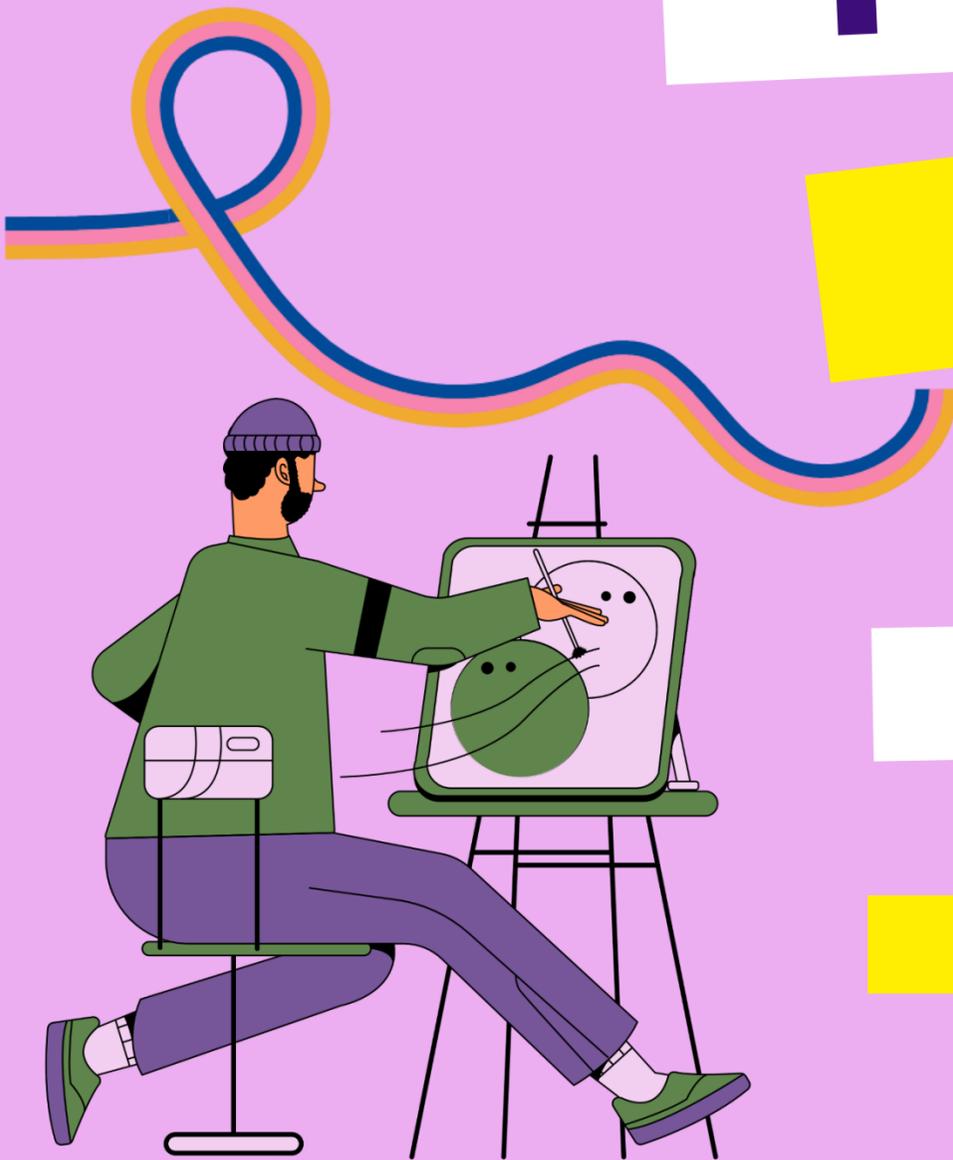


¡TRABAJAMOS como artistas!

Fundamentos Artísticos

Situación de aprendizaje



¿Podemos cambiar el mundo con el arte?

- 1 Finalidad de la SA**
- 2 Relación con los ODS**
- 3 Fases de la SA**
- 4 El proyecto**
- 5 El equipo**



Finalidad de la SA

- Investigar sobre la capacidad transformadora del arte, con el objetivo de proponer algunas soluciones a cada uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, proyectando una *performance* que represente e interprete dicha solución.
- Desarrollar y representar esta *performance* en el centro educativo practicando el *artivismo*.



Relación con los ODS

- Analizar acciones diarias propuestas por la ONU que contribuyen a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, e intentar diseñar una acción artística que se relacione con algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, proponiendo una acción positiva que ayude a la consecución de dicho objetivo.



THE GLOBAL GOALS



Storming Times Square **(Daniel Canogar, 2014)**

Ejemplos: ODS y acción artística

- La *performance Storming Times Square* de Daniel Canogar, realizada en julio del 2014 en Nueva York, invitaba a participar al público, que se liberaba de los obstáculos que van surgiendo en la vida, mientras se arrastraban en una plataforma de croma inmensa. Estas acciones eran grabadas y dieron lugar a una animación con formas abstractas y realistas que se pudo ver en las pantallas de Times Square en el mes de septiembre de 2014.
- Tomando este ejemplo y en un suelo de cartulina verde, se puede invitar al alumnado a participar; por ejemplo, a integrar la igualdad de género en la educación. Esos vídeos se proyectarían posteriormente con imágenes de fondos pertinentes.

