

## Actividad 1. Experimentando con la luz y el color en formato multimedial

### PROPÓSITO

Se pretende que los estudiantes experimenten con diferentes soportes, procedimientos, materiales y tecnologías para crear una obra multimedial. También se espera que aprecien estéticamente obras multimediales basadas en la luz y el color, analizándolas estéticamente desde diferentes puntos de vista.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

#### OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

#### OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

### Actitudes

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

### DURACIÓN

12 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Mediados por el docente, observan obras de artes multimediales relacionadas con temas de la luz y el color, y dialogan en torno a sus conocimientos previos sobre el tema. Para esto, el profesor pregunta:

- ¿Qué sensaciones les provocan estas obras?
- ¿Qué elementos tienen en común?
- ¿Cómo logran los artistas generar esas sensaciones?
- ¿Qué características tienen estas obras que las hacen multimediales?
- ¿Cuáles son los medios que se usó en estas obras?

- ¿Qué pasaría si sacáramos uno de esos medios?
- ¿Qué temas abordan estas obras multimediales?

El docente resume las respuestas, enfocándose en las características de las obras multimediales.

Luego, los estudiantes seleccionan una de las obras observadas u otra que les interese; la usarán como referente para crear una obra multimedial enfocados en los conceptos luz y color. Para esto, investigan sobre la obra elegida, su creador, contexto y los efectos estéticos que genera. Después la analizan, considerando aspectos como: sensaciones, sentimientos e ideas que provoca; propósitos expresivos; utilización de los lenguajes artísticos; presencia de elementos simbólicos y sus significados; uso de soportes, procedimientos, materiales, tecnologías y contexto.

Posteriormente, se reúnen en grupos de 4 o más integrantes, comentan sus análisis y anotan en papeles autoadhesivos las características más importantes de las obras analizadas, los pegan en la pizarra y luego, ayudados por el profesor, establecen categorías de agrupación de acuerdo a sus características. (Las categorías pueden ser parecidas a los aspectos con que analizaron sus obras anteriormente). A continuación, considerando lo expuesto en la pizarra, cada grupo define un concepto de “arte multimedial”, lo escriben en la pizarra y después construyen dicho concepto entre todo el curso.

Basados en todo lo anterior, crean una obra de arte multimedial, utilizando la obra analizada como referente y considerando la interacción con el espectador y, al menos, dos medios. (Por ejemplo: imágenes digitales proyectadas y la utilización de espejos y diferentes iluminaciones). Para esto, seleccionan el elemento que más les haya llamado la atención de la obra analizada. (Por ejemplo: sensaciones, sentimientos e ideas que genera; propósito expresivo, medios expresivos, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, utilización de procedimientos, materiales y tecnologías, entre otros).

Luego definen los propósitos expresivos de la obra y desarrollan un proyecto que incluya la articulación de los dos medios propuestos, la espacialidad, el recorrido y la interacción con el espectador. Para implementarlo, utilizan textos, dibujos, fotografías, archivos textuales, collage, representaciones tridimensionales, guiones u otros medios, y los registran en sus bitácoras. Realizan una evaluación intermedia de sus ideas y, apoyados por el docente, seleccionan una de esas ideas de acuerdo a criterios como relaciones entre propósitos expresivos y aspectos estéticos, y decisiones tomadas durante el proceso, entre otros que alumnos y profesor estimen pertinentes.

A continuación, experimentan con los medios seleccionados: pueden variar los soportes, procedimientos, materialidades y/o tecnologías. Registran sus resultados y los incorporan en sus bitácoras junto a las reflexiones acerca de sus experimentaciones.

Modifican las experimentaciones y/o ideas si fuese necesario. Luego ejecutan esas ideas para convertirlas en una obra multimedial innovadora, utilizando los medios planteados. Más tarde la montan en un espacio del establecimiento, la muestran a la comunidad y registran la interacción con los espectadores.

