

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 de 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

Stefany Layton
*Artista formadora 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 laboratorio
para experimentar
Juliana Escobar Cuéllar

17

Carteles para ambidiestros
(también se aceptan disléxicos)
Óscar Nossa

25

Prácticas híbridas entre arte,
ciencia y tecnología
Samanta García, Carlos Pérez,
Pablo Gómez y Diego Serrano





35

Taller de creación de canciones
Wilmer Carranza, Esteeven Niño,
Liliana Mestizo y David Amorocho

45

Cajas para la imaginación
María Angélica Navas (artes plásticas) y
Constanza Martínez (creación literaria)

51

Con mi voz, jugando
Diana Jaramillo Gutiérrez

57

Experiencia audiosensorial para comunicar
Liz Stefhanie Cubillos, Julián Ruiz y
Alejandro Sabogal

63

Interpretación. La danza integrada como
herramienta pedagógica
Mónica Alejandra Jaramillo Sanjuán







saber

ser crear

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.



Prebacio

UN LABORATORIO PARA EXPERIMENTAR

JULIANA ESCOBAR CUÉLLAR

Orientadora de investigación y publicaciones
del Programa Crea

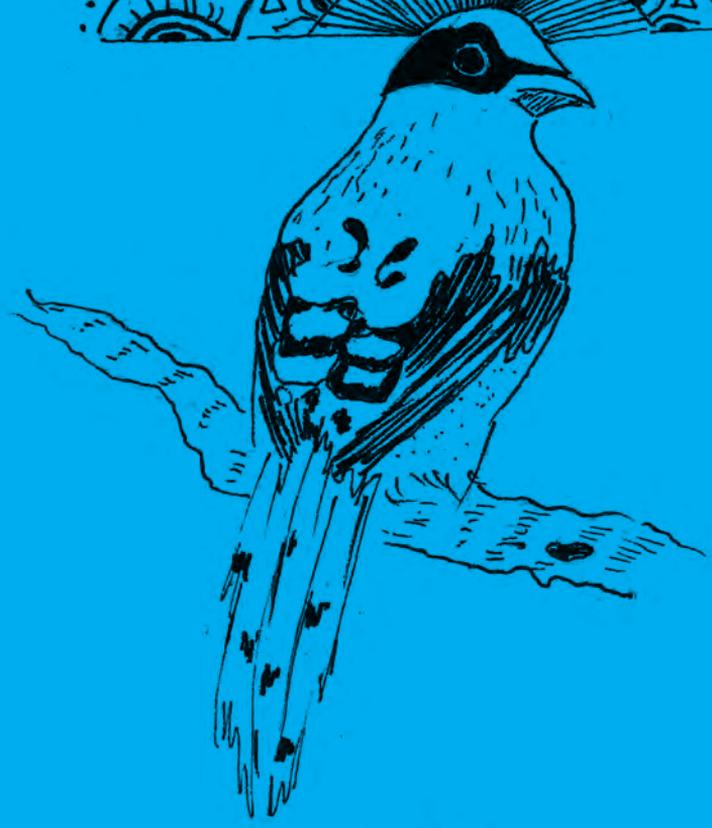
14 modelos para desarmar reúne las múltiples identidades metodológicas de las prácticas artísticas y pedagógicas, que son el reflejo de los orígenes, también variados, de los actores que las propician. Artistas formadores y gestores pedagógicos territoriales navegaron por la ciudad con sus talleres para construir catorce caminos, derivas o instrucciones para experimentar *la creación literaria, las artes plásticas, la danza, el teatro, las artes electrónicas, la música y los medios audiovisuales.*

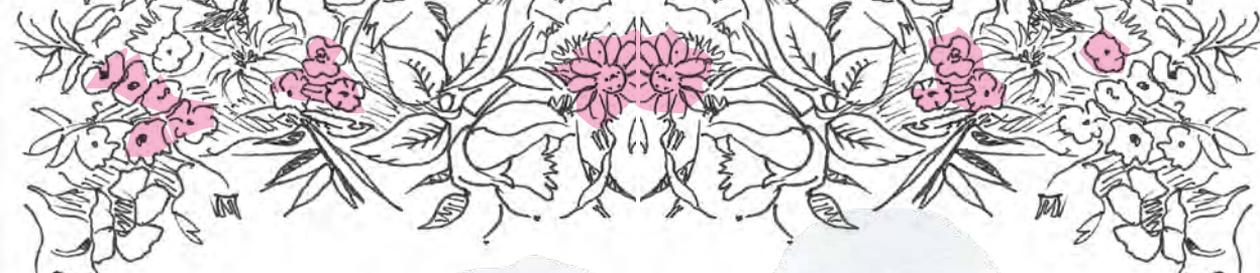
Los talleres son un laboratorio para experimentar los modos de hacer de la educación artística, en los que la pregunta “¿cómo se hace la formación artística?” se contesta ensayando, creando y reparando metodologías que son algunas veces explícitas y nombrables y otros veces abstractas e intuitivas. El taller permite representar, en un formato pedagógico, las etapas de desarrollo de la creación artística, acercando al participante a la naturaleza de los procesos del arte a través de la experiencia.

En el Programa Crea del Instituto Distrital de las Artes-Idartes la escuela y el taller son escenarios de intercambio; las

experiencias, los saberes y la imaginación de los participantes son monedas de cambio y el diálogo es el dispositivo que hace posible el trueque. Como máquina para el intercambio, el diálogo es un catalizador de la construcción colectiva de conocimiento que amplía los márgenes del cerebro para que dos modos de ver el mundo se encuentren, afilen sus sentidos y ramifiquen sus sentires. Así, se abre el camino para que los niños, niñas, jóvenes y los nuevos paisajes de las calles y barrios, que se descubren navegando la ciudad, permeen y transformen los mapas de la educación artística, recreando sus estrategias hasta un proceso de expansión que alberga modelos flexibles y desarmables.

De esta manera, los catorce ejercicios o talleres propuestos aquí no deben ser comprendidos como premisas de un método científico o recetas para crear, pues son rutas móviles para desarmar, adaptables al contexto en el que emergen y listas para ampliarse en el diálogo con sus lectores y constructores activos. Realizar un modelo desarmable de taller implica construir otro nuevo cada vez que este se recree, pues al extrapolarse del papel, el taller escrito ya no será el mismo y tendrá, por tanto, vidas diferentes con la impronta de sus ejecutores.





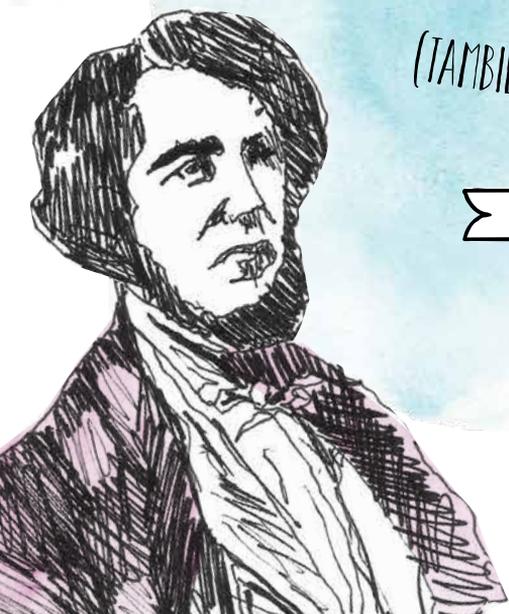
CARTELES

para

AMBI- DIESTROS

(TAMBIÉN SE ACEPTAN DISLÉXICOS)

ÓSCAR NOSSA





OBJETIVO

Pensar la limitación, la falta de destreza y el descuido como posibilitadores creativos para la elaboración de imágenes auténticas al distanciarse de lo estandarizado de las herramientas digitales.

DESCRIPCIÓN

El taller “Carteles para ambidiestros (también se aceptan disléxicos)” busca la exploración del error, lo deforme, lo poco claro, como una estética comunicativa válida para anunciar eventos, festivales, nuevos discos, libros, etc. Por medio de la realización de ilustraciones y tipografías, utilizando prótesis o desacomodando el cuerpo, se busca que el resultado visual aunque sea de difícil legibilidad (en algunos casos) adquiera una cualidad de único. Como excusa para iniciar el taller se





utilizará el Almanaque Bristol, publicación popular que ha permeado a generaciones con su sabiduría sobre ciclos lunares y productos de belleza. De este se tomará una frase, ya sea para escribir o ilustrar, explorando diversas formas donde el cuerpo del autor entre en situaciones de incomodidad al distanciarse de las formas habituales de hacer las cosas. Para evitar el temor y la sensación de torpeza técnica se presentarán referentes que han recorrido el camino de “la chabonada” obteniendo reconocimiento y empleo¹. Se hará el análisis de los elementos de un cartel y la forma en que se ubica la información dentro de las composiciones. Al final se expondrán los resultados y exploraciones en imagen y tipografía.

1 Varios autores de carteles, como Alejandro Magallanes o Peter Bankov, han recibido premios en festivales de cartelismo; su trabajo es apetecido por editoriales, gracias a que han sabido incluir la estética de lo manual en un mundo de retoques digitales y exactitud computarizada.



RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ✔ Televisor con entrada USB.
- ✔ Cabina de sonido.
- ✔ Dos blocs por veinticinco hojas de papel edad media, tamaño ¼.
- ✔ Veinticinco hojas de papel dúrex tamaño ¼.
- ✔ Cincuenta hojas de papel pergamino o mantequilla tamaño ¼.
- ✔ Marcadores negros.
- ✔ Lápices.
- ✔ Reglas.
- ✔ Colores.
- ✔ Crayolas.
- ✔ Vinilo amarillo.
- ✔ Vinilo azul.
- ✔ Vinilo rojo.
- ✔ Vinilo blanco.
- ✔ Vinilo negro.
- ✔ Tinta china.
- ✔ Plumillas.
- ✔ Borradores.
- ✔ Bisturís.
- ✔ Ecolines.
- ✔ Paletas para mezclar.
- ✔ Pinceles gruesos de cerda.
- ✔ Pinceles sintéticos delgados.

Se recomienda que cada artista traiga un Almanaque Bristol y revistas si desea realizar su cartel en collage.

República
PINTORES CA



METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Se iniciará el taller con la lectura del Almanaque Bristol para luego exponer el trabajo de los cartelistas e ilustradores Peter Bankov, Alejandro Magallanes y Danny Sangra. Cada uno de los participantes elegirá una frase del almanaque y luego procederá a ilustrarla. Se brindarán dos posibilidades:

1. Dibujar la ilustración y la tipografía utilizando herramientas y/o prótesis en las manos, que dificulten el desarrollo de sus habilidades normales.
2. Hacer la ilustración con la mano derecha y la tipografía con la izquierda y viceversa.

