

Proyecto educativo

ATRAPANDO SOMBRAS

Exposición “He atrapado una sombra” de Fernando M. Romero
Del 18 de febrero al 1 de abril de 2016



Planifica tu visita



Consulta nuestra agenda de actividades en
www.lamadraza.ugr.es



Escribe a la coordinación del programa educativo con el asunto visitas didácticas
958 24 34 84 / programaeducativo@ugr.es



Te daremos día y hora para realizar la visita
De martes a viernes de 11 a 13 horas



No olvides consultar la sede donde se realiza la actividad
Palacio de la Madraza u Hospital Real

LA MADRAZA. CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA DE LA UGR

Palacio de la Madraza, Calle Oficios 14, 18071. Granada

culturacontemporanea@ugr.es

958 24 34 84

EQUIPO

Dirección área artes visuales: Belén Mazuecos Sánchez

Coordinador actividades didácticas: M^a del Pilar Nuñez Delgado


Diseño de actividades de artes visuales: Ángel García Roldán

Programación de actividades didácticas: Cristina Calvache Quesada, Macarena del Rocío Sierra Salmerón, Antonio Manuel Fernández Morillas, Rubén Hurtado Giráldez

Diseño de materiales didácticos: Rubén Hurtado Giráldez

Grafismo de cuadernos didácticos: Antonio Collados Alcaide

Fotografía: Ángel García Roldán y Antonio Manuel Fernández Morillas



El Programa Educativo de la Universidad de Granada para los espacios expositivos de La Madraza y el Crucero del Hospital Real, está dirigido principalmente a los centros escolares de la ciudad y su provincia, además de a todas aquellas personas que deseen acercarse y participar del Arte y la Cultura a través de la experiencia directa con las distintas manifestaciones artísticas actuales que acogemos en los espacios expositivos de la Universidad.

La vinculación con la comunidad escolar es uno de los ejes fundamentales de la acción educativa en los espacios expositivos de la Universidad de Granada. Para ello, el Vicerrectorado de Extensión Universitaria y el Área de Proyección Social ofrecen una variada programación de visitas-taller para alumnos desde la Educación Infantil a la Secundaria, además de una estrecha colaboración con el colectivo docente en la programación de experiencias previas a la visita en nuestros espacios. Las actividades para escolares tienen un carácter interdisciplinar y hacen uso de metodologías muy diversas. En todos los casos, el arte contemporáneo es el eje principal que estimula los distintos procesos de aprendizaje en los que intervienen la percepción, la emoción, el pensamiento y la interacción social.

Estos talleres son una posibilidad de acercar a los escolares y a toda la ciudadanía las distintas manifestaciones de arte contemporáneo y una oportunidad para interiorizar y reflexionar sobre los diferentes, guiados por un equipo especializado en arte y educación.



Proyecto educativo

ATRAPANDO SOMBRAS

La exposición “He atrapado una sombra” de Fernando M. Romero presenta una serie de piezas que evidencian la exploración realizada por el artista sobre la relación existente entre la realidad y los registros que de ella pueden realizarse. Su obra parte de la pintura como un sistema híbrido que abandona el lienzo para invadir el propio espacio expositivo y dialogar con la fotografía en un camino de ida y vuelta.

La motivación de este proyecto la encontramos en una confluencia de intereses que van desde cómo construimos y nos relacionamos con nuestra memoria y las teorías científicas acerca de la naturaleza de la luz y de nuestro conocimiento de la realidad. Los ensayos fotográficos y los primeros negativos de W.H. Fox Talbot, la cámara oscura, los trabajos de Thomas Wedgwood para capturar siluetas a escala y el mito griego de Butades como el fundacional de la pintura, en el que su hija trazaba el perfil de la sombra que proyectaba su amado en la pared antes de partir, aparecen como referentes en la indagación del artista sobre la naturaleza de la representación, de la memoria y de nuestra relación con la realidad.



Más info: www.lamadraza.ugr.es

Documentación audiovisual: www.lamadraza.ugr.es/multimedia





Actividad orientada a

EDUCACIÓN INFANTIL



OBJETIVOS

Experimentar las propiedades expresivas de la línea y la huella sobre el espacio.



CONTENIDOS

- a. La línea
- b. La huella



METODOLOGÍA

La metodología de enseñanza-aprendizaje contribuirá a la construcción de aprendizajes significativos y relevantes, mediante actividades exploratorias y de indagación a modo de juego interpretativo –individual y colectivo– y de la práctica dialógica, otorgando nuevos significados verbales y estéticos a las propuestas artísticas expuestas.



EXPERIENCIAS

Experiencia 1: La sombra. Partiendo del título de la muestra, los escolares fijarán su propia sombra sobre un soporte de papel continuo. El resultado final será una acumulación de sombras de la pieza procesal y colectiva.

Experiencia 2: La red. Trabajaremos sobre una superficie preparada de madera, sobre la cual se realizarán trazas de la misma forma que lo hace Fernando M. Romero usando cinta adhesiva (cinta de carroceros, precinto de color, cinta aislante, etc.). En el proceso, mientras unos lanzan nuevas líneas, otros las desmontarán y definirán nuevos trazados, despegando y pegando de nuevo los trozos de cinta ya utilizados.

