



TÍTULO
LUGARES DE ENSUEÑO



RECURSO A UTILIZAR

Visita virtual

<https://bit.ly/3gzhku3>

Video sobre la exposición

https://youtu.be/UxTdZ7r_qFk

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación y expresión emocional, empatía, creatividad.

CONTEXTO ESCOLAR

Artes, emociones y creatividad, identidad personal, trabajo por proyectos.

EDAD RECOMENDADA

5 años.

SINOPSIS: Esta actividad está inspirada en la exposición titulada Itinerarios 2011/2012. Esta exposición muestra los trabajos de los beneficiarios de la XIX convocatoria de Becas de Artes Plásticas de la Fundación Botín. Es una exposición que muestra los trabajos de Antoni Abad, Karmelo Bermejo, André Guedes, Julia Montilla, Javier Núñez Gasco, João Onofre, Jorge Satorre, David Zink Yi.

REFERENTE TEÓRICO: Las artes plásticas se presentan como potenciales espacios de desarrollo de las habilidades emocionales y creativas. Nos muestran nuevas formas de expresar la realidad y hablar sobre nosotros y lo que nos rodea. Para Gerver (2012), las experiencias artísticas lúdicas fomentan la flexibilidad, la originalidad y la imaginación, e influyen en los procesos de pensamiento, potenciando, por lo tanto, la creatividad.

RAZÓN DE SER: En esta actividad, a través de las obras realizadas con diferentes lenguajes creativos (el video, las nuevas tecnologías, la fotografía y la escultura) reflexionaremos sobre la construcción y la representación de diferentes lugares por parte de estos artistas y también sobre los usos que hacemos de ellos.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador introducirá la actividad y la exposición avanzando lo que vamos a ver a continuación.

En esta actividad vamos a conocer una exposición donde varios artistas han expuesto sus obras,

veremos alguna obra de arte y nos fijaremos en lo diferentes que son unas de otras. Además, nos pararemos a observar alguna de ellas en detalle y hablaremos sobre qué cosas nos llaman la atención. Después, realizaremos una actividad creativa para convertirnos nosotros mismos en artistas. En concreto nos vamos a centrar en la obra de un artista que se llama João Onofre. A continuación, vamos a ver una de sus obras.

A lo largo de las últimas dos décadas, João Onofre ha venido realizando obras basadas, ante todo, en el dibujo, el sonido y el vídeo. La mayor parte de su trabajo en este último medio documenta unas acciones escenificadas en los límites del absurdo, con un deliberado trasfondo existencial, que proponen una mirada humorística, que no frívola, sobre la condición humana. En esta obra, Onofre eligió ubicar una palmera tropical, no muy común, en una especie de balsa, que podría recordar un velero o una isla desierta en los trópicos, playas arenosas incluidas. Luego filmó la navegación, Tajo abajo, de la «isla» navegando junto a la ciudad de Lisboa y bajo sus dos puentes emblemáticos.

2ª Fase

El educador mostrará el audiovisual de la obra *Ghost, (2009-12)*, lo haremos en primer lugar de forma completa para después, volver a visualizarlo deteniéndonos en momentos concretos que nos permitan analizar mejor la obra.

A través de las siguientes preguntas, analizaremos la obra y generaremos un diálogo con el alumnado en torno a la misma:

¿Qué vemos aquí? ¿Qué está ocurriendo? ¿Dónde puede estar grabada esta obra? ¿Qué momento del día es? ¿Qué estación del año creéis que puede ser? Vamos a cerrar un segundo los ojos. ¿Qué sonido acompaña el video? ¿Cómo os hace sentir este tipo de música o sonido? ¿En qué lugar os imagináis mientras la escucháis? ¿le pondríais otro sonido?

¿por qué? ¿Cómo habrá llegado hasta aquí esta palmera/isla? ¿Qué nos querrá contar el artista?

Imaginemos que en lugar de la palmera hubiese una persona, tú: ¿Cómo te sentirías en esta isla? ¿Qué podrías hacer allí? ¿Qué necesitarías en una isla perdida? ¿Por qué? ¿Cómo creéis que se podría sentir el artista? ¿Por qué?

A través de las preguntas, llegaremos a la reflexión de que los espacios son fuente de generación de emociones, de relaciones afectivas y de vivencias creativas. Todos tenemos lugares donde nos sentimos más seguros, donde acudimos a pensar o estar tranquilos, lugares que nos hacen sentirnos bien y divertirnos, como por ejemplo donde nos reunimos con los amigos o con la familia. También existen espacios inquietantes, que nos pueden asustar o impresionar, porque no nos sentimos a gusto. Hay lugares que sólo existen en nuestra imaginación y solo surgen de ella cuando nos encontramos en situaciones difíciles de afrontar o, por el contrario, situaciones tan reconfortantes que dan alas a nuestra imaginación más positiva.

Ghost, (2009-12), es una declaración estética y política sobre el mundo. Documenta el viaje silencioso de una isla flotante, habitada por una palmera tropical (*Howea forsteriana*), relativamente difícil de encontrar en el hemisferio norte y que se eleva once metros sobre la superficie de la isla. Construido sin otro propósito que la película, la isla atraviesa la ciudad de Lisboa a lo largo del río Tajo, de este a oeste, hasta que se pierde en el horizonte.

3ª Fase

Tomando como punto de partida la obra del artista trabajaremos el concepto del **lugar**.

Proponemos al alumnado **elegir un lugar, un sitio de su entorno que sea especial para ellos (su lugar favorito)**, en relación a cómo se sienten en él y por el sonido que genera. Después, compartiremos y hablaremos sobre el que han elegido y porqué,

también hablaremos sobre las emociones que les generan:

¿Qué sonidos se pueden escuchar? ¿Por qué habéis escogido este espacio? ¿Cómo os sentís en ese espacio?

Después comenzaremos la actividad creativa, cada alumno tiene que pensar en cómo sería su **lugar soñado**. Para ello, pondremos a su disposición distintos materiales y objetos que puedan manipular y elaborar una maqueta de ese lugar. Podemos ayudarles con preguntas de aproximación:

Ahora, cada uno vamos a pensar y crear una pequeña muestra sobre cómo sería nuestro lugar soñado, ese lugar puede tener todo lo que queráis o más os gusta, podéis pensar en qué cosas incluirías en él, ¿cómo sería ese lugar? ¿Qué objetos/elementos tendría? ¿Cómo olería? ¿Tendría algún sonido? ¿Habría gente en ese lugar? ¿Quiénes estarían? ¿Sería un lugar grande o pequeño? ¿Qué cosas podrías hacer en ese lugar?

Para ayudarles en este proceso de diseño de su lugar soñado, podemos ponerles objetos que se vinculen a los distintos sentidos: texturas para el tacto, olores con cascaras de frutas u objetos naturales... También podrán moldear o dibujar lo que quieran incorporar a ese espacio.

Por último, en cajas de pequeño formato harán su propia maqueta incluyendo los objetos, dibujos o materiales que representen ese lugar soñado.

Después, juntaremos todas las maquetas y tendremos nuestra **ciudad de los sueños**.