIO DE PASOS Y GÉNEROS (30 MINUTOS)

El grupo se dispondrá en círculo. De manera individual, cada participante creará un movimiento vinculando la respiración y la pregunta: ¿Cómo me siento hoy? De manera acumulativa, el grupo deberá repetir cada movimiento propuesto por cada participante, identificando el ritmo y la dinámica. Con la llegada de un nuevo movimiento se repetirán los otros propuestos, de tal manera que se geste



una coreografía colectiva. Se puede repetir la secuencia o hacer variaciones.

Posteriormente, el grupo se distribuirá por tríos o cuartetos, se pueden intercambiar pasos, gestos, secuencias de movimiento de acuerdo con el género dancístico de su interés o desempeño, por ejemplo, tango, salsa, *break dance*, contemporáneo. Bajo la pregunta ¿cuál es el movimiento que más te gusta hacer?, cada participante le compartirá al trío o cuarteto el o los movimientos escogidos. Así, se obtendrá un material en cuartetos o tríos que se podrá usar en el tercer momento.

Esta primera etapa permitirá hacer una lectura de los conocimientos técnicos y de las habilidades del grupo.





LOS JUEGOS

JUEGO DE FOCOS

Espacio: ¿1, 2, 3 o cuántos en el espacio?

Preparar al grupo con un ejercicio de improvisación.

♦ Hacer una lista de acciones o imágenes, por ejemplo: tomar café, soplar, caminar como pingüino, electrocutarse. Pedir que el grupo realice esta acción con todo el cuerpo. No se trata de imitar o representar sino de traducir la palabra a un movimiento con todo el cuerpo. Reunir tantas acciones como sea necesario.

♦ Todo el grupo explora las acciones y se mueve por todo el espacio. Cualquier participante puede indicar la acción.

JUGAR A LOS DADOS

Organizar al grupo en círculo. Con un juego de dados se propone un ejercicio de improvisación que consiste en lanzar los dados y el número que resulte será el número de participantes que bailarán dentro del círculo. En esta improvisación se pueden usar todos los materiales creados durante la sesión. La premisa será para los observadores quienes identificarán qué cambios surgen en el espacio cuando bailan cinco, tres o una persona. ¿Algo cambia?

Esta etapa preparatoria tiene como objeto identificar las herramientas en número y acciones que se pueden usar en el siguiente ejercicio de improvisación, además de identificar el nivel de escucha grupal.



FOCO: ¿QUIÉN TIENE EL FOCO?

Con la premisa anterior se buscarán diferentes maneras de dar foco a uno o varios participantes. Un grupo de cinco personas pasará al centro del espacio. Antes de iniciar la fotografía, se decidirá quién de los cinco será el personaje principal, el resto del grupo deberá componer una imagen en GIF, es decir que tenga movimiento repetitivo, y pone el foco en él. El foco se puede dar de diferentes maneras: a) En relación con el nivel: el personaje principal estará en el suelo y el coro (grupo) de pie. b) En relación con la cualidad de movimiento: el personaje principal se moverá muy lento y el coro rápido. c) En relación con el espacio: el personaje principal estará en una esquina del espacio y el coro en una opuesta a este.

Se propone jugar con las posibilidades y descubrir nuevas maneras de dar “foco”.

Al terminar este momento se puede hacer una lista de todos los elementos y materiales coreográficos vistos durante el taller:

- Conciencia de la respiración.
- Coreografía grupal con la pregunta ¿cómo me siento hoy?
- Tríos y cuartetos con la pregunta ¿cuál es mi movimiento favorito?
- Uso de acciones por el espacio en diferentes ritmos y niveles.
- Uso de los dados para decidir el número de participantes.
- Relaciones de espacio y participantes para dar foco.



LA TRADUCCIÓN

Durante la sesión se exploran y plantean diferentes detonantes de movimiento: individuales, colectivos y grupales. Se abordan los múltiples diseños espaciales y se analizan sus implicaciones dramáticas. Para la última parte y dependiendo del número de participantes se pueden conformar dos o tres grupos.