Experiencia 3: Dibujos de luz. A través de un retroproyector, los escolares podrán experimentar cómo sus dibujos intervienen en las obras del artista. Sobre el cristal verteremos arena o sal con la que poder realizar esos dibujos, realizando todo tipo de huellas y surcos moldeando el material con las manos.



Vista de la exposición de Fernando M. Romero en el Hospital Real. 2016

“Su trabajo explora de manera multidisciplinar la distancia entre la realidad y sus registros”



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Papel continuo blanco, carboncillo grueso y esponja, cinta adhesiva (de carro-cero, aislante, precinto), un panel de madera, retroproyector.



TEMPORALIZACIÓN: 1 h.

- Recepción del grupo, bienvenida y normas de comportamiento.
- Intervenciones plásticas y performáticas tras el diálogo participativo con las obras expuestas.
- Agradecimiento y despedida del grupo.



RELACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PLANTEADAS CON LA NORMATIVA EDUCATIVA VIGENTE:

DECRETO 428/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación infantil en Andalucía.

Artículo 4

- d) Representar aspectos de la realidad vivida o imaginada de forma cada vez más personal y ajustada a los distintos contextos y situaciones, desarrollando competencias comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Conocer y participar en algunas manifestaciones culturales y artísticas de su entorno, teniendo en cuenta su diversidad y desarrollando actitudes de interés, aprecio y respeto hacia la cultura andaluza y la pluralidad cultural.





Actividad orientada a

EDUCACIÓN PRIMARIA



OBJETIVOS

- Experimentar el arte desde el arte.
- Entender las imágenes del arte como una forma independiente de pensamiento.
- Descubrir cómo lo colectivo puede convertirse en un proyecto artístico.



CONTENIDOS

- El instante preciso
- Las tramas modulares
- La fotografía
- La huella



METODOLOGÍA

La metodología de enseñanza-aprendizaje más ajustada a las experiencias propuestas será activa, participativa y cooperativa, favorecedora del trabajo entre iguales y de la práctica dialógica, el pensamiento racional y crítico, así como distintas posibilidades de expresión en relación con la vida cotidiana y el entorno inmediato del alumnado.



EXPERIENCIAS

Experiencia 1: Encuentra la obra. Divididos en varios grupos, los escolares deberán encontrar la obra representada en las reproducciones que se les ofrecerán en un sobre. Las fotografías corresponden a fracciones y detalles de las obras.

Experiencia 2: Mi propuesta. Los escolares se acercarán al concepto de la muestra mientras dibujan lo que han encontrado durante la actividad anterior. Utilizando papel, grafito y rotuladores, se establecerá un diálogo entre sus dibujos y las piezas del artista.



Vista de la exposición de Fernando M. Romero en el Hospital Real. 2016

Experiencia 3: Atrapando sombras. A partir del título de la exposición, cada escolar trazará su sombra sobre un soporte de papel continuo usando carboncillo y esponja. El objeto resultante será una pieza colectiva creada por la acumulación de los registros individuales de los escolares.

Experiencia 4: Malla deformable. Sobre la serie “Folded”, los escolares realizarán una intervención sobre un plástico dispuesto en la sala para crear una malla a partir de las trazas realizadas con cintas adhesivas. Finalmente, el elemento será deformado para crear un efecto tridimensional.

Experiencia 5: Líneas proyectadas. Los escolares comprobarán cómo cambia la percepción que tenemos del espacio cuando lo intervenimos con líneas y colores. Ellos mismos dibujarán esos elementos sobre acetato y los proyectaremos sobre los paramentos de la sala mediante un retroproyector.

Experiencia 6: Pegar-despegar-pegar. Se realizará una intervención efímera colectiva generando tramas con elementos “post-it” en relación con la pieza “Archive_001” mostrada en la instalación site-specific del Crucero del Hospital Real.



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Plástico de pintor, papel continuo blanco, hojas de papel DIN A3, láminas de acetato, carboncillo grueso y esponja, rotuladores permanentes de diversos colores, cinta adhesiva (de carroceros, precinto, aislante, etc.) y un retroproyector.



TEMPORALIZACIÓN: 1 h.

- Recepción del grupo, bienvenida y normas de comportamiento.
- Intervenciones plásticas y performáticas tras el diálogo participativo con las obras expuestas.
- Agradecimiento y despedida del grupo.



RELACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PLANTEADAS CON LA NORMATIVA EDUCATIVA VIGENTE:

DECRETO 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la comunidad autónoma de Andalucía.

Artículo 4. Objetivos

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar, además de los objetivos enumerados en el artículo 17 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, los siguientes:

- a) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- b) Participar de forma solidaria, activa y responsable, en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.
- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de la misma como comunidad de encuentro de culturas.



Artículo 6. Competencias clave

2. El currículo de la Educación Primaria deberá incluir, de acuerdo con lo recogido en el artículo 2.2 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, las siguientes competencias clave:

- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

ORDEN DE 17 DE MARZO DE 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación primaria en Andalucía.

