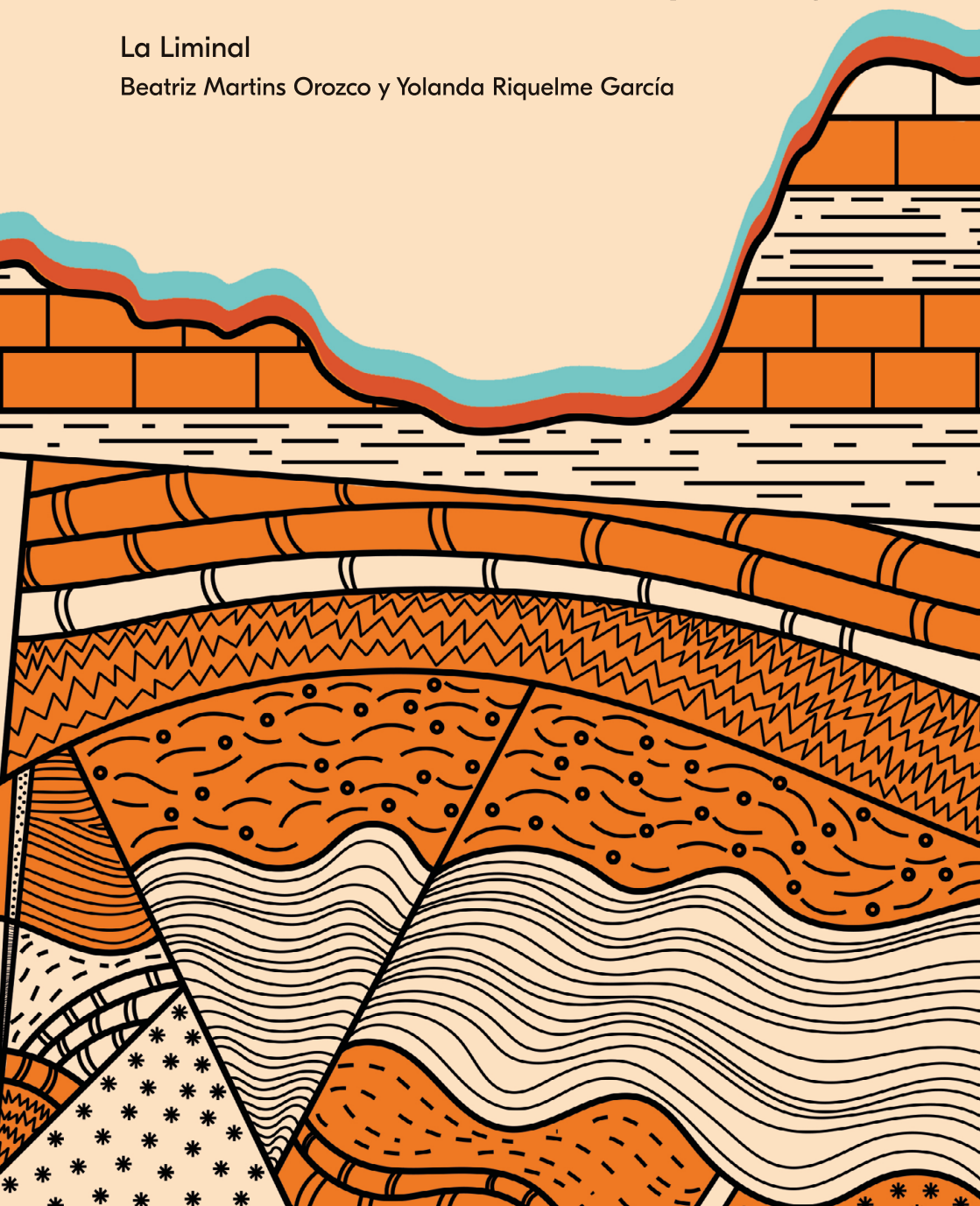


# La tierra bajo mis pies

Caminar como herramienta de aprendizaje

La Liminal

Beatriz Martins Orozco y Yolanda Riquelme García



*La tierra,  
bajo mis pies,  
no es más que un inmenso  
periódico desplegado.  
A veces pasa una fotografía,  
es una curiosidad cualquiera  
y de las flores surge uniformemente  
el perfume,  
el buen perfume  
de la tinta de imprimir*