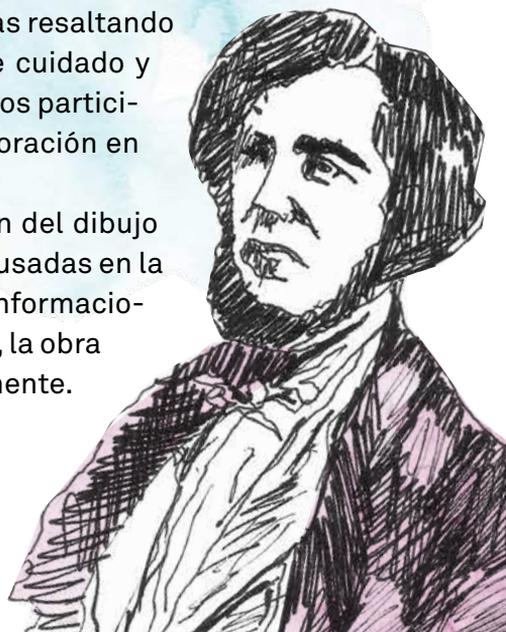
Al final se expondrán los carteles y se hablará de lo experimentado dentro del taller.

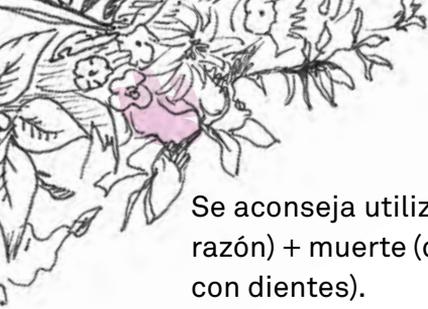
PASO A PASO

Lectura (20 min.). Se hará énfasis en el carácter que tiene el texto: informativo, cómico, etc., y se hablará de los elementos gráficos que se asocian al tipo de información en cuanto al color, el estilo, las formas y los contrastes.

Exposición de referentes (20 min.). Se analizará el trabajo de los tres ilustradores y cartelistas resaltando la estética manual y de apunte (no de cuidado y obra final) con la intención de relajar a los participantes y abrir la posibilidad de la exploración en la elaboración de dibujos y escritura.

Ilustración (60 min.). Para la realización del dibujo se presentará una de las técnicas más usadas en la ilustración que consiste en unir dos informaciones en una sola imagen. Para este caso, la obra de Alejandro Magallanes es muy pertinente.





Se aconseja utilizar ejemplos simples: amor (dibujo de un corazón) + muerte (dibujo de una calavera) = amor fatal (corazón con dientes).

Tipografía (50 min.). Para la escritura de la frase elegida en el Almanaque Bristol se recomienda utilizar diferentes herramientas (lápices, pinceles, marcadores, cucharas, palos de escoba, peinillas, ropa interior) y manejarlas con diferentes partes del cuerpo (mano derecha, izquierda, boca, amarrar la herramienta a la cintura, etc.). Se aconseja realizar los ejercicios de tipografía sobre papel calcante o pergamino para no dañar la ilustración. Luego se sobreponen las letras a la imagen y se analiza cuál de ellas se ajusta más al concepto.

Exposición y conversación (30 min.). En la exposición de los carteles se pregunta sobre las herramientas y partes del cuerpo utilizadas, las dificultades o destrezas descubiertas. Se analiza también por separado el dibujo y la escritura. En la ilustración se mira si la representación de la idea es muy literal (amor = corazón) y se conversa sobre otras posibilidades para representar el concepto. En la tipografía se analizan sus componentes estéticos y su pertinencia (por ejemplo, escribir una pelea de cuchillos en letra Comic Sans es, a todas luces, un desatino). También se conversará sobre la necesidad de hacer las cosas bien y los intentos de dominar todo el cuerpo como si se hiciera con la mano con la que se escribe habitualmente.

RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS



UN CARTEL



BIBLIOGRAFÍA

- 🌀 **Bankov, P.** (2018). Los carteles de Peter Bankov exploran la tipografía realizada manualmente con una estética cercana al expresionismo. Recuperado de <http://bankovposters.com/shop/posters/colors/>
- 🌀 **Bathori, M.** (2011). *Pas de repit pour les zombis*. Marsella: Le dernier cri.
- 🌀 **Magallanes, A.** (2018). Carteles de Alejandro Magallanes. Recuperado de <https://dimad.org/madrid-grafica-17-115-carteles-de-alejandro-magallanes/>
- 🌀 **Min, A., Landsberger, S. R. y Duo, D.** (2003). *Chinese propaganda posters*. Colonia: Taschen.
- 🌀 **Moolinex.** (2016). *El vaginodrama del horror*. Marsella: Le dernier cri.
- 🌀 **Sangra, D.** (2018). Dibujos e intervenciones sobre impresos de Danny Sangra. Recuperado de <http://www.dannysangra.com> y <https://www.instagram.com/dannysangra/?hl=es-la>
- 🌀 **Stan Liquide.** (2017). *Beurre fondu*. Marsella: Le dernier cri.

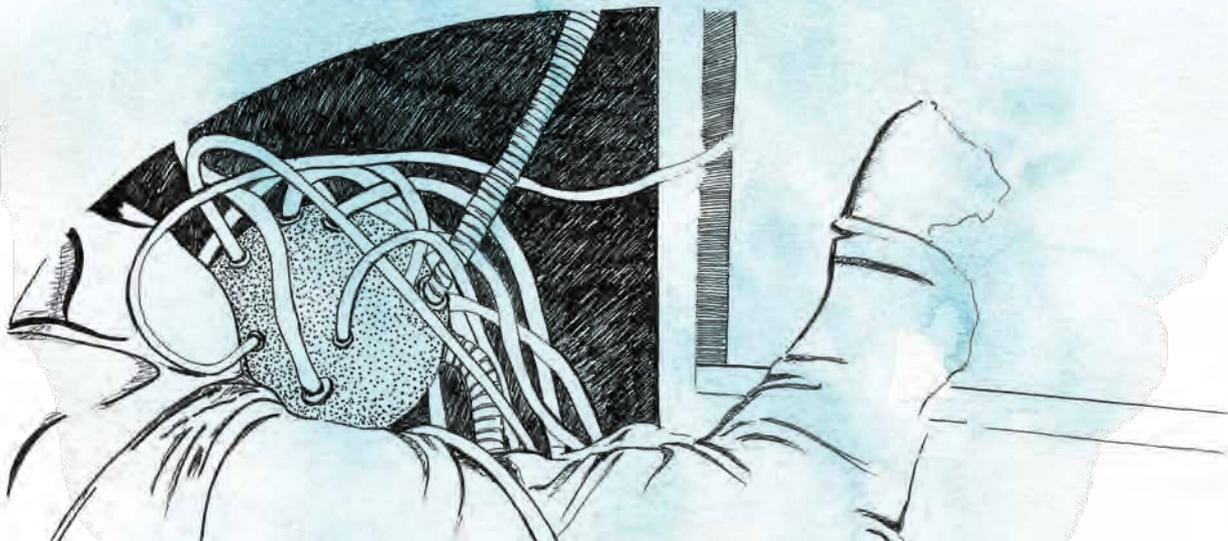


≈ PRÁCTICAS HÍBRIDAS ≈

entre

ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

SAMANTA GARCÍA, CARLOS PÉREZ, PABLO GÓMEZ Y DIEGO SERRANO





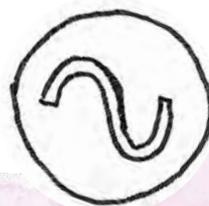
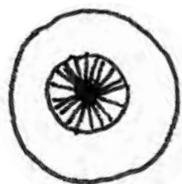
OBJETIVO

Generar una experiencia sensible de carácter pedagógico que les permita a los participantes aproximarse a prácticas de creación híbridas entre arte, ciencia y tecnología.

DESCRIPCIÓN

Esta caja de herramientas busca incentivar la curiosidad y la capacidad de experimentar los fenómenos que nos rodean a través de experiencias didácticas puntuales como la construcción de dispositivos visuales y la comprensión de algunos fenómenos físicos (luz, sonido y perspectiva) para el goce y la producción creativa.

Apelando a los saberes, competencias y propuestas pedagógicas del área de artes electrónicas, esta caja de herramientas se propone como laboratorio tecnológico/artístico en donde se propicie un saber-hacer que identifica, experimenta y apropia algunos de los conceptos que trabajamos en el área, como por ejemplo, el tiempo, los dispositivos de visión y el *hackeo*, para conectar la ciencia, la tecnología y el arte con los saberes e imaginarios de niños, niñas y jóvenes. En este sentido, se trabaja desde perspectivas como el sonido en la ciudad, el paisaje sonoro, el reconocimiento del territorio y lo que, aunque está en nuestra cotidianidad, difícilmente vemos con nuestra percepción sensorial humana.



RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ✓ Tela negra.
- ✓ Mesas y sillas.
- ✓ Cabina de sonido.
- ✓ Veinte marcadores borrables y permanentes.
- ✓ Veinte resaltadores amarillos, naranjas, verdes.
- ✓ Colchonetas.
- ✓ Tres docenas de acetatos.
- ✓ Cinta pegante.
- ✓ Hojas de papel blanco.

METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Se propone un acercamiento práctico al uso y construcción de diversas herramientas provenientes de los campos de la ciencia y la tecnología aplicadas a la creación artística, mediante la utilización recursiva e imaginativa de elementos comunes de bajo costo y fácil acceso.

PASO A PASO

Ver lo invisible

En esta actividad se realizarán dos experimentos para revelar los fenómenos invisibles que nos rodean. Por un lado, se construirá un microscopio casero básico y uno sofisticado con un celular para observar distintas





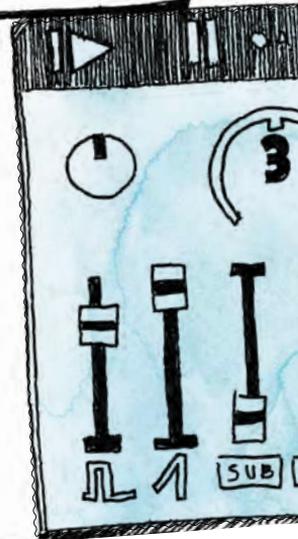
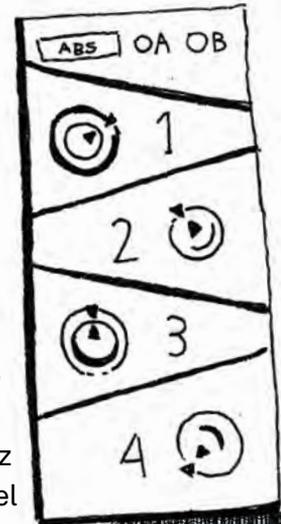
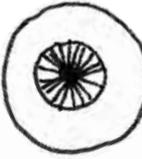
superficies y ver las cosas que a simple vista no vemos. Por otro lado, se jugará con luz ultravioleta para hacer grafitis fluorescentes que solo se ven con luz negra.