Artículo 3. Principios para el desarrollo del currículo

a) Aprendizaje por competencias, determinado por:

1º. Transversalidad e integración. Implica que el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en competencias debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa. La visión interdisciplinar y multidisciplinar del conocimiento resalta las conexiones entre diferentes áreas y la aportación de cada una de ellas a la comprensión global de los fenómenos estudiados.

3º. Aprendizaje funcional. Se caracteriza por la capacidad de transferir a distintos contextos los aprendizajes adquiridos. La aplicación de lo aprendido a las situaciones de la vida cotidiana favorece las actividades que capacitan para el conocimiento y análisis del medio que nos circunda y las variadas actividades humanas y modos de vida.

4º. El trabajo por competencias se basa en el diseño de tareas motivadoras para el alumnado que partan de situaciones-problema reales y se adapten a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de cada alumno y alumna, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo, haciendo uso de métodos, recursos y materiales didácticos diversos.

5º. Participación y colaboración. Para desarrollar las competencias clave resulta imprescindible la participación de toda la comunidad educativa en el proceso formativo tanto en el desarrollo de los aprendizajes formales como de los no formales.

b) Contextualización de los aprendizajes a través de la consideración de la vida cotidiana y de los recursos del medio cercano como un instrumento para relacionar la experiencia del alumno o alumna con los aprendizajes escolares.

c) Potenciación del uso de las diversas fuentes de información y estudio presentes en la sociedad del conocimiento.



Vista de la exposición de Fernando M. Romero en el Hospital Real. 2016

“... se basa en el periodo prefotográfico para indagar en la naturaleza de la representación, de la memoria y de nuestra relación con la realidad...”





Actividad orientada a **EDUCACIÓN SECUNDARIA**

OBJETIVOS

- Analizar, comprender y experimentar sobre elementos básicos del trazado geométrico en la definición del espacio tridimensional: la línea como registro de la experiencia.
- Analizar, comprender y experimentar sobre modos de creación plástica a partir del trabajo con la luz y la perspectiva, introduciendo el término del “trampantojo”.
- Analizar y reformular los modos de comunicación social presentes en la actualidad.

CONTENIDOS

- Tramas modulares
- Trampantojos e ilusiones ópticas
- El registro, la huella y la memoria

METODOLOGÍA

La metodología de enseñanza-aprendizaje será fundamentalmente activa y participativa, favorecedora del trabajo individual y cooperativo del alumnado, integradora de la práctica dialógica y creativa con las referencias de la vida cotidiana y el entorno del alumnado.

EXPERIENCIAS

Experiencia 1: Trampa al ojo. La ilusión óptica es uno de los conceptos que trata el artista que está presente en la instalación site-specific del Crucero del Hospital Real, que nos enfrenta a la veracidad o falsedad en lo visible. Para comprender la aportación del artista realizaremos una sesión sobre ilusiones ópticas en la sala, planteando la posibilidad de interactuar con alguna de las proyecciones.

Experiencia 2: Hacer-deshacer-rehacer. Los estudiantes organizados por grupos pasarán a componer una instalación efímera generada mediante el entrelazado de cuerdas y tendidos de cinta de carroceros. Se podrán redefinir las formas generadas, alterando o recomponiendo los elementos antes de dar por acabada la pieza.



Vista de la exposición de Fernando M. Romero en el Hospital Real. 2016

Para que el interés no solo se centre en el resultado final y para que se entienda lo interesante del proceso, serán fotografiados durante el ejercicio, exponiendo los resultados y debatiendo sobre lo dinámico expresado por la suma de imágenes estáticas.

Experiencia 3: La cueva de Platón. Entendiendo el mito de Butades como iniciático de la pintura y reinterpretando el título de la exposición, los estudiantes plasmarán las sombras cambiantes que generen al ser iluminados por un proyector que podrá cambiar de posición.

Experiencia 4: "Post-it". Se realizará una intervención efímera colectiva generando tramas con elementos "post-it" en relación con la pieza "Archive_001" presente en la instalación site-specific del Crucero del Hospital Real.



RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Papel continuo blanco, carboncillo grueso, esponja, cuerdas y cinta adhesiva (de carroceros, precinto, aislante, etc.), retroproyector, un ordenador portátil con cañón de proyección y una cámara de fotos.



TEMPORALIZACIÓN: 1 h.

- Recepción del grupo, bienvenida y normas de comportamiento.
- Intervenciones plásticas y performáticas tras el diálogo participativo con las obras expuestas.
- Agradecimiento y despedida del grupo.



RELACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS PLANTEADAS CON LA NORMATIVA EDUCATIVA VIGENTE:

DECRETO 231/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación secundaria obligatoria en Andalucía.

Artículo 4. Objetivos.

La educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado los saberes, las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que les permitan alcanzar, además de los objetivos enumerados en el artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, los siguientes:

- b) Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

Capítulo II

Artículo 5. Definición y principios para su determinación.

3. El currículo de la educación secundaria obligatoria se orientará a:

- a) Desarrollar las aptitudes y las capacidades del alumnado.
- b) Procurar que el alumnado adquiera los aprendizajes esenciales para entender la sociedad en la que vive, para actuar en ella y comprender la evolución de la humanidad a lo largo de la historia.
- c) Facilitar que el alumnado adquiera unos saberes coherentes, actualizados y relevantes, posibilitados por una visión interdisciplinar de los contenidos.
- d) Integrar los aprendizajes y experiencias que se consiguen o adquieren en espacios y tiempos escolares con los que se puedan conseguir o adquirir fuera de ellos.