Fases de la SA

Fase 1.^a: Investigación

OBJETIVO

- Investigar sobre artistas y producciones artísticas contemporáneas e indagar en páginas webs oficiales e institucionales sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible que les hayan sido asignados.
- Recopilar información en un documento compartido con el grupo.



Fase 2.^a: Análisis

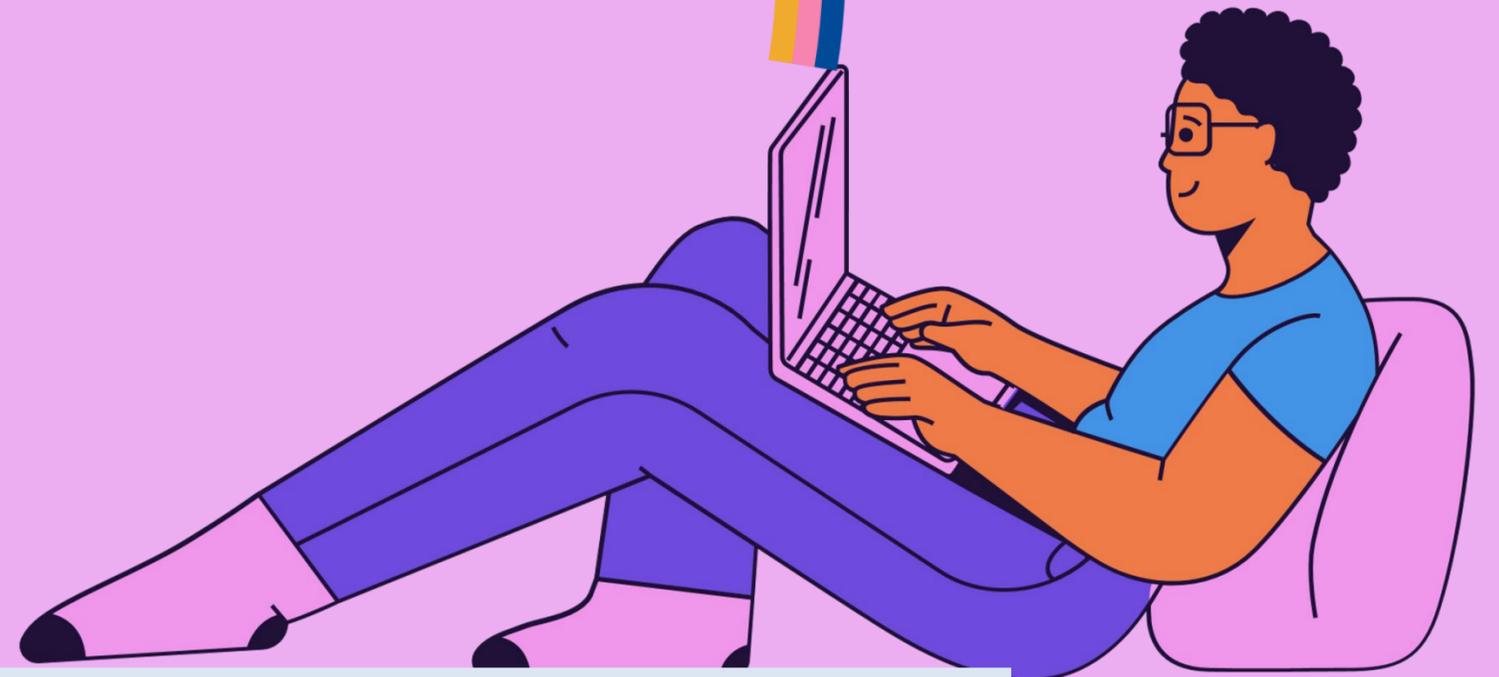
- **Elaborar cuestiones clave que faciliten la creación de un plan o *briefing* creativo para el diseño de la *performance*.**
- ¿Qué objetivo persigue esta *performance*?
- ¿Cómo es el público o alumnado del centro?
- ¿Qué percepción tiene el alumnado de nuestro centro sobre el ODS que vamos a proyectar en la *performance*?
- ¿Qué nos gustaría que hiciera o sintiera el público al participar en la *performance*?
- ¿Qué elementos nos ayudarán a conseguir esas percepciones?
- ¿Qué emociones buscamos despertar?
- ¿Cómo despertar esas emociones?



3.^a Fase: Conceptualización

Partiendo del plan creativo, se generan conceptos que se van a desarrollar en la *performance*.

- Emplea herramientas grupales o individuales para la generación de conceptos: lluvia de ideas, mapas conceptuales, asociación imágenes a listas de palabras, el cadáver exquisito, etc.