El microscopio se elaborará de dos maneras:

Microscopio casero básico: se pone una gota de agua que cubra por completo el lente de la cámara del teléfono celular y este se voltea con cuidado (no importa si se riega un poco del agua que cubre el lente). De esta manera, la gota de agua que cubre el lente de la cámara actuará como un lente macro que podrá enfocar objetos a una distancia mucho más corta de lo que puede hacer una cámara de celular sin ninguna intervención.

Microscopio casero sofisticado: para este experimento el artista formador deberá conseguir unos apuntadores láser (cualquiera sirve), desarmarlos y quitarles con cuidado el pequeño lente que tienen en su interior. Los estudiantes tomarán este lente y con una pinza para el pelo lo pondrán sobre el celular de tal forma que el lente del láser cubra el lente de la cámara del teléfono; una vez hecho esto se asegurará con un poco de cinta pegante. Este tipo de microscopio permite un acercamiento y una definición mucho mayor que el microscopio de agua.

Otra parte de esta actividad son los grafitis con luz negra, en la que se debe oscurecer lo más posible el salón de clases. Primero, los estudiantes harán dibujos en hojas blancas de papel con resaltadores y marcadores fluorescentes. Después se elaborará una lámpara de luz negra utilizando la linterna del teléfono celular. Para hacerla se pone cinta pegante transparente sobre el bombillo de la linterna y se dibuja con marcador azul un filtro que cubra por completo el bombillo (se debe repetir esto cinco





veces para que el filtro quede con cinco capas de cinta pintada de azul sobre el bombillo). Se apaga la luz del salón de clases y se ven los dibujos únicamente con las linternas de los celulares modificadas.

Sonido electrónico y ciudad

Esta actividad se plantea como un ejercicio para descubrir los elementos que componen el sonido como la altura (frecuencia), la duración (tiempo), la intensidad (amplitud) y el timbre (fuente sonora), y la lógica detrás de su manipulación por medios electrónicos. Primero, los asistentes al taller van a escuchar diferentes sonidos reproducidos electrónicamente, que van a reconocer y representar desde el gesto y el control temporal.



En el primer ejercicio se diferencia entre sonidos agudos, medios y bajos, indicando con el movimiento de la mano en un plano Y, cantando y reaccionando al estímulo sonoro producido por sus voces y desde las grabaciones que el artista formador proponga.

En el segundo ejercicio se introduce el parámetro del tiempo representado en el eje X, en este ejercicio además de la altura de los sonidos se dibuja con la mano una línea temporal que se va intercambiando de un participante a otro, construyendo una gran línea del tiempo y altura que se teje entre todos los participantes. Las grabaciones de los sonidos para este ejercicio deben generar un grado de dificultad ascendente y propiciar el juego a través del gesto.

En el tercer ejercicio se lleva el gesto sonoro al papel, al generar un documento/partitura del ejercicio de escucha.



Después, se plantea un cuarto ejercicio de escucha a partir de una grabación de un paisaje sonoro en el que todos deben imaginar un recorrido de un punto a otro de la ciudad en 8 minutos e interactuar creativamente con los sonidos del espacio mezclados con los de la grabación, a partir del dibujo de las ondas del sonido y el mapa del recorrido. Al final se hace una

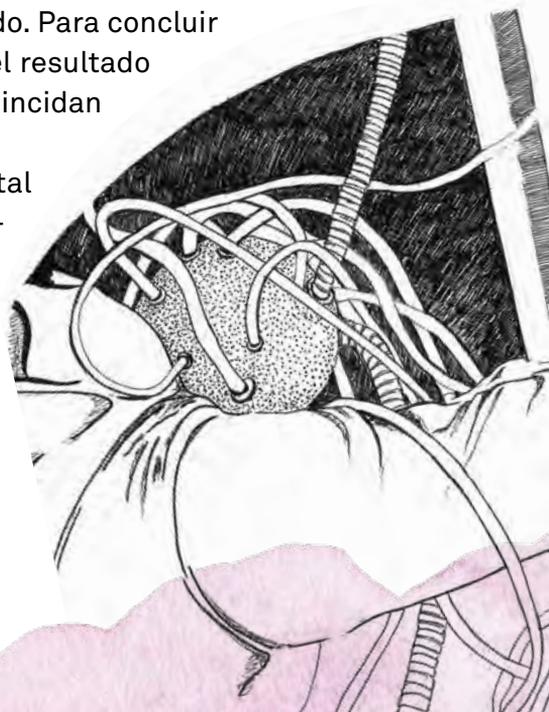


reflexión sobre el recorrido y las aventuras que experimentaron los participantes en esos 8 minutos y qué tanto percibieron el sonido de la grabación, el sonido de la calle y los que imaginaron en su recorrido mental.

Perspectiva y dispositivos de visión

Esta actividad se plantea como un ejercicio en el que se reflexiona acerca del uso de dispositivos tecnológicos prefotográficos en la representación visual y el desarrollo de la perspectiva. Primero: los estudiantes mirarán el paisaje por la ventana y dibujarán en una hoja de papel el paisaje en su totalidad o algún elemento que haya llamado su atención, tal como lo recuerdan y según su propio estilo de dibujo. Segundo: utilizando marcadores los estudiantes “calcarán” el paisaje y la perspectiva dibujando directamente sobre la ventana. Aquí es muy importante utilizar marcadores borrables para poder limpiar fácilmente el cristal de la ventana o, si se quiere un resultado permanente, se pueden pegar sobre la ventana hojas de acetato y dibujar sobre el acetato con marcadores permanentes (los plumones normales que se utilizan para dibujar sobre papel no funcionan bien sobre el acetato o el vidrio). También se recomienda utilizar únicamente marcadores negros o de colores muy oscuros, dado que es difícil ver los colores claros con el paisaje real de fondo. Para concluir la actividad se tomarán fotografías del resultado intentando que las líneas del dibujo coincidan con el paisaje de la ventana.

En este ejercicio se utiliza el cristal de la ventana como dispositivo tecnológico de visión y se observa que un pedazo de vidrio, que es algo muy común, puede ser utilizado como herramienta para ver, pensar y representar imágenes.



RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

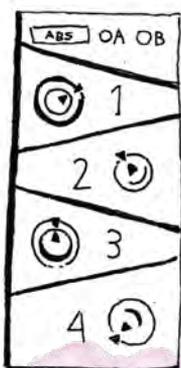
La proyección de productos por parte de los proponentes (reflexión + filminuto [aciertos/desaciertos]) se desarrollará así: se escribirá un texto con una reflexión sobre la experiencia con los estudiantes tras realizar alguna o la totalidad de las actividades propuestas, y en donde se indague acerca de los aciertos o dificultades experimentales en el momento de llevar a cabo los ejercicios. Así mismo, el tallerista propondrá o sugerirá formas de enriquecer o mejorar las actividades planteadas desde su propia área de trabajo. Además, se realizará un filminuto con luz negra que registre y dé cuenta del desarrollo y resultado de las actividades con los estudiantes.

PROYECCIÓN DE PRODUCTOS POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES

Ver lo invisible: se cuentan las fotos y los videos capturados con los microscopios caseros realizados por los niños. Cada foto debe estar identificada con una ficha informativa sobre el material expuesto. Los grafitis fluorescentes hechos por los estudiantes también son productos de esta actividad.

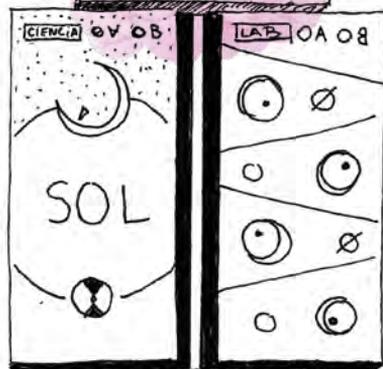
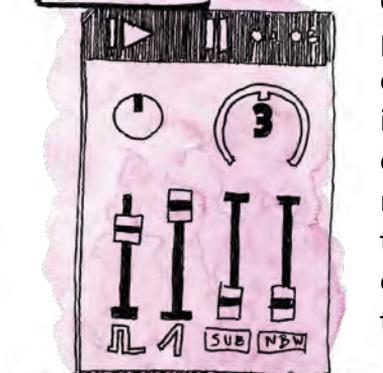
Sonido electrónico y ciudad: como resultado de esta actividad quedarán varios dibujos en los que se representa el sonido desde el gesto y el control temporal a partir de los ejercicios de escucha y un mapa del recorrido imaginario de los 8 minutos que cada uno hizo por la ciudad en el ejercicio del paisaje sonoro.

Perspectiva y dispositivos de visión: se encuentran los dibujos realizados por los estudiantes (tanto los dibujos sobre



papel como los dibujos realizados en los acetatos sobre la ventana). Igualmente, el registro fotográfico de los dibujos de la ventana con el paisaje real de fondo consiste en un producto del trabajo de los estudiantes.

Producto adicional: una vez realizadas las actividades propuestas con los estudiantes, se les pide que a partir de las experiencias con los ejercicios diseñen una máquina/dispositivo inventado, imaginado, soñado. El formato en el que presenten los estudiantes sus máquinas es libre. Puede ser dibujo, escultura, texto, sonido, *performance*, etc., y dependerá del enfoque o técnicas que defina o trabaje el artista formador.

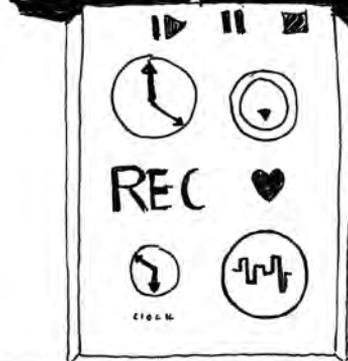


Dada la variedad de elementos gráficos y visuales (dibujos, fotografías, videos) resultantes de cada una de las actividades propuestas, se puede pensar en diferentes formas de presentar los resultados. A continuación proponemos algunas posibilidades:

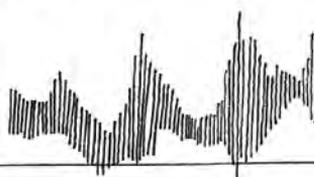
Microscopios: exponer las fotografías y/o videos realizados por los estudiantes con sus microscopios, junto con un instructivo, paso a paso, que explique cómo se hace y con el registro de los estudiantes durante la creación y uso de los microscopios.

Grafitis en luz negra: instalar los dibujos realizados por los estudiantes en una sala oscura e iluminarlos con luz negra para que los espectadores experimenten de primera mano el efecto lumínico.

Sonido electrónico y ciudad: exponer los dibujos que representan las



SCORE



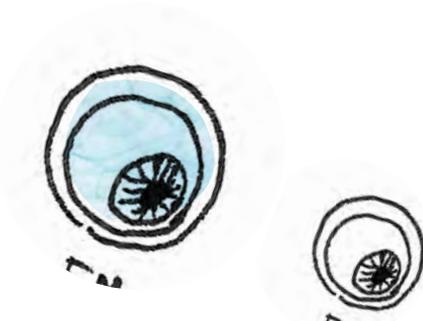
diferentes características del sonido, junto con la reproducción de los sonidos producidos en el espacio.