Artículo 6. Competencias básicas

2. El currículo de la educación secundaria obligatoria deberá incluir, de acuerdo con lo recogido en el Anexo I del Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, al menos las siguientes competencias básicas:

- a) Competencia en comunicación lingüística, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera.
- b) Competencia de razonamiento matemático, entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.
- d) Competencia digital y tratamiento de la información, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
- f) Competencia cultural y artística, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.





Acciones previas

A LA VISITA

El programa educativo plantea para la visita de escolares un conjunto de experiencias previas que pueden realizarse en el aula a modo de introducción a la exposición “He atrapado una sombra” de Fernando M. Romero. Estas actividades, que se refieren a los contenidos básicos de la exposición, pueden ser realizadas indistintamente por los alumnos de los diferentes niveles educativos a los que ofrecemos la visita. Estas acciones previas a la visita plantean los contenidos básicos de la exposición:



ACCIONES

1. Primeras fotografías. Como experiencia en el aula revisaremos diversas imágenes de los inicios de la fotografía incluidas al final de este cuaderno didáctico. ¿Sabías que la primera fotografía se hizo dentro de una vasija de barro y fue una hoja de árbol? ¿Sabías que la primera fotografía que se hizo en España fue en Barcelona y desapareció? Las primeras fotografías hechas con una cámara fueron de una mesa puesta, una ventana y el exterior de una ventana. ¿Sabías que al principio la fotografía era cosa de científicos y no de artistas?

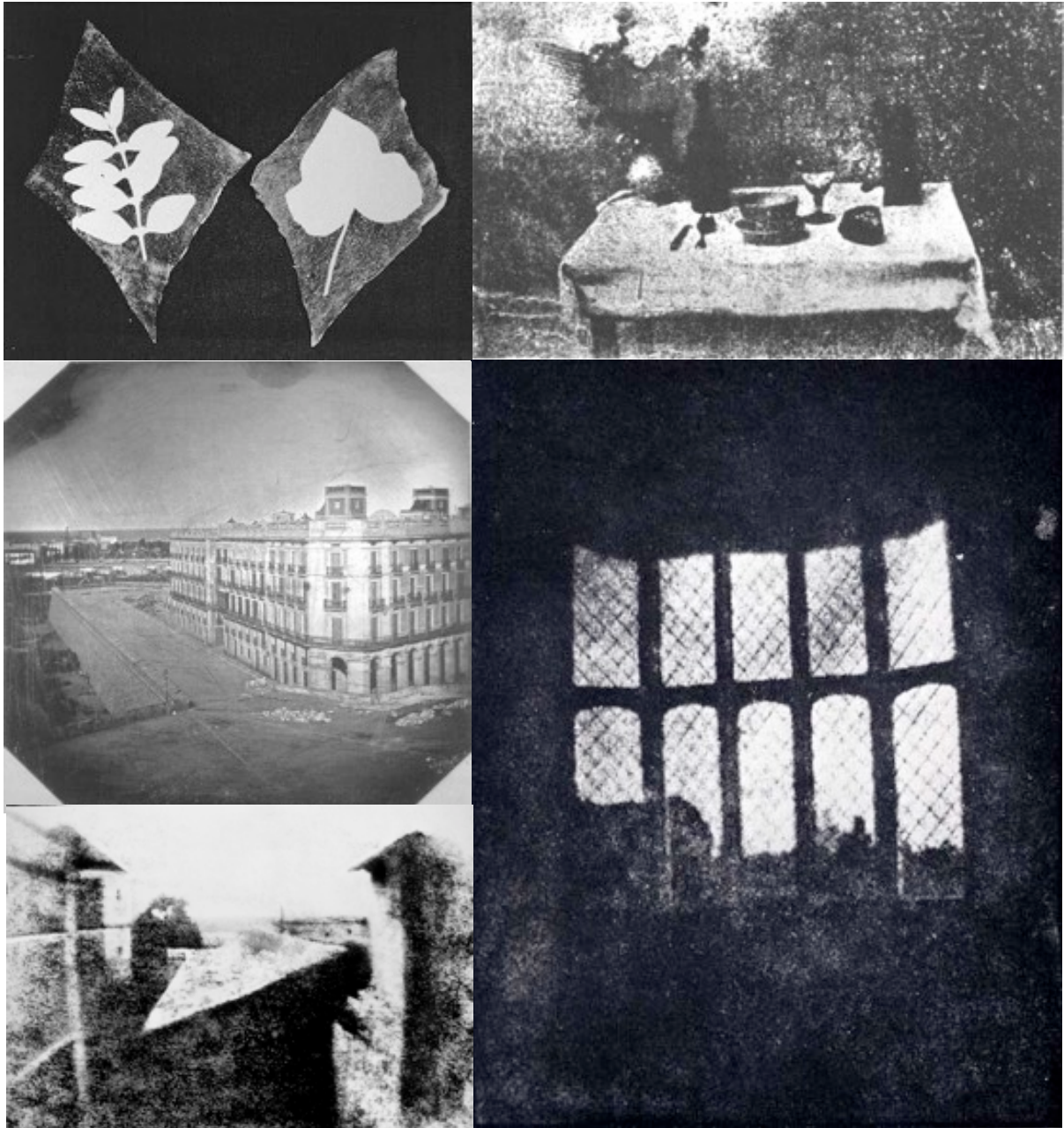
2. Mallas superpuestas. Realizaremos una trama modular sobre un papel A4 y sobre un acetato, experimentando después con su superposición.