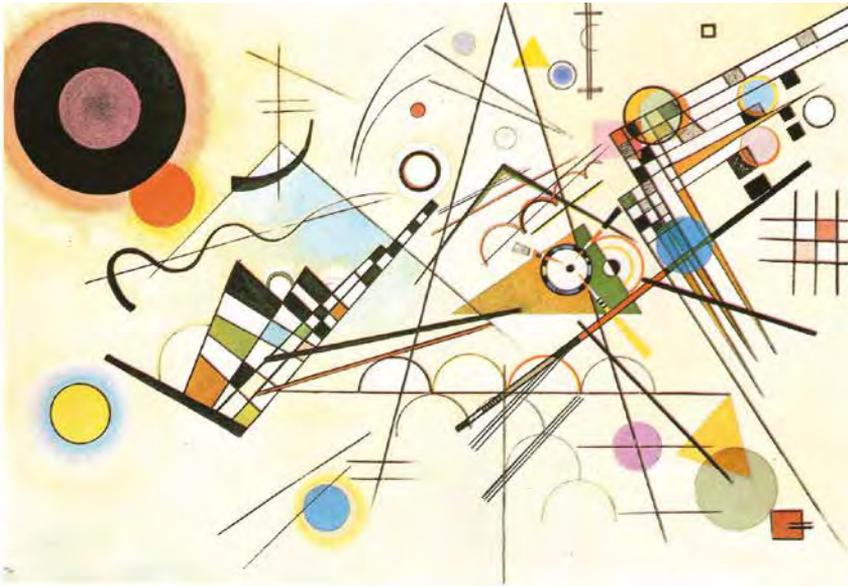


Figura 1. *Composición 8* de Vasili Kandinsky (1923)



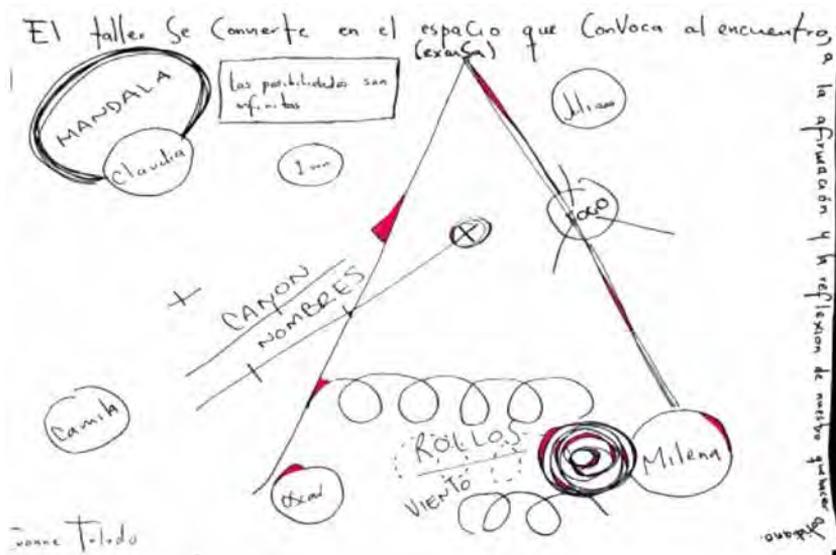


Figura 2. Ejemplo de interpretación de los integrantes del grupo de la *Composición 8* de Kandinsky.

Se presenta el cuadro de Kandinsky como la base de la planimetría, se pide que cada grupo traduzca las líneas, colores y diseños del cuadro en una puesta escénica, por ejemplo, los círculos negros son las acciones, la mancha roja el cuarteto y el círculo amarillo uno solo con la primera pauta...

Se da un tiempo prudente para la elaboración de la planimetría y se presenta la creación de cada grupo.

CIERRE

Se puede hacer un ejercicio de escritura automática. Durante 3 minutos, en una hoja en blanco, cada participante escribe sin parar ideas, textos o preguntas que detonó el taller.