Perspectiva y dispositivos de visión: exponer los dibujos que realizaron los estudiantes en papel junto con las fotografías del dibujo sobre la ventana con el paisaje detrás; si se realizó el ejercicio utilizando acetatos, estos se exponen también. En caso de que la sala de exposición tenga una ventana y vista interesantes, se podría hacer un dibujo *in situ* durante la muestra por el grupo de estudiantes.



BIBLIOGRAFÍA

- 🌀 Hertz, G. y Parikka, J. (2012). Zombie media: Circuit bending media archaeology into an art method. *Revista Leonardo*, 45(5).
- 🌀 Hockney, D. (2001). El conocimiento secreto. Recuperado de <https://vimeo.com/93787405>
- 🌀 Mattin y Iles, A. (eds). (2009). *Ruido y capitalismo*. Recuperado de http://www.mattin.org/ruido_capitalismo.pdf
- 🌀 Mitchell, W. J. T. (2003). Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual. *Estudios Visuales* (1), 17-40.
- 🌀 Sánchez, P. (2013). Dispositivos, prótesis y artefactos de la subjetividad cibernética. *Injuve*, 1(102), 4153.
- 🌀 Virilio, P. (1998). *La máquina de la visión*. Madrid: Cátedra.



TALLER DE



creación
DE CANCIONES

WILMER CARRANZA, ESTEEVEN NIÑO, LILIANA MESTIZO Y DAVID AMOROCHO

OBJETIVO

Reforzar procesos de creación colectiva de canciones, en los cuales cada participante haga aportes para el resultado final, respetando las ideas e iniciativas de los otros. Este proceso de creación busca proponer y experimentar diversas metodologías para la creación de canciones en el aula; desarrollar un producto pedagógico materializado en partitura y audio y proyectar la conformación de un banco de canciones del área de música para ser utilizado en un territorio.

T

E

R

R

DESCRIPCIÓN

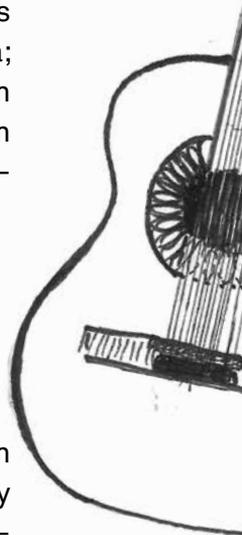
Las canciones, vistas como unidad didáctica, permiten hacer un reconocimiento de territorios, pensamientos y contextos, así como de los elementos básicos de la música: ritmo, melodía, armonía, timbre, altura. A la vez, su creación estimula la capacidad creativa de los estudiantes mediante la implementación de ejercicios de creación en los cuales el uso de los elementos que la componen (texto, melodía,

T

O

R

O





ritmo, armonía) contribuyen al desarrollo de sus habilidades. Tales conceptos enriquecen las herramientas en el aula de un artista formador en música y aportan a la consolidación de un repertorio musical y de actividades que fortalezcan los saberes esenciales y las competencias planteadas en los documentos emitidos por la Secretaría de Educación del Distrito.

RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ✓ Instrumentos armónicos (teclado, guitarras, cuatros).
- ✓ Treinta hojas de papel *bond*, tamaño carta.
- ✓ Treinta lápices de punta negra.
- ✓ Treinta borradores.
- ✓ Cinco marcadores para tablero.
- ✓ Un televisor.
- ✓ Un cable RCA.
- ✓ Dos aulas disponibles: una para componer y otra para grabar.
- ✓ Una cabina de sonido.

METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Así como en la preparación de un plato típico de comida se sigue una receta con unos ingredientes, también la creación de canciones comprende una serie de elementos y un proceso de elaboración. Una canción está formada, en su generalidad, por una melodía y un ritmo que comprenden la acentuación, el pulso o metro, una armonía que acompaña la melodía, una





forma que caracteriza la estructura de la canción en versos, coro, introducciones, finales y una textura que corresponde a cómo está organizada la factura de sonidos y ritmos en esta creación. La metodología buscará motivar la creación de canciones desde una mirada natural y sencilla mediante el análisis previo de canciones conocidas y la estructura de sus versos: las figuras literarias, el tipo de rima y la organización en sus métricas.



PASO A PASO

1. Construcción narrativa del texto de la canción:

- Escoger un tema o argumento para la canción.
- Mensaje: intención o idea que se quiere transmitir.
- Carácter: triste, alegre, fiestero, bravío, etc.
- Modalidad: infantil, juvenil, moderno, tradicional.
- Forma: secciones que conforman la canción, estrofas, coro, introducción, intermedios.
- Ritmo: establecer las acentuaciones y el pulso.
- Progresión: establecer los acordes o la armonía.

2. Crear música para luego ponerle letra:

- Se establece la forma de la canción, introducciones, secciones, final.
- Se compone una melodía sencilla que sea fácil de memorizar en un registro estándar (ni demasiado grave, ni demasiado agudo).

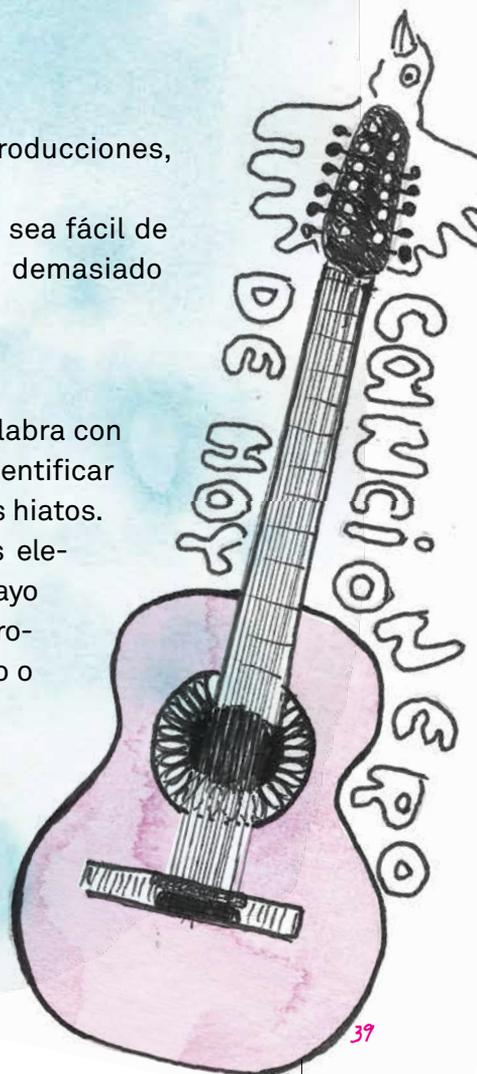
3. Adaptar una melodía a una letra:

Se debe relacionar la métrica de cada palabra con la métrica y las duraciones musicales. Identificar para esto los diptongos, las sinalefas y los hiatos.

Una vez estructurado cada uno de los elementos de la canción se procede al ensayo y montaje que también hacen parte del proceso de creación. Luego se hace el registro o grabación del video.

Sesión 1

Paso 1, día 1: escoger una temática para la canción, por ejemplo,



medio ambiente, familia, contexto social, música, conquista, amor, belleza...

Paso 2, día 1: hacer una lluvia de palabras relacionadas con la temática, por ejemplo, si se escogió la temática de la belleza las palabras podrían ser: hombre, mujer, niño, sonrisa, corazón, cara.

Paso 3, día 1: escribir cuatro versos octosílabos (coplas) utilizando algunas de las palabras seleccionadas, por ejemplo:

Ella es una chica linda
su carita me fascina
quisiera poder hablarle
pa' robarle una sonrisa.

Paso 4, día 1: seleccionar una progresión armónica sencilla y un ritmo de acompañamiento para la canción, por ejemplo:

Am (la menor) - Em (mi menor) - B7 (si 7) - Em (mi menor) - E7 (mi 7) - Am (la menor).

Paso 5, día 1: componer una melodía dirigida por el artista formador, por ejemplo:

Extracto de la partitura de la canción "Chica linda". La imagen muestra dos líneas de música en clave de sol y 4/4. La primera línea comienza con un acorde de Am y contiene la melodía para "Ella es una chica linda su carita me fascina quisiera poder". La segunda línea comienza con un acorde de Em y contiene la melodía para "hablarle pa' robarle una sonrisa". Los acordes Am, Em, B7, E7 y Am están etiquetados sobre las líneas de música.

Figura 1. Extracto de la partitura de la canción *Chica linda*





Paso 6, día 1: ajustar la tonalidad al registro vocal de los participantes en el momento de hacer el montaje de la canción. De acuerdo con las edades y el desarrollo vocal, se explora en diferentes tonalidades para dar facilidad a la interpretación y entonación de la canción, por ejemplo: E (mi mayor) - D (re mayor) - C (do mayor) - Bb (si b mayor).



Sesión 2

En la segunda sesión se desarrollan las siguientes actividades:



Paso 1, día 2: grabar la canción elaborada en la primera sesión.

Paso 2, día 2: realizar la partitura de la canción y registrar en ella la melodía, la letra y la armonía.

Paso 3, día 2: socializar las canciones realizadas por los diferentes grupos de trabajo.

Paso 4, día 3: generar un debate sobre el proceso utilizado por los diferentes grupos de trabajo para crear la canción.

RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Primera sesión: grabación del producto.

Segunda sesión: intercambio, grabación, entrega de la partitura (melodía, letra y armonía de la canción).



BIBLIOGRAFÍA

- Flórez, O., Vela, M., Fandiño, B. y Ceballos, C. (2017). Partitura *Chica linda*. Producto desarrollado durante una sesión de taller por los artistas formadores.
- Programa Crea. (2017). Documento pedagógico del área de música del Programa Crea. Bogotá.