3. Ilusiones ópticas. Adelantando los conceptos que desarrollaremos en la visita, este cuaderno contiene una serie de imágenes de ilusión óptica que serán presentadas en el aula. La obra de Fernando M. Romero juega con el concepto de lo real aplicado a lo visible. Cuando miramos, ¡no todo es lo que parece!

4. Mi ilusión óptica. Una vez mostradas las imágenes de ilusión óptica contenidas en este cuaderno, se podrán realizar diversas ilusiones a partir de los ejercicios de geometría que aparecen en el enlace siguiente.

<https://profmate.wordpress.com/ilusiones-opticas>

Ficha acción 1: Primeras fotografías

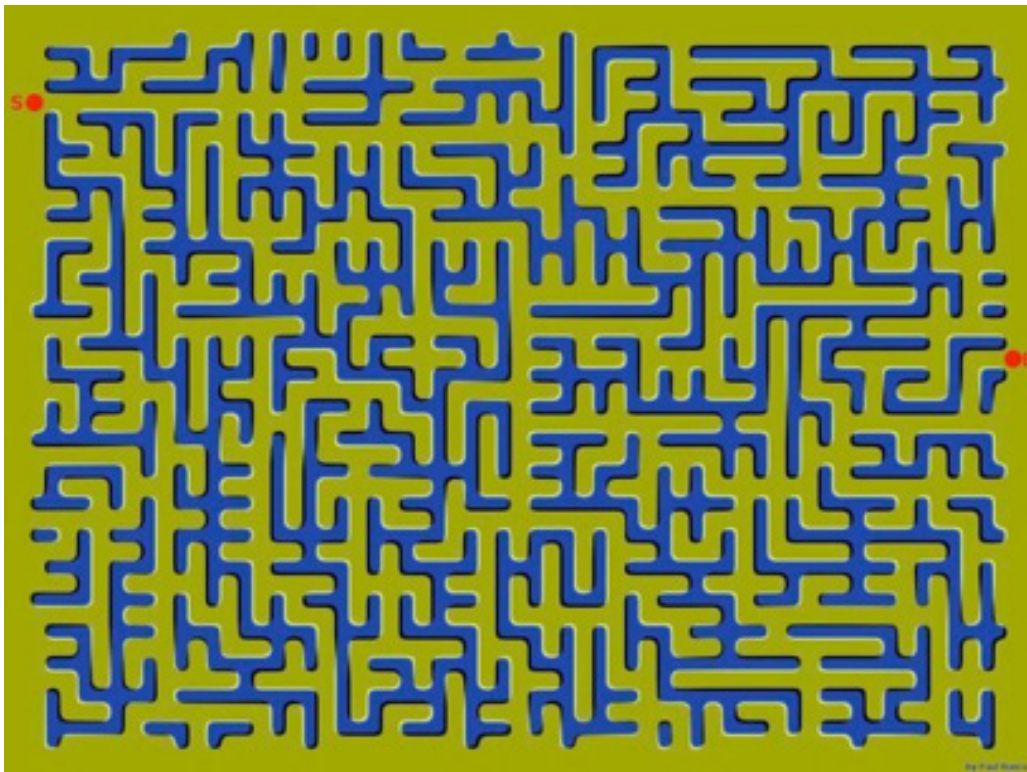


- ⦿ ¿Sabías que la primera fotografía se hizo dentro de una vasija de barro y fue una hoja de árbol?
- ⦿ ¿Sabías que la primera fotografía que se hizo en España fue en Barcelona y desapareció?
- ⦿ Las primera fotografías hechas con una cámara fueron de una mesa puesta, una ventana y el exterior de una ventana.
¿Sabías que, al principio, la fotografía era cosa de científicos y no de artistas?