Una vez listos todos los registros, evalúan sus propios resultados y los de sus compañeros, argumentando sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares a partir de criterios como innovación; aspectos expresivos y estéticos; coherencia entre propósito expresivo y soportes, procedimientos, materiales y tecnologías, y precisión en la experimentación, entre otros incorporados por el profesor o los alumnos.

Pauta de descripción y análisis de obras multimediales		
Nombre de la obra y su creador o creadores	¿Cuál es el nombre de la obra y de su creador o creadores?	
Espectador	¿Qué sensaciones, emociones e ideas me produce y produce a los demás la obra?	
	¿Cómo logra el artista generar las sensaciones, emociones e ideas en los espectadores?	
Propósito expresivo	¿Qué trató de expresar o comunicar con la obra su creador?	
Medios y lenguajes artísticos	¿Qué medios expresivos y elementos y conceptos de los lenguajes artísticos se encuentran implicados en su elaboración?	
	¿Cómo han sido trabajados los medios expresivos y los elementos y conceptos de los lenguajes artísticos en la obra?	
Elementos simbólicos	¿Qué elementos simbólicos utiliza el artista para expresar su propósito expresivo?	
	¿Cuáles son los posibles significados de los elementos simbólicos?	
Soportes, procedimientos, materiales y tecnologías	¿Con qué soportes, procedimientos, materiales y tecnologías trabajó el artista?	
	¿Cómo logró que los soportes, procedimientos, materiales y tecnologías se integraran?	
Contexto	¿De qué manera influye el contexto en la obra?	

## ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

Los siguientes indicadores de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Innovan al experimentar con la integración de medios expresivos para crear una obra multimedial.
- Resuelven de manera innovadora problemas que se presentan al desarrollar sus obras multimediales, considerando las evaluaciones personales y de otros.
- Desarrollan ideas creativas para obras multimediales basados en sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto.
- Crean obras y proyectos multimediales, relacionando propósitos expresivos, uso de medios y lenguajes artísticos, elementos, simbólicos y contextos.
- Evalúan críticamente experimentaciones personales y de sus pares, basados en criterios estéticos y de innovación.
- Argumentan sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares, basados en criterios estéticos y de innovación.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensable para evaluar el proceso y el producto.

Para esta actividad podría necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, antes de realizar la actividad, el docente realice un catastro de los recursos tecnológicos disponibles. Si el establecimiento no tuviera los medios tecnológicos necesarios, se puede hacer la obra con medios alternativos como proyectores caseros, proyector de diapositivas, focos o linternas, celulares o televisores, entre otros.

Para el montaje de la instalación multimedial, se debe considerar al menos 2 horas pedagógicas.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Libros

Guasch, A. (2016). *El arte en la era de lo global*. Madrid: Alianza.

### Sitios web

#### Artistas internacionales

Olafur Eliasson

- *Retinal flare space, Touch, Your light movement, Feelings are facts, Who is afraid*
- <https://olafureliasson.net>

Dan Flavin

- *Monument' for V. Tatlin*
- [www.tate.org.uk](http://www.tate.org.uk)

James Turrell

- *Projection Pieces, Afrum I (White)*
- [www.jamesturrell.com](http://www.jamesturrell.com)
- [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org)

#### Artistas Nacionales

Carla Motto

- Ceguera
- [www.carlamotto.com](http://www.carlamotto.com)

Iván Navarro

- *DeathRow, Enterrar y Callar*
- [www.artistasvisualeschilenos.cl](http://www.artistasvisualeschilenos.cl)
- [www.lucianabritogaleria.com](http://www.lucianabritogaleria.com)

Angela Bulloch

- *Z Point*
- [www.wikiart.org](http://www.wikiart.org)

Team Lab

- Forest of Resonating Lamps, Media Block Chair
- [www.teamlab.art](http://www.teamlab.art)

Carlos Cruz-Diez

- Chromointerferéncia
- [www.cruz-diez.com/es](http://www.cruz-diez.com/es)

Yto Aranda

- *Emociones indebidas*
- [www.yto.cl](http://www.yto.cl)

Sergio Mora-Díaz

- *Breath*
- [www.sergiomoradiaz.com](http://www.sergiomoradiaz.com)