Chica Linda

Music by: Omar Flóres, Mauricio Vela, Billy Fandiño y César Ceballos

♩ = 180

Em Em7 Em7 Am

To das las ma ñas nas cuan do sal go pal co le gio
yo qui sie raba blar le y sa ber más de su vi da

5 F#m idim C B7 Em G B7 2. E7 Am

me en cuen tro na ni ña en les qui a
pe ro no ten go la va len ti a E lla es na chi

11 Em B7

ca lin da su ca ri ta me fa sci na qui sie ra po de erha blar le

16 Em E7 Am Em

pa ro bar leu na son ri sa pe ro cuan do que roha blar le vie ne ubus y se

21 Em B7 Em Em Am B7

la lle va y ni co ra zón ten drá que es perar al o tro di a

27 Am Em Am B7 Am Em Am B7

chi ca lin da

31 Am Em Am B7 Am Em Am B7 Am Em

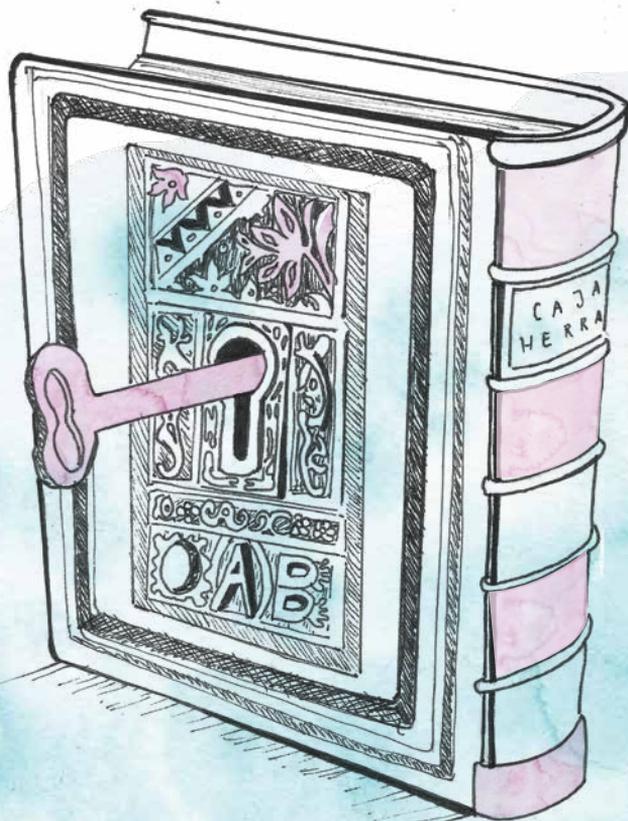
tu son ri sa me fa sci na chi ca lin da

36 Am B7 1. Am Em Am Em

qui sie ra te ner teu ni di teu ni di a

Anexo. Partitura completa de la canción *Chica linda*





CAJAS

para la

IMAGINACIÓN



MARÍA ANGÉLICA NAVAS (ARTES PLÁSTICAS) Y
CONSTANZA MARTÍNEZ (CREACIÓN LITERARIA)



OBJETIVO

Desarrollar elementos didácticos para realizar talleres de creación de historias en lugares poco aptos y diversificar el uso de estrategias metodológicas empleando la lúdica como estrategia de formación artística mediante la escritura de una obra relacionada con la didáctica de la creación. Con este objetivo se puede solucionar el problema de los espacios y el número de participantes de los talleres, por medio de la aplicación de una propuesta adaptable a cualquier tipo de lugares y públicos.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL TALLER

Teniendo en cuenta las dificultades que hay en los colegios, en cuanto a espacios adecuados y número de participantes por taller, se propone la construcción de material didáctico apropiado para dichos lugares, que haga las veces de detonante de la imaginación (Peña, 2010). Para ello se realiza el taller de construcción de la Caja de la Imaginación: un pequeño baúl que alberga lápices mágicos, antifaces, cajas de personajes, paisajes atomizados y seres de la fantasía.

RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- Salón para veinticinco a treinta personas.
- Mesas para cuatro personas.
- Material fungible: cartulinas, tijeras, pegamento, hojas de papel, tela, lápices, marcadores, etc.



METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Paso 1

El grupo de formadores se divide en equipos de trabajo de cinco personas. Cada grupo recibe un kit de materiales fungibles.

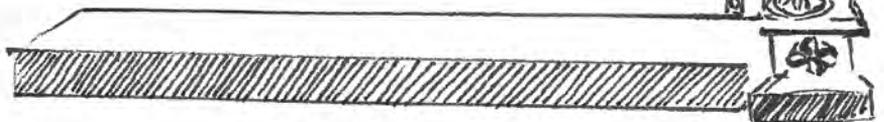
Paso 2

Se lee en voz alta un libro álbum o un libro de poemas o narración, del cual se van a tomar personajes, espacios u objetos con el fin de construir un detonante para la imaginación.

Paso 3

Se propone la construcción de varios objetos:

- El libro de los sueños sin fin.
- Exlibris (género epistolar).
- Libro acordeón.
- Abecedario borroso.
- Abecedario del corazón.
- Abecedario del cuerpo imaginado.
- Haiku sorpresa.
- Las preguntas de Neruda.
- El alma de las cosas.





Paso 4

Para la construcción de los abecedarios, los artistas tallan borradores con la forma de las letras del abecedario. La idea es tener el número de abecedarios necesario para repartir uno a cada grupo de participantes del taller.

Paso 5

Si se va a construir un monstruo u objeto, se toma una fotocopia de la imagen seleccionada y se pasa la silueta a un cartón paja. Luego se duplica la silueta para construir dicha imagen en volumen. Al final se pinta con los colores que los participantes elijan.

Paso 6

Si el elemento que se va a diseñar está pensado para enriquecer visualmente algún elemento cotidiano (lápices, hojas de escritura, etc.), se entregan insumos a los participantes. En este caso, al lápiz se le agregan tiras de papel de colores y así queda un “lápiz acariciante”.

Paso 7

Al finalizar el taller, los miembros de los equipos exponen sus objetos y explican a los demás para qué pueden ser utilizados, de manera creativa y literaria.

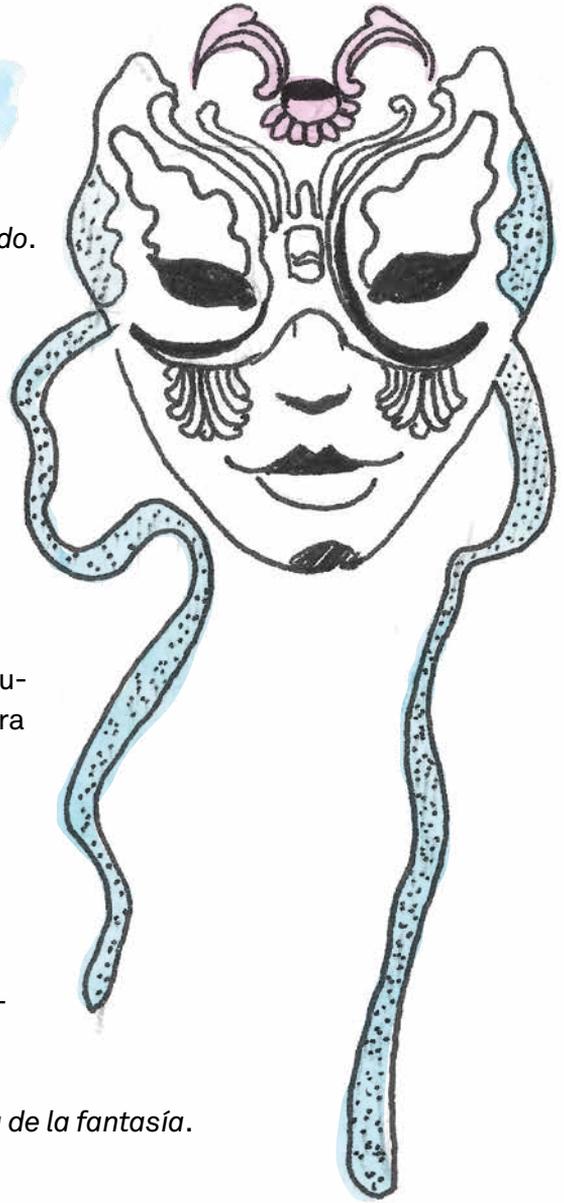
RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Diseño de al menos un objeto de creación de historias: esculturas a partir de personajes u objetos de los textos literarios seleccionados.



BIBLIOGRAFÍA

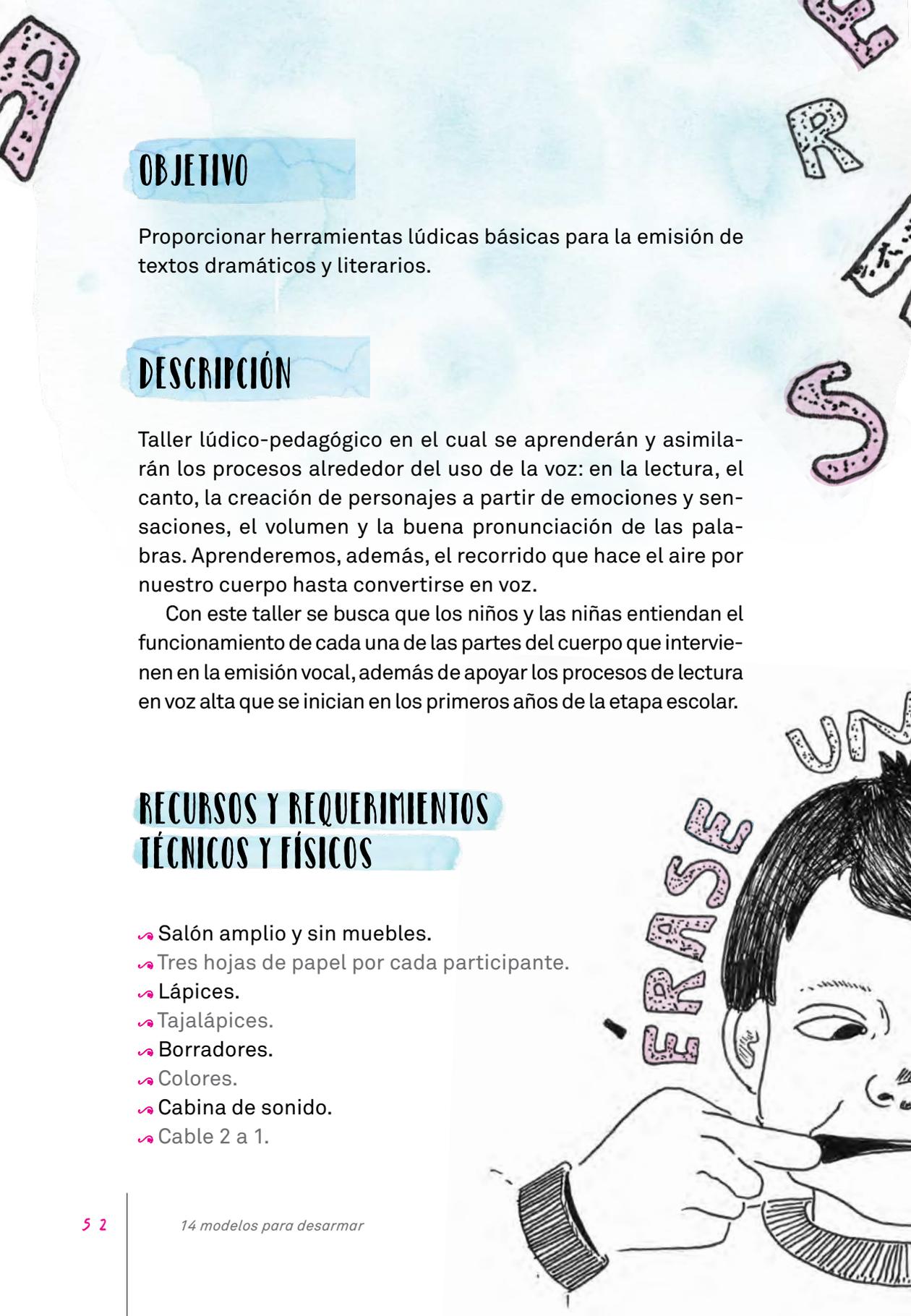
- 🌀 **Benegas, M. y Guridi, R.** (2013). *Abecedario del cuerpo imaginado*. Ciudad de México: Buen Paso.
- 🌀 **Benini, S.** (2008). *El libro de los libros*. Barcelona: Thule Ediciones.
- 🌀 **Galeano, E.** (2011). *Los sueños de Helena*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo.
- 🌀 **Isol.** (2015). *Abecedario a mano*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- 🌀 **Neruda, P.** (2006). *Libro de las preguntas*. Valencia: Media Vaca.
- 🌀 **Peña, I.** (2010). *El universo de la creación narrativa*. Bogotá: Ediciones El Huaco.
- 🌀 **Rodari, G.** (1999 [1972]). *Gramática de la fantasía*. Bogotá: Panamericana.