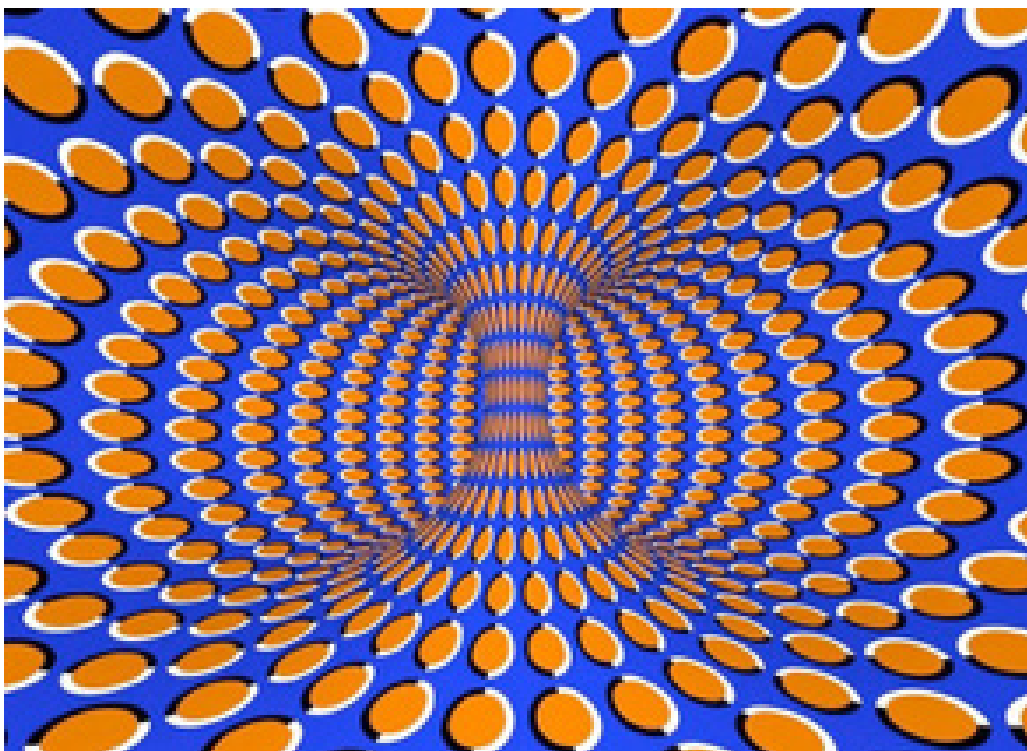
Ficha acción 3: Ilusiones ópticas

La obra de Fernando Romero podemos situarla en un punto intermedio entre la fotografía, la pintura y la escultura. Del mismo modo también juega con la ilusión de saber si lo que vemos es realmente lo que es. Podemos decir que el artista pretende hacernos dudar todo el tiempo, así como las ilusiones ópticas nos engañan. ¡No todo es lo que parece!

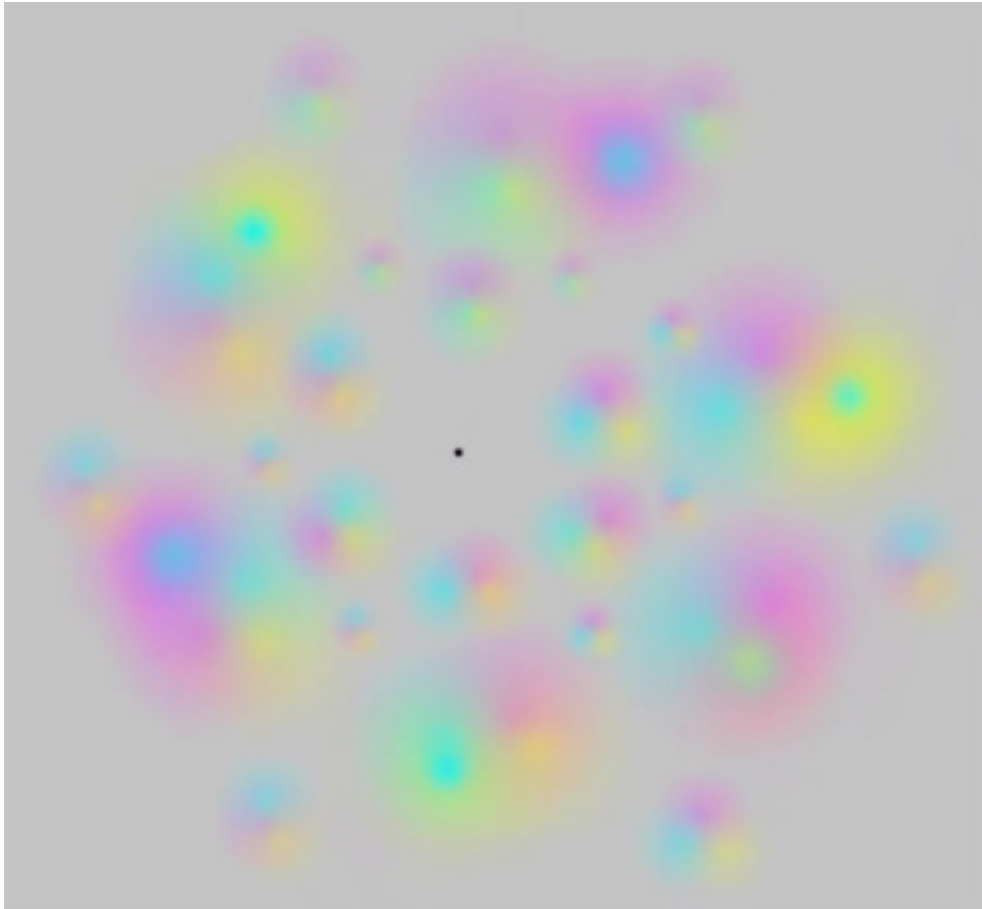
Intenta completar este tambaleante laberinto