**André Breton**



# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN

Caminar el currículum	9
Un paseo por el uso del caminar en el Arte contemporáneo	13
¿A quién va dirigida esta publicación?	30
Modo de uso: una publicación que es una deriva	31

## 2. FICHAS DE METODOLOGÍA

### 2.1. INDAGACIÓN

#### 2.1.1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS DE INDAGACIÓN: MODOS DE MIRAR EL ESPACIO

Caminar como vía de aprendizaje	41
Las dimensiones del paisaje urbano	43
¿Cómo hacer una deriva?	47
El potencial del uso de la deriva en la escuela	50

#### 2.1.2. FICHAS DE INDAGACIÓN

Ficha 1 - El espacio urbano y sus historias	53
Ficha 2 - El diseño de los entornos urbanos	56
Ficha 3 - Los usos y los ritmos del espacio urbano	59
Ficha 4 - La naturaleza en el entorno urbano	62

### 2.2. DISEÑO

#### 2.2.1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS DE DISEÑO: SACAR LO APRENDIDO A PASEO

#### 2.2.2. FICHAS CON FORMATOS DE RECORRIDO

Ficha 1 - Recorrido dirigido por alumnos/as	69
Ficha 2 - Paseo de Jane	72
Ficha 3 - Recorrido sonoro	75
Ficha 4 - Recorrido guiado con dispositivo digital	78
Ficha 5 - Recorrido guiado a través de instrucciones	81
Ficha 6 - Recorrido dibujado en un mapa	84
Ficha 7 - Recorrido virtual	87
Ficha 8 - Entrevista caminada	90
Ficha 9 - La escuela como mapa del territorio	93

Ficha 10 - El recorrido como manifestación	96
Ficha 11 - Obra de teatro caminada	100
Ficha 12 - Recorrido por / con la naturaleza	103

### **2.2.3. FICHAS DE ACTIVACIONES DE LAS PARADAS**

Ficha 1 - Juegos con lo sensorial	106
Ficha 2 - Intervenciones urbanas	109
Ficha 3 - Estrategias de guerrilla	112
Ficha 4 - Añadir capas de ficción	115
Ficha 5 - Detener el cuerpo. Detener la mirada	118

## **2.3. REGISTRO**

### **2.3.1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS**

<b>DE REGISTRO: HACER LA COSECHA</b>	123
--------------------------------------	-----

### **2.3.2. FICHAS DE REGISTRO**

Ficha 1 - Diario de campo / Bitácora	125
Ficha 2 - Creación de un mapa digital	128
Ficha 3 - Mapear con GPS	131
Ficha 4 - Mapear con datos	134
Ficha 5 - Mapeado emocional	137
Ficha 6 - Materializar la experiencia del recorrido de forma poética	140
Ficha 7 - Creación de una sinfonía urbana	143
Ficha 8 - Recolección de objetos / creación de un archivo	146