CON MI
voz,
JUGANDO

DIANA JARAMILLO GUTIÉRREZ





OBJETIVO

Proporcionar herramientas lúdicas básicas para la emisión de textos dramáticos y literarios.

DESCRIPCIÓN

Taller lúdico-pedagógico en el cual se aprenderán y asimilarán los procesos alrededor del uso de la voz: en la lectura, el canto, la creación de personajes a partir de emociones y sensaciones, el volumen y la buena pronunciación de las palabras. Aprenderemos, además, el recorrido que hace el aire por nuestro cuerpo hasta convertirse en voz.

Con este taller se busca que los niños y las niñas entiendan el funcionamiento de cada una de las partes del cuerpo que intervienen en la emisión vocal, además de apoyar los procesos de lectura en voz alta que se inician en los primeros años de la etapa escolar.

RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ✓ Salón amplio y sin muebles.
- ✓ Tres hojas de papel por cada participante.
- ✓ Lápices.
- ✓ Tajalápices.
- ✓ Borradores.
- ✓ Colores.
- ✓ Cabina de sonido.
- ✓ Cable 2 a 1.

METODOLOGÍA Y PASO A PASO

El taller está dividido en tres partes, en las que se analiza el proceso fonatorio. Se desarrollarán ejercicios para su activación y se realizarán actividades para poner en práctica lo aprendido.

PASO A PASO

Ejercicio 1. Calentamiento individual

Ejercicios a partir de rondas infantiles y juegos que les permitirán a los niños entender la manera como se activan los resonadores (puntos del cuerpo que amplían el volumen de la voz); la ubicación del diafragma (parte vital de nuestro cuerpo en la que se apoya el aire para que la voz salga con mayor potencia); el manejo correcto de la respiración (hablar-corriendo, hablar-bailando, hablar-saltando, etc.); las tonalidades (nuestra voz en armonía con las escalas musicales); la proyección vocal (para que todos nos escuchen fuerte y claro) y la ubicación de las consonantes y las vocales en nuestra boca (respecto a la lengua, los dientes y el paladar).

Ejercicio 2. Rondas infantiles: canciones para entender y aplicar lo aprendido

1. *Y aquel manzano* (canta juego): <https://www.youtube.com/watch?v=3KwVm8T6BnM>
2. *La hormiguita Nicolasa* (canción popular).
3. *Arde Londres* (canon): <https://www.youtube.com/watch?v=7zMyiud26L8>

Ejercicio 3. Ejercicios leídos

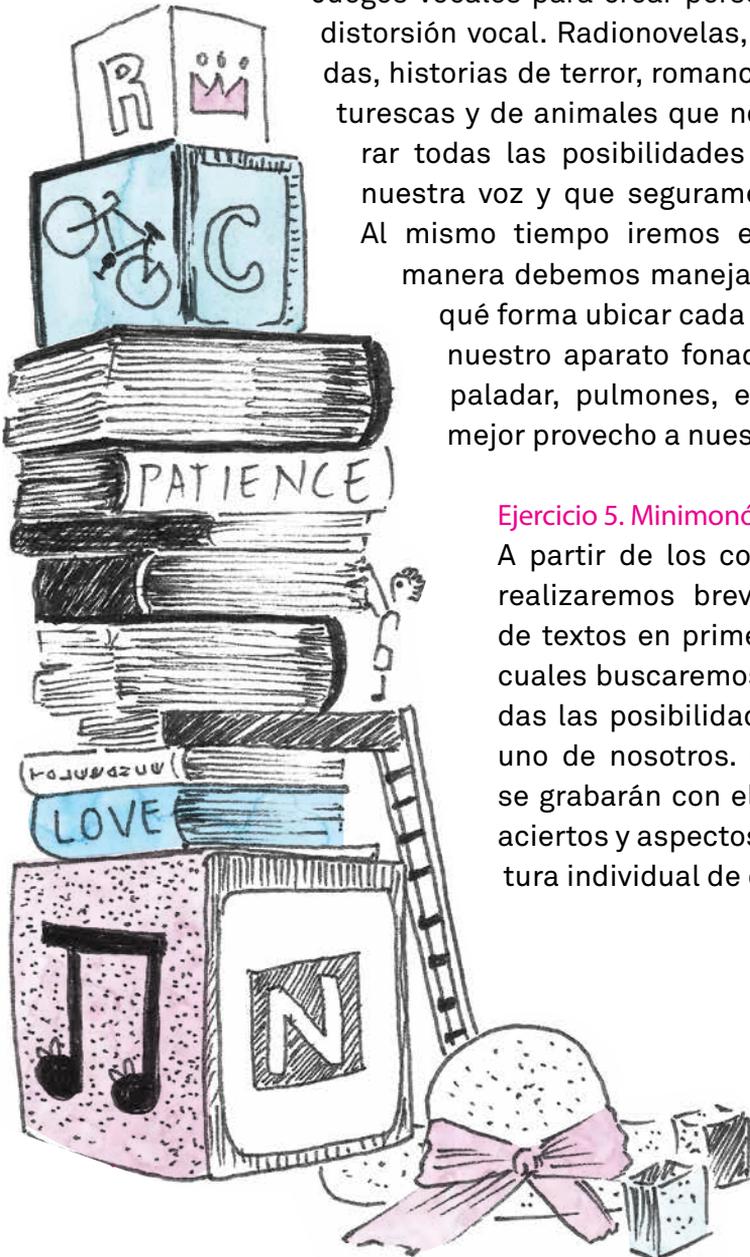
A partir de trabalenguas, rimas, poemas, textos con dificultades fonéticas y textos con gramática equivocada buscamos enredar y desenredar la lengua. El objetivo de esto es encontrar lo divertido en la lectura y superar las dificultades que suponen los textos de difícil pronunciación.

Ejercicio 4. Personajes sonoros

Juegos vocales para crear personajes a partir de la distorsión vocal. Radionovelas, lecturas interpretadas, historias de terror, romance, infantiles, caricaturescas y de animales que nos permitirán explorar todas las posibilidades tonales que ofrece nuestra voz y que seguramente no conocemos. Al mismo tiempo iremos entendiendo de qué manera debemos manejar la respiración y en qué forma ubicar cada una de las partes de nuestro aparato fonador (lengua, dientes, paladar, pulmones, etc.) para sacarle el mejor provecho a nuestra voz.

Ejercicio 5. Minimonólogos

A partir de los conceptos aprendidos realizaremos breves interpretaciones de textos en primera persona, con los cuales buscaremos poner a prueba todas las posibilidades vocales de cada uno de nosotros. Estos breves textos se grabarán con el fin de entender los aciertos y aspectos a mejorar en la lectura individual de cada participante.





Ejercicio 6. Radionovela

Por grupos, basándonos en guiones de cine o teatro, realizaremos una lectura interpretada que nos permita crear personajes a partir de deformaciones vocales. Esta lectura deberá estar acompañada por diversos sonidos (producidos vocalmente o con ayuda de instrumentos musicales) que nos generen la atmósfera perfecta para desarrollar cada historia (p. ej.: ciudad, campo, bosque, etc.). Estos ejercicios también se grabarán para socializarlos como resultado del taller.

RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Este taller busca proveer de herramientas de técnica vocal a los artistas formadores que realizan lecturas interpretadas con los niños (arte dramático, literatura, audiovisuales y música), y apoyar los procesos pedagógicos para la lectura en voz alta que se llevan a cabo dentro del aula normal. El producto se llevará a cabo dentro del encuentro. Consiste en la grabación de una radionovela corta en la que puedan aplicarse todos los conceptos aprendidos.

BIBLIOGRAFÍA

- 🎧 **Blasco, V. (2006).** *Manual de técnica vocal. Ejercicios prácticos.* Ciudad Real: Ñaque.
- 🎧 **Euloart's. (2012).** El aparato fonador. Recuperado de <https://www.euloarts.com/2012/10/el-aparato-fonador/>





EXPERIENCIA

audiosensorial para

COMUNICAR



LIZ STEPHANIE CUBILLOS, JULIÁN RUIZ Y ALEJANDRO SABOGAL

OBJETIVO

Desarrollar procesos de creación, investigación y comunicación a través de una experiencia sensorial auditiva, para la puesta en escena y creación de una pieza audiovisual que se base en las sensaciones de la percepción sonora y que posteriormente se edite con los sonidos percibidos.

DESCRIPCIÓN

El taller está diseñado para fortalecer la investigación y el vivir y compartir en comunidad con el mundo digital, puesto que se parte de un proceso individual en el que se indaga por la experiencia sonora y después se trabaja en equipo para fusionar esas experiencias de manera audiovisual. Lo digital está implícito en el uso de las herramientas tecnológicas requeridas para el taller. También se busca que los participantes puedan replicar esta experiencia en su vida cotidiana, es decir, poder concentrarse en un solo aspecto, sea visual o auditivo, que contemple los otros sentidos para fortalecer sus capacidades de concentración y reflexión frente a los estímulos cotidianos.



RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ↪ Entre una y tres cámaras de video (según la cantidad de grupos) con sus respectivos cables para descargar material.
- ↪ Sala de cómputo con *software* de edición.
- ↪ Tres audífonos de diadema.
- ↪ Esferos.
- ↪ Papel reciclado.

METODOLOGÍA Y PASO A PASO

Paso 1

Recibimiento de los participantes.