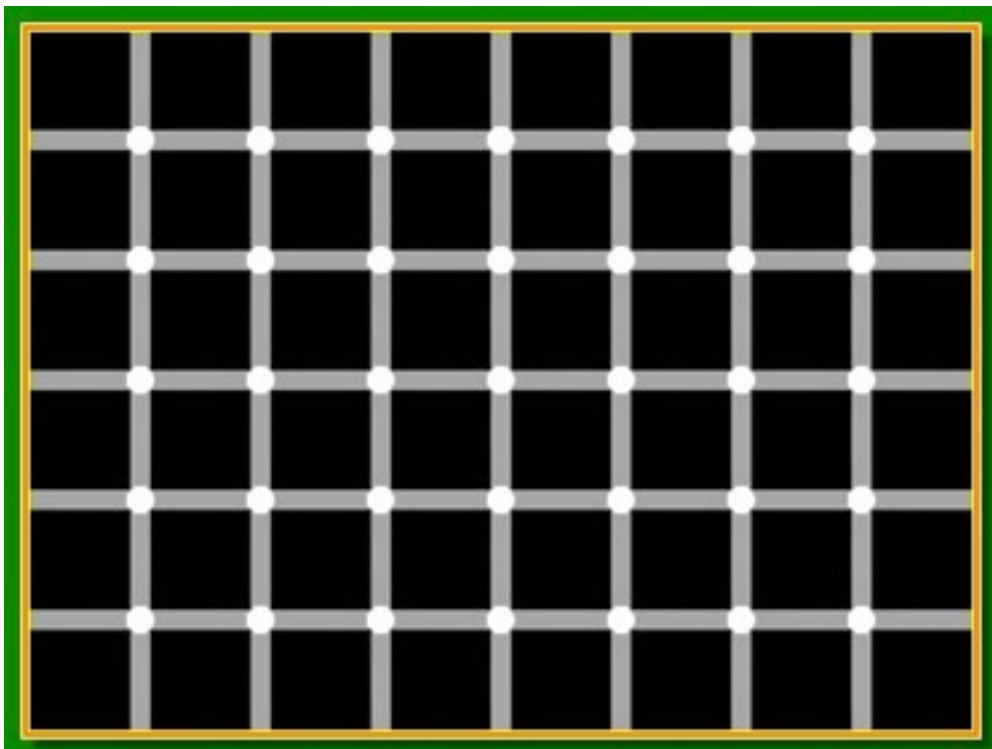
¡Parece que se mueve!



Mira fijamente el punto negro en el centro... y tu mente borrará el resto



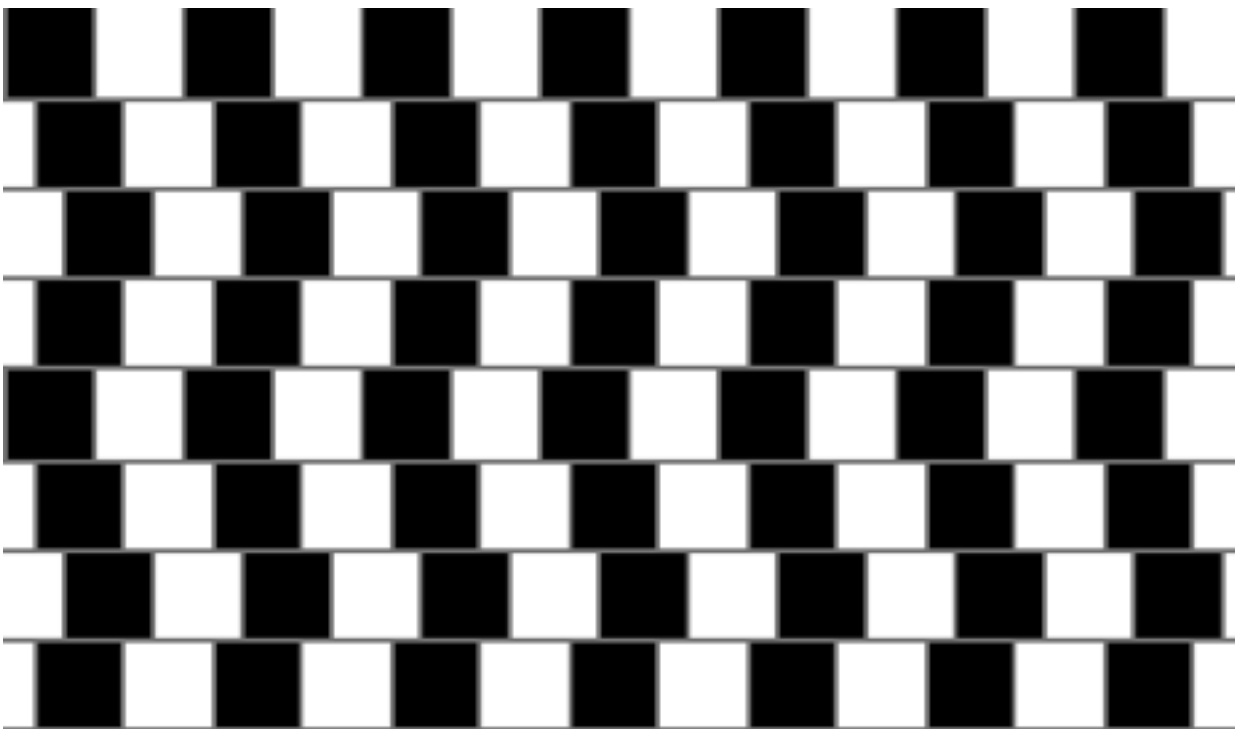
¿Desaparecen o no?