PROYECCIÓN DE PRODUCTOS POR PARTE DE LOS PROPONENTES

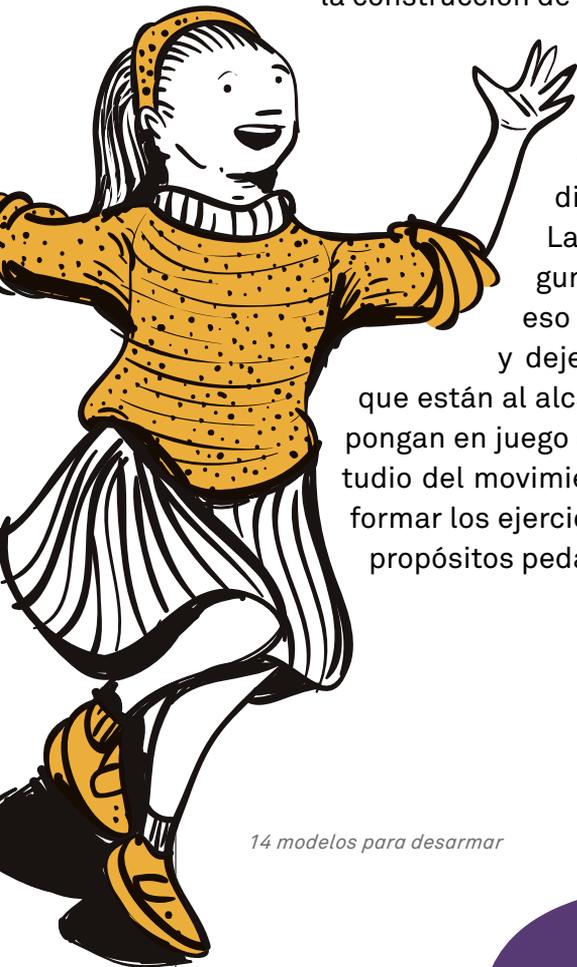
Registro de las producciones finales de cada grupo. Cada participante hace una reflexión sobre el taller, a modo de carta, de dibujo o de comentario.



RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

A menudo pensamos que el ejercicio creativo es un flechazo de ingenio o un proceso muy complejo que requiere grandes artefactos. Aunque el ingenio, la complejidad y el trabajo hacen parte del ejercicio creativo, también es cierto que con estrategias y algunos insumos se podría diseñar una ruta hacia la construcción de material creativo. En el campo de las artes del cuerpo llamamos “material” a partituras físicas, estructuras de movimiento y coreografías que pueden ser modificadas.

La creación ha sido una gran pregunta para el área de la danza, por eso se diseña un taller que ofrezca y deje ver las múltiples posibilidades que están al alcance para crear coreografías que pongan en juego el espacio, las relaciones y el estudio del movimiento. Es posible adaptar o transformar los ejercicios descritos de acuerdo con los propósitos pedagógicos o temáticos.





BIBLIOGRAFÍA

- 🌀 **Agamben, G.** (2009). *Desnudez*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- 🌀 **Araiz, Ó., Litvak, G., Prado, G. y Tambutti, S.** (2007). *Creación coreográfica*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- 🌀 **Barnsley, J.** (2007). *El cuerpo como territorio de la rebeldía*. Caracas: Instituto Universitario de Danza. Gráficas Lauki.
- 🌀 **Castoriadis, C.** (1997). *Ontología de la creación. Ensayo y Error*.
- 🌀 **Cunningham, M. y Lesschaeve, J.** (2008). *El bailarín y la danza, conversaciones de Merce Cunningham con Jacqueline Lesschaeve*. Barcelona: Global Rhythm Press.
- 🌀 **Franklin, E.** (1996). *Dance imagery for technique and performance*. Illinois: Human Kinetics.
- 🌀 **Fuentes, Á.** (2012). *El dramaturgista y la deconstrucción en la danza*. Bogotá: Icano.
- 🌀 **Lepecki, A.** (2006). *Agotar la danza. Performance y política de movimiento*. La Coruña: Centro Coreográfico Gallego.
- 🌀 **Santi, M.** (2002). *Improvisation, between technique and spontaneity*. Londres: Cambridge Scholars Publishing.