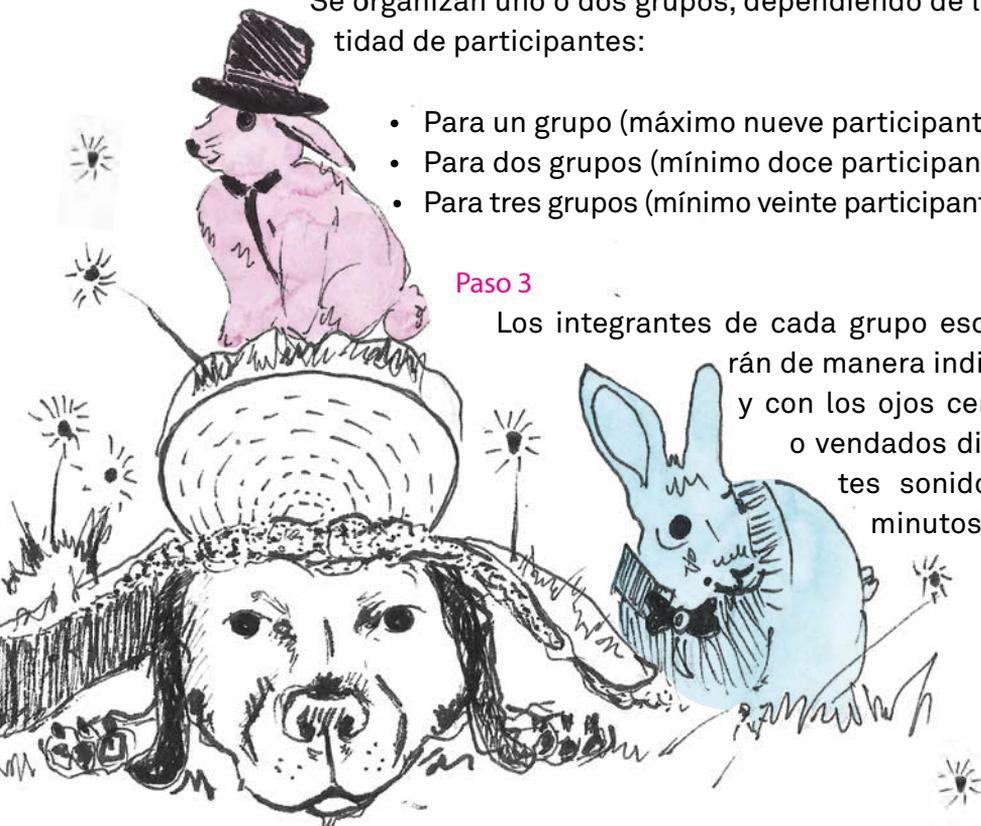
Paso 2

Se organizan uno o dos grupos, dependiendo de la cantidad de participantes:

- Para un grupo (máximo nueve participantes).
- Para dos grupos (mínimo doce participantes).
- Para tres grupos (mínimo veinte participantes).

Paso 3

Los integrantes de cada grupo escucharán de manera individual y con los ojos cerrados o vendados diferentes sonidos (30 minutos).



Paso 4

Después de escuchar los sonidos, cada participante escribirá su experiencia (pensamientos, evocaciones, sensaciones, recuerdos, etc.) (30 minutos).

Paso 5

Cada grupo se reunirá y compartirá su experiencia (30 minutos).

Paso 6

A partir de las experiencias realizarán una creación colectiva de una escena con las siguientes condiciones:

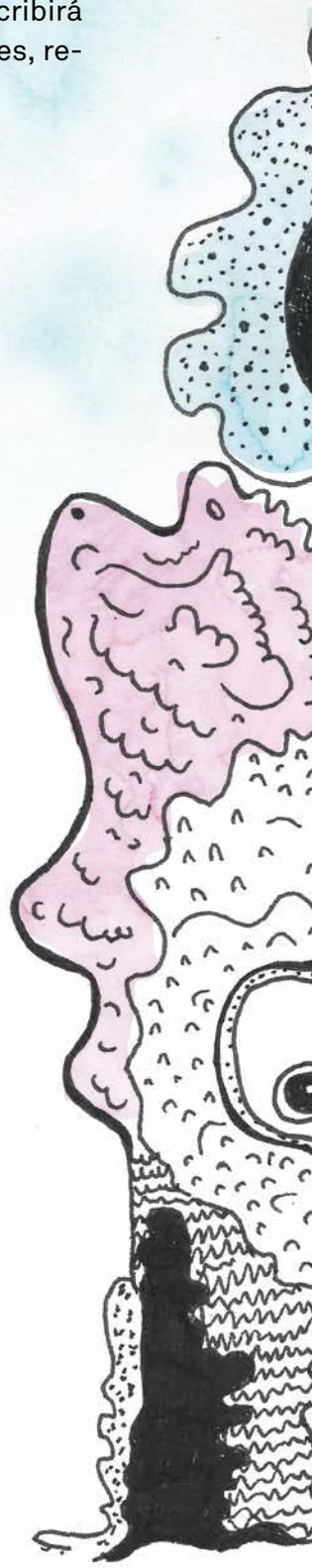
- Tiempo para grabar la escena (una hora).
- Tiempo para editar la escena (una hora).
- La escena puede ser narrativa o experimental.
- No debe contener parlamentos (diálogos).
- Deben registrar la escena y editar el video utilizando los sonidos que escucharon (no necesariamente deben incluir todos los sonidos).
- El video no debe superar un minuto.

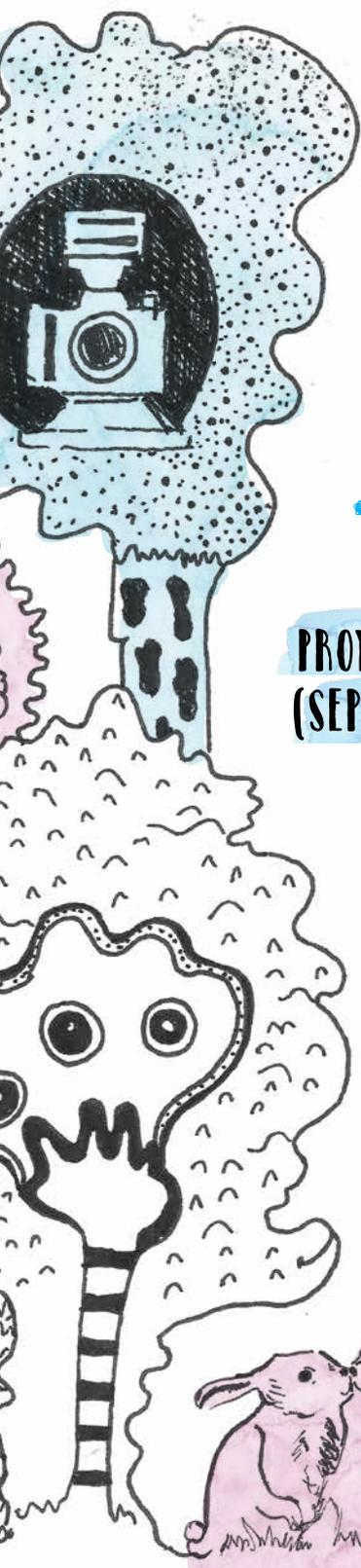
Paso 7

Socialización de los videos (30 minutos).

1. Actividades sugeridas en el aula:

- Crear otros sonidos para futuros participantes.
- Elaborar un *story board*, escaleta o guion para la creación de la pieza audiovisual.
- Intercambiar el material grabado entre los grupos participantes para la sonorización.





2. Proyección de productos por parte de los proponentes:

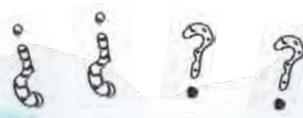
- Un video que recoge algunos testimonios de los participantes a medida que avanza el taller en sus diferentes etapas, el video no debe superar los 5 minutos.

3. Proyección de productos por parte de los niños:

- Reflexión individual que escribió cada participante después de la experiencia sonora.
- La escena escrita realizada por cada grupo.
- Video de la escena con los sonidos.

PROYECCIÓN DE PRESENTACIÓN DE RESULTADOS (SEPTIEMBRE-DICIEMBRE)

Muestra de los videos realizados por los participantes con audífonos para los espectadores, es decir, una o dos pantallas que reproduzcan automáticamente los videos y que tengan audífonos anclados para que los espectadores puedan usarlos y volver si lo desean.



INTERPRETACIÓN

La

DANZA INTEGRADA

COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

MÓNICA ALEJANDRA JARAMILLO SANJUÁN





OBJETIVO

Construir metodologías de la danza inclusiva para visibilizar la diversidad como una potencia de convivencia.



DESCRIPCIÓN

La danza integrada se denomina también danza inclusiva, de habilidades mixtas, de capacidades múltiples, entre otros nombres. El centro de este tipo de danza es la exploración a través de dinámicas de movimiento de la diversidad en su potencia artística y social. Por esto, los ejercicios propuestos a continuación resaltan la singularidad de cada individuo pero también las múltiples posibilidades de construcción y composición colectiva.

Existe una relación intrínseca entre el sentido de la danza integrada en cuanto al desarrollo del ser, por esto, la relación con los saberes para la vida, propuestos por la Unesco, permiten comprender que el objetivo que brinda este taller es un desarrollo del saber investigar y del saber vivir y convivir.

SABER INVESTIGAR

En una primera etapa los participantes investigan sobre sus propias cualidades, es el camino para establecer una clara relación con sus propios cuerpos y el espacio (físico y simbólico) que habitan “aquí y ahora”. La pregunta por “quién soy” y “qué puedo” es la puerta a la investigación. Con esto se propone que el conocimiento se construye a través de la experimentación corporal y no desde la discursividad. Se propone una construcción diversa y diferente a la que la educación ha reproducido de manera hegemónica.

SABER VIVIR Y CONVIVIR

¿Qué sería de una sociedad si sus integrantes se comunicaran entre ellos con tolerancia, admiración y valoración por las ideas y capacidades del otro? ¿Cuáles serían los límites de un sujeto que reconoce su naturaleza y sus posibilidades, tan valiosas y potentes como las de cualquier otro individuo? Quizá sería menos frecuente la competencia malsana en que unos se destacan y otros se descartan. Probablemente, sería más conciliador el encuentro con el otro, en el que la potencia individual construye las virtudes en colectivo.

Es a la luz de estas ideas que surgen ejercicios para cuestionar las herramientas de convivencia con las que nos relacionamos todos los días. Retos que interpelan nuestra capacidad de estar con el otro en un ámbito lejano al aula de clase. Desafíos que, incluso, hacen lugar a la intolerancia y a la frustración para asumirlos como lugares de aprendizaje y reflexión.