## **3. FICHAS DE PROYECTOS ARTÍSTICOS**

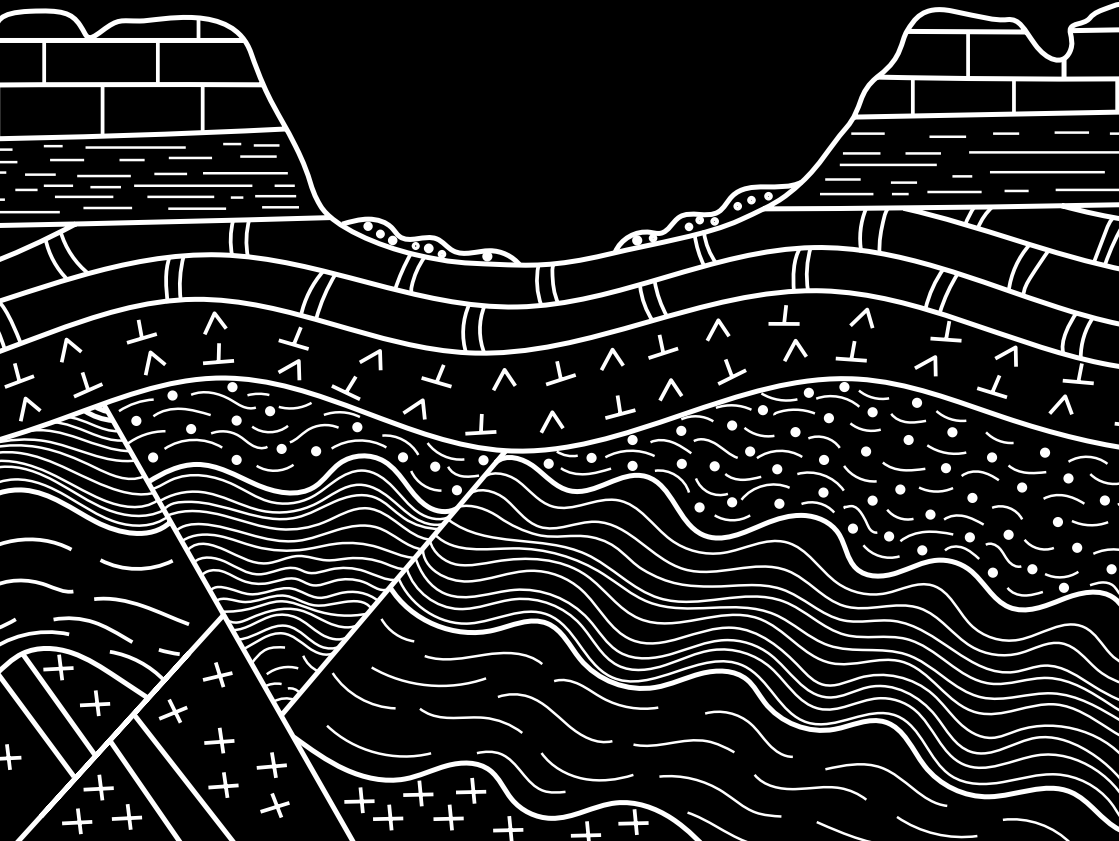
Chico Trópico - <i>Pueblo interior</i>	152
Plantación de la memoria - <i>De voz en voz</i>	155
Francis Alÿs - <i>The green line</i>	158
Guy Debord - <i>The naked city</i>	161
Hamish Fulton - <i>Cho oyu, Tibet, 2000</i>	164
Janet Cardiff & George Bures Miller - <i>Alter Bahnhof Videowalk</i>	167
Jenny Odell - <i>Travel by approximation: A virtual road trip</i>	170
Jeremy Wood - <i>My ghost</i>	173
Lee Walton - <i>City System</i>	176

Marco Ranieri - <i>Herbario urbano</i>	179
Melanie Manchot - <i>Walk (Square)</i>	182
Juan Carlos Ibáñez Angulo y Carlos Contreras Elvira - <i>Ocupación poética</i>	185
Rachael Clewlow - <i>133.52 Miles Walked, Map (Explorer 306/OL26)</i>	188
Richard Long - <i>A sixty minute circle walk on Dartmoor</i>	191
Rogelio López Cuenca y Elo Vega - <i>Efigies y fantasmas. Guía Monumental de Huelva</i>	194
Simon Pope - <i>The memorial Walks</i>	197
Tim Knowles - <i>Windwalks</i>	200
<b>4. LA LIMINAL</b>	205
<b>5. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS</b>	
Bibliografía básica de consulta	211
Créditos de las imágenes	214
Agradecimientos	217
Créditos de esta publicación	219



# 1

## INTRODUCCIÓN





## CAMINAR EL CURRÍCULUM

En el imaginario escolar el currículum es evocado de manera frecuente como el itinerario que guía el viaje de la educación de los estudiantes, una hoja de ruta de los aprendizajes, un trazado en el mapa que señala los hitos de visita obligada organizados de manera secuencial y progresiva; los lugares (entendidos como contenidos) por los que hay que pasar inevitablemente para llegar a tiempo al destino señalado que no es otro que la superación exitosa de cada etapa educativa.