LA OREJA

del emisor:
¡Vamos a
comunicar!

MARÍA CAMILA CABALLERO PÁEZ,
CAROLINA PEÑUELA PINTO,
DAVID USECHE GONZÁLEZ Y
FELIPE CAMACHO OTERO





OBJETIVO

Reflexionar y construir el concepto de comunicar por medio de diferentes ejercicios audiovisuales que involucran las diferentes áreas artísticas: música, artes plásticas, artes escénicas, danzas y artes electrónicas.



DESCRIPCIÓN

Este taller está diseñado para que los participantes puedan tener un primer acercamiento a los medios audiovisuales, por lo que se desarrollarán actividades que, por un lado, permitirán que el tallerista y los estudiantes se reconozcan mutuamente, y, al mismo tiempo, sensibilizarán al grupo sobre el potencial comunicativo que tienen los medios audiovisuales. Se busca promover la creación de pequeñas historias que serán plasmadas en formato audiovisual, para luego hacer un proceso de visualización y reflexión en torno a las piezas realizadas dentro del aula.



RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Tres cámaras de video.
- Preguntas impresas en pequeños papeles.
- Papel, lápices, colores.



METODOLOGÍA Y PASO A PASO



Este taller se desarrollará en cuatro fases o momentos:

PRESENTACIÓN

En esta fase el tallerista invitará a los participantes a que desarrollen una actividad en la que puedan reconocer sus intereses personales, en este caso, para aplicar un formato audiovisual se realiza una dinámica de entrevistador y entrevistado, en la que uno de los estudiantes es el entrevistador que saca preguntas al azar como: ¿Cuál es su película favorita y por qué? Luego entrevista a otro de los estudiantes (a manera de programa de opinión) para, a través de las preguntas, conocer la opinión y los conceptos que tienen respecto a la comunicación (sin necesidad de que se trate de una “cátedra” sobre la comunicación, sino más bien un ejercicio que le permita al tallerista establecer la postura que tienen los niños con situaciones relacionadas respecto a los procesos comunicativos). Este momento puede servir también para sensibilizar a los asistentes con el audiovisual y el potencial comunicativo que tienen.

REFLEXIÓN SOBRE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

En esta fase el tallerista sintetizará las respuestas obtenidas en la actividad anterior invitando a los participantes a que reflexionen sobre la comunicación y el potencial que tienen los medios audiovisuales para fomentarla. Pueden analizar contenidos audiovisuales como noticieros, propagandas, videos virales y canales de YouTube, mostrar un contraste entre los cuatro y generar una discusión en torno a cuál puede ser el más efectivo.



REALIZACIÓN Y PRÁCTICA AUDIOVISUAL

En esta fase los participantes pueden realizar una pequeña práctica audiovisual en la que explorarán las temáticas de su interés, plasmándolas en formato audiovisual. Para esta fase es importante dividir a los integrantes en tres grupos; a cada grupo se le entregará un formato (video de *youtuber*, noticiero, propaganda) y un tema al azar. De acuerdo con el tema, los integrantes tendrán un tiempo para grabar en plano secuencia la idea desarrollada según el formato.

VISUALIZACIÓN

En la fase final el tallerista invitará a los participantes a que realicen un proceso de visualización de los productos audiovisuales creados durante el taller, indagando por su percepción sobre el trabajo y fortaleciendo la idea de que el medio audiovisual tiene un potencial comunicativo importante, ya que gracias a la era de la tecnología actual, la información se presenta a través de audiovisuales, desde noticias, programas televisivos y series, hasta contenidos de YouTube, videos virales y web. Toda esta información es consumida diariamente por la población mundial y no solo son productos de entretenimiento sino que además hacen parte de los canales de información más efectivos y directos.