4.^a fase: Desarrollo diseño final y ensayo

El grupo elabora los elementos para las *performances* en el aula, incluyendo lista de recursos y materiales para su puesta en escena.

- Se plantea en el aula la presentación de la *performance* por grupo ante el resto del alumnado de la clase, como ensayo y con la finalidad de incorporar mejoras y sugerencias.



Ensayo

- En la imagen, la proyección de vídeo de Daniel Canogar con imágenes del público participante que había colaborado arrastrándose en la plataforma de croma en Times Square.

[Storming Times Square](#). [Studio Daniel Canogar](#). [CC BY-SA 4.0](#), via Wikimedia Commons.

5.ª Fase: Difusión de la *performance*

Preparación una campaña de difusión de la *performance* en el centro.

- Cada grupo prepara una acción para difundir en el centro la *performance* durante la semana previa a la celebración. Puede ser un cartel o una publicación para las redes sociales del IES.



Fase 6ª: Representación de la *performance*

Las *performances* representadas por distintos grupos se activarán en 2 o 3 días en el centro educativo.

El alumnado que asista como espectador o espectadora a la *performance* podrá interactuar si se propone así en ella.

Al finalizar la *performance*, el público deberá vincular cada una de las acciones con uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible por medio de una encuesta *online* diseñada por los grupos creadores, accesible a través de un código QR.



Elaboración memoria

Memoria final.

- Cada grupo elabora una memoria final en formato digital, que recoja cada una de las fases del proceso artístico con fotos y documentación audiovisual.



FASES

1

Investigación

2

Análisis

3

Conceptualización

4

Desarrollo

5

Ensayo

6

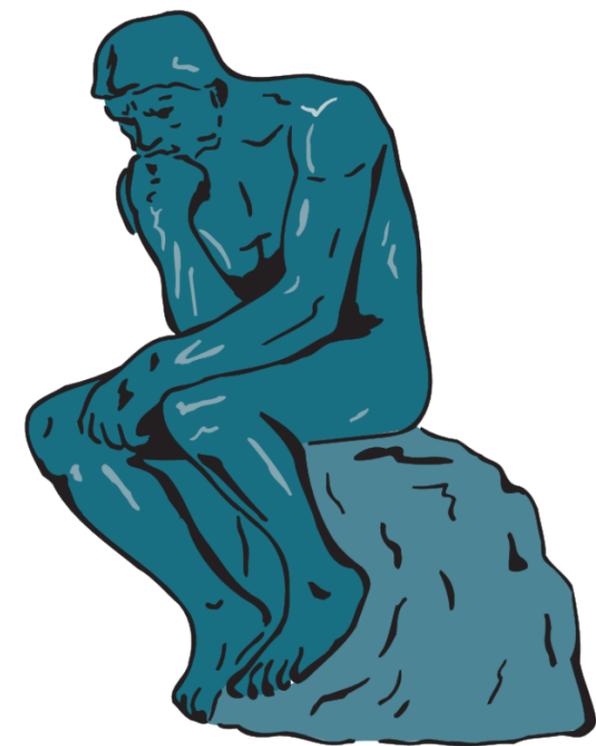
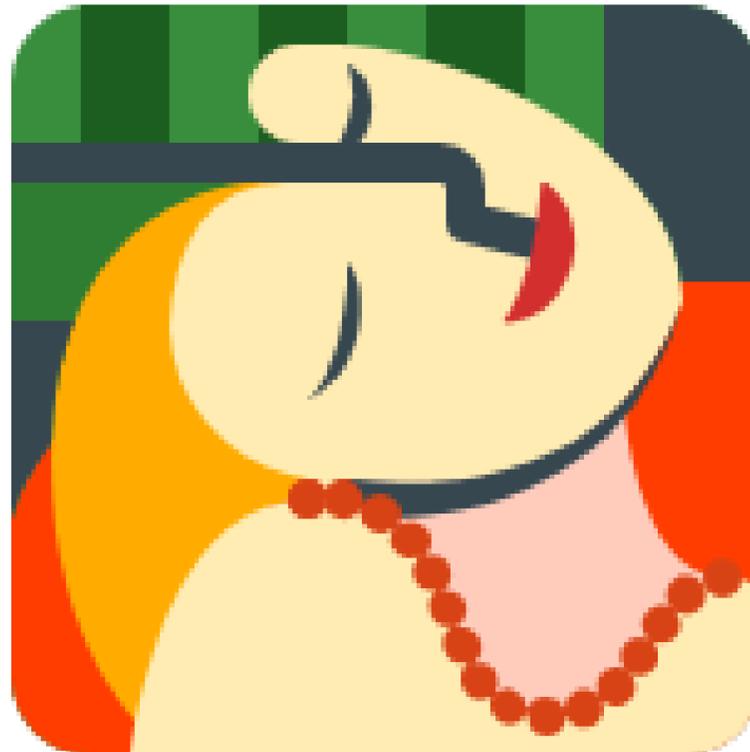
Ejecución

7

Memoria



El equipo



Fecha de presentación

Tercer trimestre





¡Nos lanzamos

al proyecto!