Esta ruta curricular propone un plan de viaje lineal, marca el ritmo de los procesos de enseñanza y los ordena por cursos, etapas y niveles al mismo tiempo que los organiza de forma disciplinar, trazando múltiples itinerarios paralelos, vías de sentido único que aunque a veces se aproximan nunca llegan a cruzarse. El viaje del currículum transcurre por vías de tránsito sin desvíos ni cruces y no contempla rodeos, paradas recreativas o itinerarios alternativos, dejando fuera de la experiencia todos aquellos lugares (saberes o contenidos) que no hayan sido previamente señalados.

Visto así podemos compararlo a un crucero de bajo coste que realiza muchas escalas en poco tiempo, en el que los pasajeros comparten de forma inevitable un barco del que no pueden salir más que para visitar todos juntos y a un ritmo trepidante las ciudades y monumentos relevantes que la agencia de viajes, bajo los parámetros macroeconómicos del turismo global, ha definido a priori. No importa cómo de fascinante resulte la arquitectura de un lugar y su cultura, ni las conexiones que podamos hacer con los habitantes de los lugares visitados, tampoco importa que nos sintamos interesados por su belleza natural y paisajista o queramos saber más de la historia de un lugar. En el viaje del currículum las paradas están estrictamente pautadas y no pueden dejarse afectar por el propio itinerario y sus efectos en los pasajeros. Las zonas de interés están pre-definidas, así como el encuadre de las

fotografías para el recuerdo y los *souvenirs* que los viajeros se llevarán consigo.

Esta imagen del currículo como ruta en el mapa o plan de viaje sumada a la alta densidad de los hitos a cumplir, a su estanqueidad y la, en ocasiones, clara desconexión del trayecto que propone con el paisaje circundante y los intereses del alumnado, hacen que la concepción curricular de la educación sea un asunto complejo y en continuo debate entre los profesionales de la educación. Para algunos docentes es un viaje seguro y planificado que recoge los conocimientos más relevantes para la formación de los estudiantes y aporta concreción al trabajo del aula, definiendo hitos específicos para cada momento y disciplina. Para otros, sin embargo, es una herramienta limitante que impide desarrollos más integradores y contextualizados de los conocimientos y marca un ritmo poco compatible con las necesidades reales del aprendizaje (o viaje).

Ambas posiciones, mucho más ricas en matices y argumentos de los que pretende recoger este texto, son indudablemente valiosas, pero se encuentran modeladas por la propia concepción del currículo como ruta o plan de viaje, de los contenidos como hitos y del aprendizaje como desplazamiento continuo hacia delante. Si imaginar el currículo como ruta nos conduce a un viaje acelerado y lineal, cabe preguntarse si es posible abrir nuevas perspectivas para el debate curricular propiciando una transformación de estos imaginarios que nos lleve desde la ruta en el mapa hacia el territorio, de la velocidad constante del crucero al ritmo irregular del paseo, desde el itinerario cerrado a la exploración abierta.

Esta transformación de la mirada, que puede parecer anecdótica o poco relevante ante un tema de tal importancia, conlleva, sin embargo, cambios de percepción que afectan no solo a los contenidos curriculares sino también a su organización disciplinar y abren la puerta a nuevas definiciones del proceso educativo. Pensar el currículum como territorio nos aleja de la concepción de la enseñanza como itinerario pautado para dar paso a la pers-

pectiva del explorador, atento al mapa pero abierto al paisaje y sus cambios, a los cruces de caminos y a su propia experiencia situada en el contexto. Pensar el currículo como territorio y no como ruta o plan de viaje expande las posibilidades de descubrimiento y aprendizaje hacia lugares incluso todavía no cartografiados, completando el mapa en función del interés que el paisaje y sus accidentes despierta en los estudiantes.