PASO A PASO

Se sugieren las siguientes actividades para cada una de fases metodológicas descritas. Sin embargo, el tallerista puede crear actividades que a su juicio tengan en cuenta la metodología propuesta.

PRESENTACIÓN/MAGAZÍN DE PREGUNTAS

Por medio de una actividad lúdica los participantes podrán presentarse y conocer las formas y formatos que tienen los medios audiovisuales para crear contenidos altamente comunicativos. La actividad se compone de un juego de roles en el que se invita a los asistentes a imaginar que están en un programa de televisión en vivo, por lo que se les pedirá que se dividan en grupos de cinco personas y escojan un presentador que les hará preguntas a sus cuatro panelistas (sus compañeros de grupo); estas preguntas serán previamente creadas por el tallerista, impresas en pequeños papeles y se le entregarán al presentador antes de iniciar la “emisión en vivo”. Las preguntas deberán tener en cuenta las edades de los participantes y se espera que muestren los gustos e intereses generales de cada uno, y que, al mismo tiempo, indaguen en lo que cada estudiante entiende por comunicación, así como sus procesos y formas. Las preguntas deberán ser dinámicas, atractivas y de fácil respuesta para apoyar el juego de estar en un *talk show* realizado en vivo. El tallerista puede registrar esta actividad con una cámara de video y se sugiere que se haga con corte directo en cámara para que se pueda visualizar sin necesidad de editarla al final de la sesión, junto con los productos audiovisuales que realizarán los asistentes.





REFLEXIÓN SOBRE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

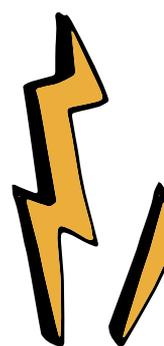
Por medio de una mesa redonda y teniendo en cuenta las respuestas que se dieron en la actividad anterior, el tallerista invitará a la reflexión acerca de la comunicación y será el momento en que se podrá hacer énfasis en el potencial comunicativo que tienen los medios audiovisuales. En esta etapa el tallerista puede indagar sobre algunos de los temas e historias que cada asistente podrá explorar y expresar por medio del trabajo audiovisual.

REALIZACIÓN Y PRÁCTICA AUDIOVISUAL

El tallerista invitará a los participantes a retomar los grupos en los que previamente se habían dividido para la actividad del *talk show* y les pedirá que creen una pequeña historia (con una duración de menos de 3 minutos) para que luego la puedan hacer en formato audiovisual.

Así mismo, establecerá unos parámetros que constan de un personaje, una locación, una situación problema y un formato de realización (filminuto, ftohistoria, video con estilo de youtuber). Se espera que estos parámetros fomenten el desarrollo creativo de los participantes.

Cuando los grupos hayan creado su historia, con el apoyo del tallerista, se les invita a que la imaginen en formato audiovisual para luego grabarla con una cámara de video.



VISUALIZACIÓN

Al finalizar los pequeños rodajes de cada grupo, el tallerista invitará a los asistentes a que visualicen los productos del taller: el video del *talk show* y cada uno de los trabajos de los grupos de participantes. El tallerista puede hacer un



cierre en el que los participantes evalúen el trabajo, al mismo tiempo que se puede reforzar el concepto de saber comunicar propuesto para este taller.



RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

- Productos audiovisuales realizados por los asistentes del taller.
- Reflexiones en torno a los productos realizados luego de ser apreciados por el grupo.