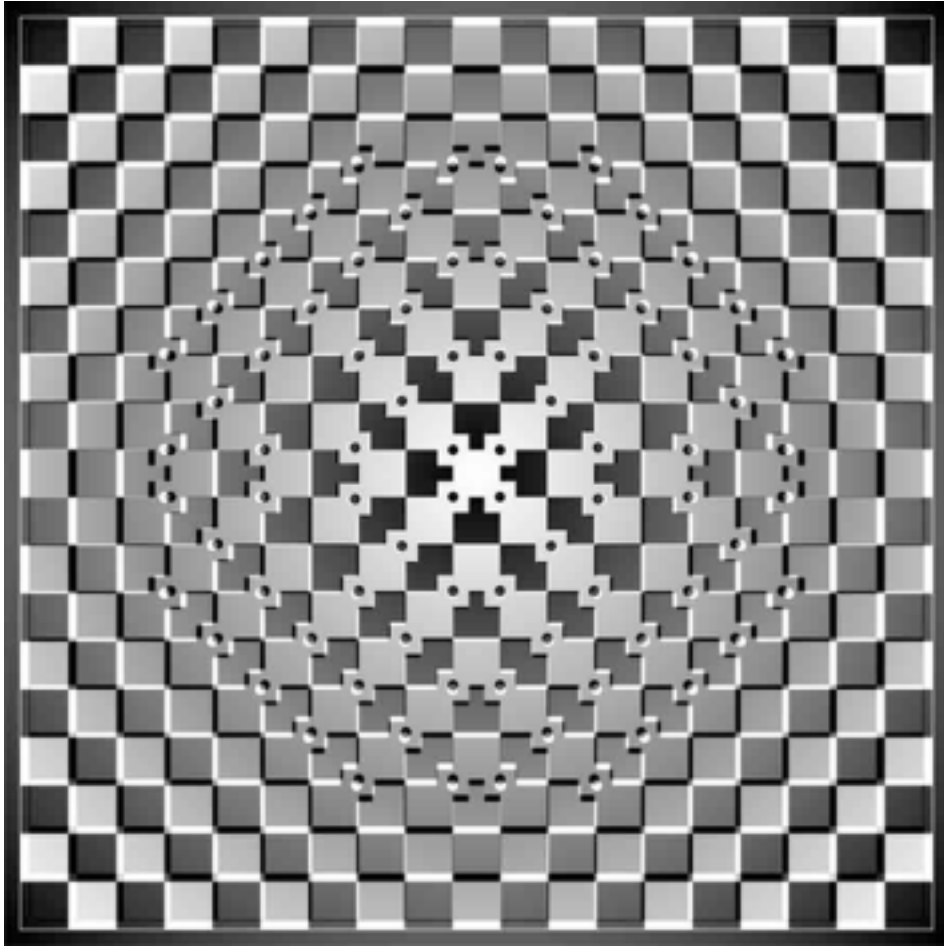
Mira fijamente los tres puntos del centro de la Imagen durante 10 segundos.
Ahora aparta la mirada y mira hacia la pared parpadeando.
¿Quién es?



Todas las líneas horizontales son paralelas



¿Será un video?



¿Te atreves con más?

A continuación podrás ver mas Ilusiones ópticas en movimiento a partir de enlaces web.

1. Mira fijamente el punto blanco en el centro de la imagen durante 20 segundos, a continuación puedes observar que ocurre a tu alrededor.

Enlace: <http://k30.kn3.net/taringa/F/C/8/8/B/5/rapidussnake/172.gif>

2. Fíjate como el punto naranja varia de tamaño, ¿o no?

Enlace: https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/2014-06/19/11/enhanced/webdr03/anigif_enhanced-6414-1403193184-20.gif

3. Las líneas amarilla y azul recorren la imagen a la misma velocidad constante. ¿Por qué dan saltos?

Enlace: https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/2014-06/19/12/enhanced/webdr03/anigif_enhanced-7160-1403196003-12.gif

4. Lo mismo ocurre en este video.

Enlace: https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/2014-06/19/11/enhanced/webdr04/anigif_enhanced-6887-1403192867-1.gif

5. ¿Cómo es posible?

Enlace: https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/2014-06/19/12/enhanced/webdr06/anigif_enhanced-26175-1403195273-19.gif

6. La barra central es siempre del mismo color, ¿o no?

Enlace: https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/2014-01/enhanced/webdr06/6/12/anigif_enhanced-buzz-31977-1389028029-14.gif

7. 3D sin gafas, ¿es posible?

Enlace: <http://k32.kn3.net/taringa/F/3/9/8/F/D/rapidussnake/OF7.gif.webm>



UGR | Universidad
de Granada

LA MADRAZA

CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA UGR