

Artes Visuales 2° medio / Unidad 3 / OA 3;5 / Actividad 4

4. Creando una autobiografía multimedial (10 horas de clases)

Los y las estudiantes inician la actividad escribiendo en sus bitácoras un breve texto autobiográfico en el que incorporan sus recuerdos, ideas, imágenes y escenas importantes de su vida, entre otros. En grupos de tres a cinco integrantes, leen en voz alta los relatos y extraen ideas, escenas o imágenes que les llamen la atención de los textos.

Luego, observan y comentan obras de artistas multimediales que trabajan a partir de su autobiografía utilizando diversos medios expresivos. El o la docente comparte y discute con los y las estudiantes el significado de los conceptos "multimedia" y "arte multimedial" (ver anexo Glosario), y vincula la idea de lo multimedial con los elementos simbólicos que se encuentran presentes en las obras. Para esto, puede apoyarse en las siguientes preguntas:

- ¿Qué objetos o ideas de las manifestaciones artísticas observadas se repiten?
- ¿Cuál es la relación entre los elementos que se repiten en las obras y la biografía de la o el artista?
- ¿Podríamos identificar estos elementos como símbolos?, ¿por qué piensan esto?
- ¿Cuáles son los vínculos entre el propósito expresivo de las obras y los medios expresivos utilizados?

El o la docente comenta que muchos artistas contemporáneos trabajan desde su propia vida cotidiana incorporando sus memorias autobiográficas, por lo que su proceso creativo es un camino que une el arte y la vida, y que convierte cualidades, eventos o ideas particulares de su biografía en elementos simbólicos que nos permiten conocer y apreciar su obra.

A continuación, plantea el desafío de crear un proyecto para una obra multimedial autobiográfica por medio de una representación tridimensional de ella. Para esto:

- Proponen propósitos expresivos para su proyecto, apoyándose en algunos de los elementos que destacaron del texto autobiográfico redactado al comienzo de la actividad y elaboran ideas originales que contengan elementos simbólicos, mediante bocetos o textos.
- Comentan con la o el docente y sus pares las ideas y las mejoran, si es necesario.
- Desarrollan en su bitácora o en formato digital el proyecto para su obra multimedial, por medio de bocetos, textos, planos y recorridos, incorporando sus propósitos expresivos, ideas, elementos simbólicos, lugar o espacio donde se emplazaría la obra y sus medidas, tiempos y tipo de interacción con el espectador, entre otros.
- Definen los medios expresivos, materialidades y objetos que utilizarían, y describen su vínculo con el propósito expresivo.
- Elaboran la representación tridimensional a escala del proyecto de su obra multimedial autobiográfica. Para ello, se sugiere considerar las medidas del espacio seleccionado y materiales como mica, cartón, papel, plasticina, materiales de reciclaje, juguetes, botones, lanas, linternas, dispositivos electrónicos (como celulares, pequeños parlantes, entre otros).
- Realizan el registro fotográfico de su representación tridimensional y la presentan junto a un texto que indique las relaciones entre el propósito expresivo, los elementos simbólicos, los medios, la materialidad y los objetos utilizados.

Escriben un texto apreciativo de uno de los proyectos respondiendo las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son las sensaciones, emociones e ideas que te produce esta creación multimedial?
- ¿De qué se trata la creación multimedial?, ¿puedes identificar su propósito expresivo?, ¿cuál es?
- ¿Cuál es la relación entre el o los propósitos expresivos del proyecto, los medios y las materialidades propuestas?
- ¿Puedes establecer relaciones a nivel de propósitos expresivos, materialidades y uso de medios entre este proyecto multimedial y los otros proyectos?, ¿cuáles?

Observación a la o el docente

Para desarrollar esta actividad, es importante que la o el docente genere espacios para la expresión de ideas y sentimientos personales y de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes seleccionarán los medios, materialidades y elementos para llevar a cabo sus proyectos y trabajos multimediales.

Se sugiere crear conciencia en los y las estudiantes de que debe haber un clima de respeto y confianza con el otro, debido a que los proyectos están basados en opiniones personales.

Durante el desarrollo de la actividad, se pueden usar programas computacionales como Photoshop y Sketchup (<https://www.sketchup.com/es>).

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los sitios de internet que se señalan a continuación

Artista chileno

Bernardo Oyarzún: *Instantes de una historia interrumpida*

- <http://galeriagm.cultura.gob.cl/exposicion/1994/06/85>

Artista latinoamericana

Tania Brugera: *Autobiografía*

- www.taniabrugera.com/cms/97-1-Autobiografa+versin+dentro+de+Cuba.htm

Artistas del mundo

Louise Bourgeois :

- <http://bourgeois.guggenheim-bilbao.es/sabias-que>

Sybil Brintrup: *Los romances: ella y las ovejas*

- www.oficinadearte.cl/accionesdeart

On Kawara: *Silence at the Guggenheim*

- www.guggenheim.org/exhibition/on-kawara-silence