Los siete saberes esenciales son transversales en toda la propuesta. *Saber investigar* y *saber vivir y convivir* se encuentran

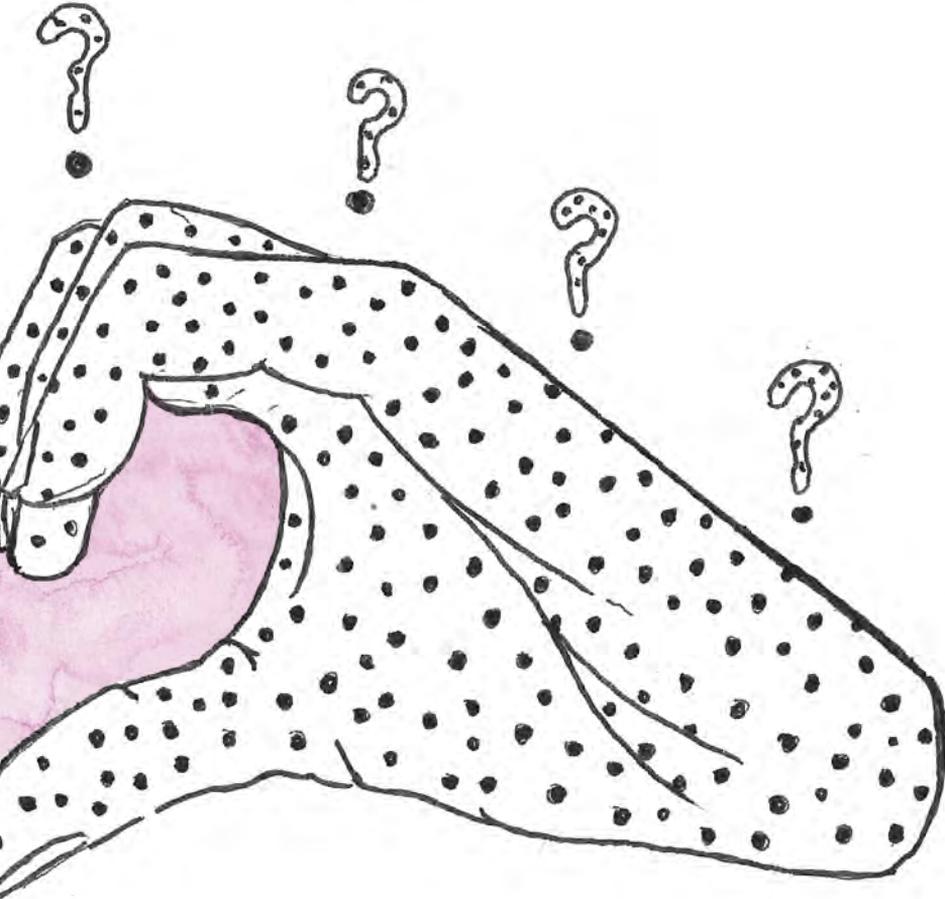




más concentrados en las secciones de exploración y comunicación, sin embargo, las metodologías de la danza inclusiva están diseñadas para que *saber cuidarse*, *saber aprender*, *saber comunicar*, *saber vivir* y *saber crear* sean también ejes en las experiencias de conocimiento dentro y fuera de los salones de clase. Por esto mismo el lenguaje y las indicaciones se enuncian con el propósito de trascender la ejecución netamente técnica de cada ejercicio.

RECURSOS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y FÍSICOS

- ↪ Espacio amplio, con buena ventilación e iluminación.
- ↪ Piso de linóleo o de madera.
- ↪ Teniendo en cuenta que se trabaja con personas en situación



de discapacidad es necesario contar con baños cercanos y espacios que sean de fácil acceso.

✓ Cabina o amplificador de sonido.

METODOLOGÍA Y PASO A PASO

El siguiente es un esquema general para organizar cada sesión o estructura general del taller. Se ajusta de acuerdo con los objetivos de cada proceso y los saberes que se pretenda abordar.

Fase 1. Exploración personal

La primera fase tiene como objetivo generar un espacio para encontrarse, saludarse, dar la bienvenida, expresarse y, especialmente, conocerse cada vez más. Se da la oportunidad de





que cada participante pueda expresar algo importante que considere que el resto del grupo debe saber, esta será una buena oportunidad para que el grupo se empiece a relacionar y se conozcan los métodos de comunicación logrando establecer un espacio de confianza y comodidad. Esta primera fase se puede desarrollar a través de juegos de preguntas o juegos de rol.

Fase 2. Ejemplos de interpretación/creación/composición

La segunda fase tiene como finalidad potenciar las pautas de exploración vistas en la fase uno, en donde a partir del juego de roles se debe incentivar a los participantes a crear y componer a través del movimiento. Para el desarrollo de esta fase se propone trabajar con los roles de intérprete, improvisador y observador, quienes deberán construir una composición a partir de diversas pautas dadas por el tallerista.

Fase 3. Retroalimentación y cierre

Ofrecer un espacio de reflexión sobre la experiencia para enriquecer la capacidad de observación y crítica y fortalecer los vínculos entre los individuos, el formador y el espacio de encuentro entre todos.

Es fundamental abrir la posibilidad de que cada sujeto proponga su versión del ejercicio y reconocerle el valor que tiene.





PASO A PASO

Fase 1. Exploración personal

Momento para conocerse, establecer relación entre los participantes. Establecer una conversación de 5 a 10 minutos por parejas, con preguntas concretas y divertidas. Por ejemplo:

- ¿Cómo te sientes hoy?
- ¿Qué es ese algo que haces de maravilla?
- ¿Hay algo especial sobre el cuidado de tu cuerpo?
- ¿Hay algo que no te agrade en general?
- Si tuvieras un superpoder, ¿cuál sería?

Con el grupo completo se hace una ronda en círculo para que un compañero de la conversación presente al otro y viceversa.

Ejercicio: “Si fueras (una fruta, un mes del año, un color, una palabra, un objeto de este salón, etc.)... ¿qué serías?”.

Desplazamiento por el espacio. En un momento cualquiera, el formador cuenta hasta tres y todos (él/ella incluido/a) se ubican en una “posición de poder” con el cuerpo (una figura de kung-fu, *ninja*, de alerta), acompañada simultáneamente por un grito de poder. Todos se congelan y el formador escoge a una persona, esta persona sostiene su postura mientras los demás continúan el desplazamiento y al azar tres personas le hacen una pregunta (cada uno) del estilo:



Si fueras... ¿qué serías?

Si fueras una fruta, un mes del año, un color, una palabra, un objeto de este salón, en fin.

Todas las respuestas y preguntas son posibles (con las respectivas reservas).

Lo ideal aquí es que los niños y las niñas no piensen demasiado las respuestas, ni las preguntas. Inmediatez. Firmeza para sostener la postura. Carácter para aprender a ser el centro de atención.

Al finalizar, el “congelado” recobra su postura y se suma al desplazamiento general. El ejercicio se repite varias veces.

Fase 2. Traducción-interpretación

Antes de los siguientes dos ejercicios recomiendo un calentamiento en que los chicos exploren el movimiento desde la improvisación con pautas claras (ejemplo, movimiento con diferentes partes del cuerpo o con acciones concretas —empujar, alejar, traer, amasar, etc.—). Importante: indicar a los asistentes que “hagan lo que quieran” o “se muevan libremente” puede ser demasiado abstracto, confundirlos y generar malestar. Es preferible ofrecer pautas puntuales.

Tres señales:

Por parejas. Una persona emite la señal, la otra la recibe e interpreta.

De pie, a espaldas del receptor, le ofrece tres estímulos a su compañero: toques en la espalda, sonidos, texturas. El receptor espera a que su compañero haya concluido sus tres señales. El receptor está siempre atento, memorizando lo que le genera cada señal. Al finalizar el emisor, el receptor traduce las señales en tres movimientos de acuerdo con lo que recuerda y lo que sintió.





El ejercicio se repite varias veces conservando el mismo rol un tiempo, de manera que la capacidad de traducir una señal en movimiento se interiorice o genere inquietudes concretas en los participantes.

InterpretAcción:

Por cuartetos. Cuatro roles: un improvisador, un traductor, un intérprete y un observador.

En el tiempo de 1 minuto (máximo 2), el improvisador se moverá libremente. El traductor traducirá en una descripción detallada (con palabras y metáforas) el movimiento del improvisador. El intérprete, sin ver al improvisador, interpretará en su cuerpo lo que el traductor le indica. Finalmente, el observador contempla el ejercicio desde afuera, observando qué ocurre, si funcionan o no las descripciones con palabras y metáforas y si las indicaciones dadas por el traductor son claras.

Al finalizar, se cuenta 1 minuto para que el observador le cuente al grupo qué vio: cómo pueden refinar su método, qué se instaura como lenguaje común entre todos, qué ocurre con cada rol.

Se hace cambio de roles y se repite el ejercicio. Todos deben experimentar cada rol.

Variaciones posteriores: la traducción se puede hacer con palabras, sonidos, idiomas inventados, colores, texturas. Entre más abstracto el lenguaje, más complejo.

Fase 3. Retroalimentación-cierre

Teléfono roto:

En fila, una detrás de la otra, la persona que está al final le propone una secuencia corta y clara de movimiento al compañero que está adelante. Este le transmite al siguiente y así sucesivamente, hasta que el último le muestra a todo el grupo el mensaje que recibió. Seguramente será muy distinto el mensaje inicial al mensaje final. Lo interesante es evidenciar todo el proceso que atraviesa un mensaje en el transcurso de un interlocutor a otro.



Hay muchas formas de recopilar juntos lo que ocurrió en el taller: desde la palabra, el movimiento, los sonidos, etc. El círculo es muy efectivo, así como crear la imagen de una concentración de energía en el centro del círculo al que ingresan todos los aportes y que se nutre con cada intervención.

Luego, se pueden hacer algunas respiraciones en grupo para concluir y cerrar.

RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

En la vida como en la danza, todos contamos con posibilidades no solo de hacer las cosas diferentes, sino de sentir, imaginar y ser diferentes. Por esto, los ejercicios planteados visibilizan la diversidad como una forma de vivir y de crear, respetable y legítima para ser vivenciada en los espacios de formación, dentro y fuera de las aulas de clase.



BIBLIOGRAFÍA

-  **Barton, L.** (2009). Estudios sobre discapacidad y la búsqueda por la inclusividad. *Observaciones. Revista de Educación*, 349, 137-152.
-  **Caballero, C.** (2010). *El movimiento diverso de los cuerpos. Cuerpos entre líneas*. Bogotá: Orquesta Filarmónica de Bogotá.
-  **Citro, S.** (coord.). (2011). *Cuerpos plurales: antropología de y desde los cuerpos*. Buenos Aires: Biblos.

- 🌀 Citro, S. y Aschieri, P. (coords.). (2012). *Cuerpos en movimiento: antropología de y desde las danzas*. Buenos Aires: Biblos.
- 🌀 Penagos, A. (2014). ConCuerpos danza integrada. *Revista iLetrada*, 22. Recuperado de <http://letrada.co/post/paraguero/181/concuerpos-danza-integrada>
- 🌀 Vigo, B. y Soriano, J. (coords.). (2013). *Educación inclusiva. Desafíos y respuestas creativas*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.