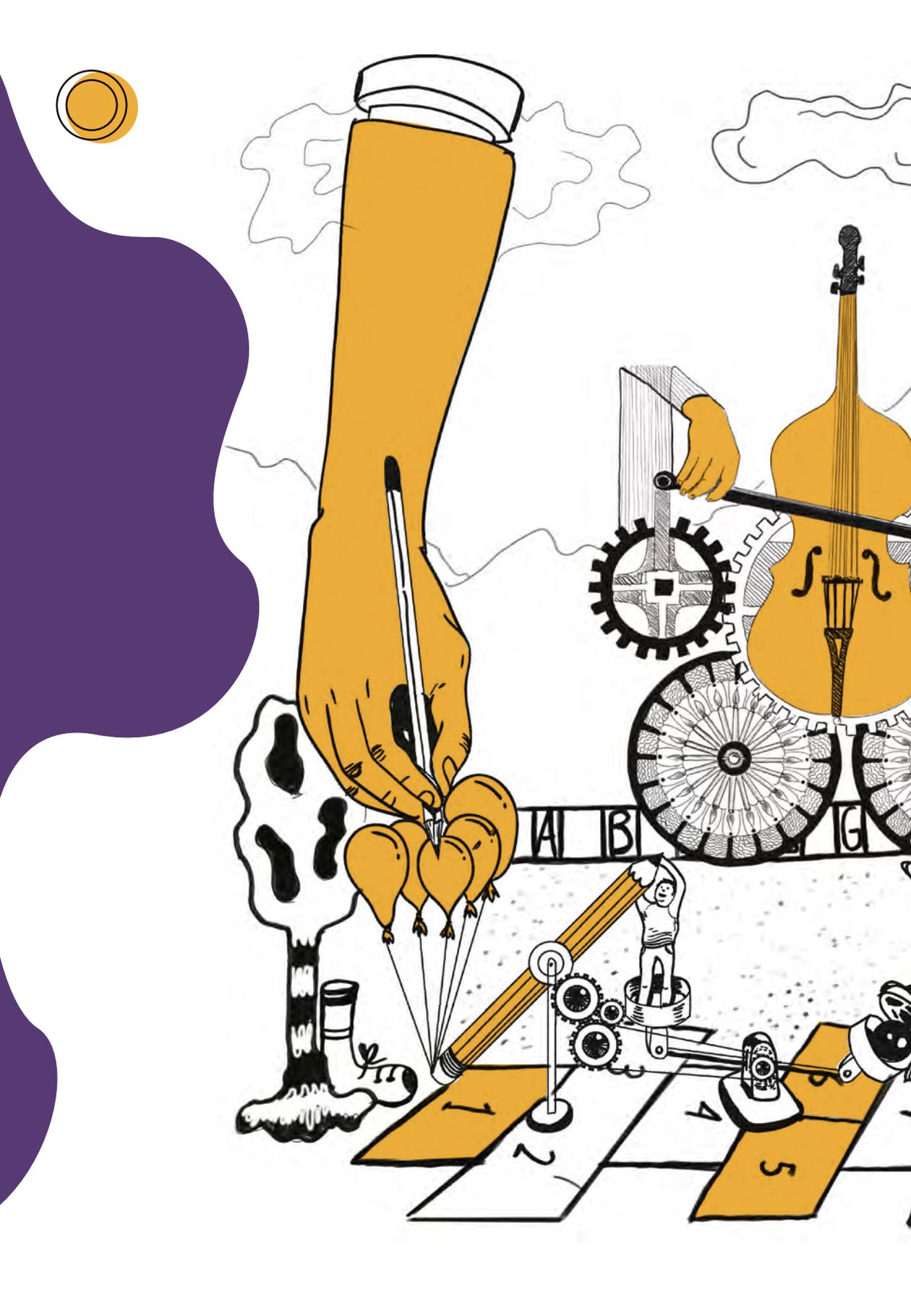
PROYECCIÓN DE RESULTADOS

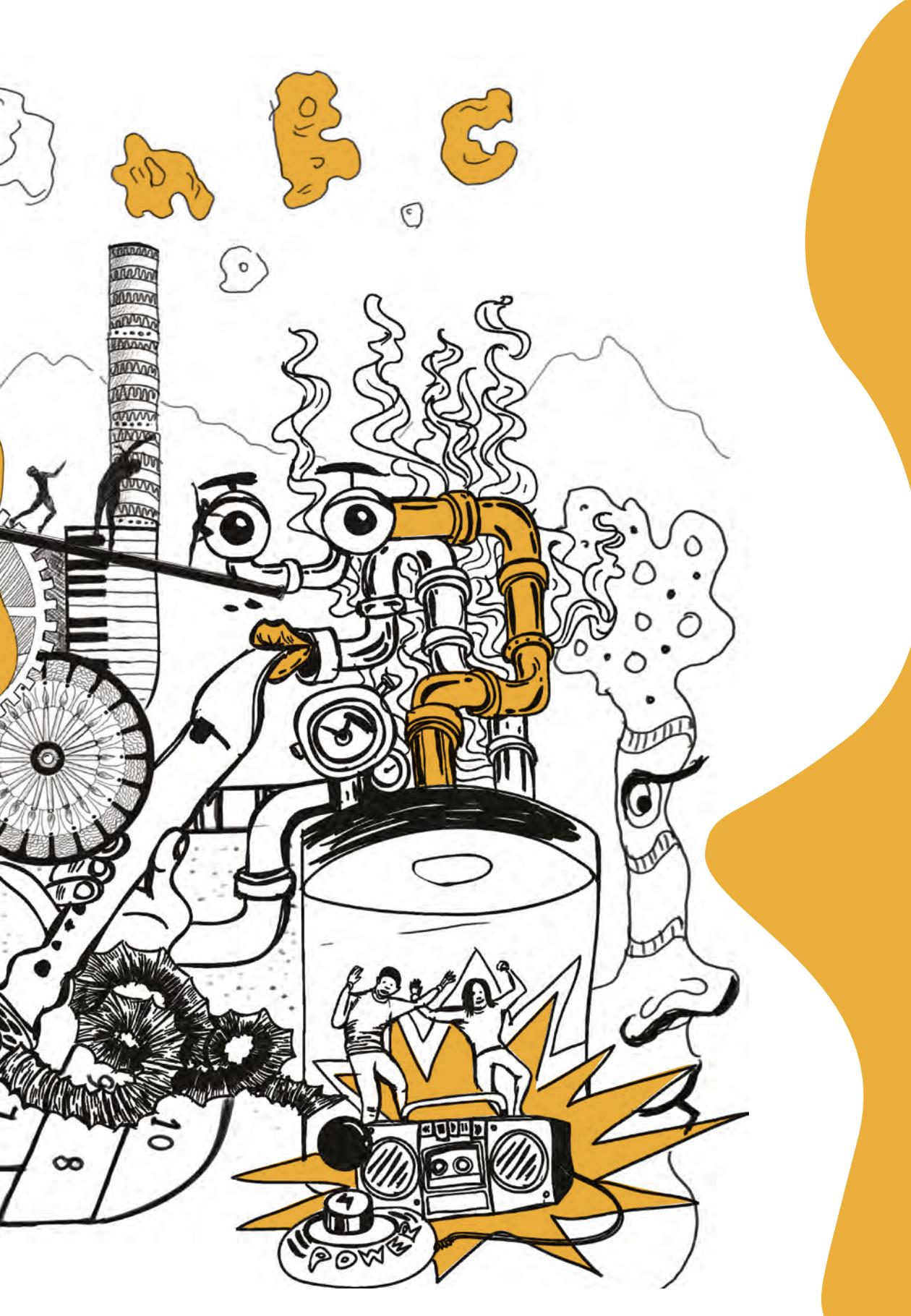
Como resultado de este taller se obtendrán las piezas audiovisuales realizadas por los participantes; también quedará un registro audiovisual del proceso de presentación de la primera fase del taller. Al mismo tiempo se creará un documento reflexivo, enfocado en establecer los hallazgos del taller, el análisis del proceso metodológico propuesto y las conclusiones de los asistentes en torno al potencial de los medios de comunicación.



BIBLIOGRAFÍA

- **McLuhan, M.** (1997). *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.





ABC