Esta evocación nos proporciona un marco de acción nuevo con capacidad de afectar no sólo al despliegue de los contenidos a lo largo de los cursos y las materias sino también a los ritmos y desplazamientos entre conocimientos (o hallazgos) y a las metodologías de exploración (o estrategias de aprendizaje).

Si el currículo es territorio ¿qué herramientas pueden ser útiles para recorrerlo? Ante esta pregunta la sencilla acción de caminar se presenta como una práctica pertinente para conectar saberes, contenidos y aprendizajes, poniendo el énfasis en la experiencia misma de andar y no en el destino o llegada. Caminar el currículo posibilita una transformación del imaginario que afecta a los tiempos, los espacios y los procesos de aprendizaje. Caminar implica un ritmo irregular, una velocidad variable en un proceso pausado y abierto a la mirada atenta, transformando la ruta en camino y éste en proceso, en cruce, en bifurcaciones disciplinares y senderos sin explorar.

Pasear por el territorio curricular transforma también la figura del docente y su papel entre los estudiantes. Si la foto de la hoja de ruta tiende a posicionar al docente como guía líder de la expedición que marca el ritmo de parada en parada del viaje educativo, la figura del territorio lo convierte en caminante que, desde la experiencia y el conocimiento del contexto, acompaña a los estudiantes, marcha junto a ellos, acompasa sus pasos para dejarlos avanzar, quedarse rezagados o incluso, en ocasiones, hacer una parada no planificada.

El territorio del currículo no es un espacio desconocido e inexplorado y está, por supuesto, señalizado, con indicación de los lugares de interés y las diferentes rutas posibles o más transitadas. Muestra los caminos a seguir pero deja abierta la posibilidad de múltiples recorridos, deambulaciones basadas en motivaciones puntuales, objetivos variables, intereses diversos, puntos de encuentro y también caminos cortados o de difícil acceso.

La creación de esta nueva imagen simbólica desde la que pensar la educación y su organización curricular es un juego metafórico que ha de ser entendido como una posición táctica desde la que impulsar la mejora educativa. Imaginar es una forma de pensar, a partir de la que podemos dar forma a realidades posibles, germen de procesos de construcción de nuevas realidades para la escuela.

Es en este tránsito entre la metáfora y la acción que se sitúa la publicación que tienes entre las manos, una propuesta para convertir la metáfora de caminar el currículo en una metodología real susceptible de ser llevada a la práctica en la escuela, en relación a saberes y disciplinas diversas, anclada en el contexto escolar y su realidad territorial, geográfica, económica y social. Una propuesta que se nutre de las prácticas (múltiples y diversas) del caminar para proponer una educación situada que active la mirada y ponga en valor el entorno escolar como escenario de situaciones de aprendizaje que, con los pies en la tierra, ayuden a los estudiantes a orientarse entre saberes.

Clara Boj.

Artista, investigadora cultural y docente en la Universitat Politècnica de València

# UN PASEO POR EL USO DEL CAMINAR EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

## La ciudad como terreno del arte.

### Crear caminando

A lo largo del tiempo caminar ha estado cargado de significados, ya que, como desplazamiento de un lugar a otro, representa un movimiento que puede adquirir múltiples resonancias, algunas de trascendencia vital. Caminamos para perseguir una transformación, la búsqueda de experiencias, el conocimiento, la iluminación... Caminar es, en último lugar, una metáfora de nuestro paso por la vida.

Estas connotaciones del caminar, como acción, actitud o metáfora, han dado lugar a que haya sido tratado desde todo tipo de formatos culturales, pero será con la entrada en el siglo XX cuando es abordado por primera vez desde otro lugar. Porque es entonces, y de la mano de las propuestas de las vanguardias artísticas, cuando pasa de ser algo sobre lo que se habla, reflexiona o representa, a ser utilizado como una vía de creación en sí misma.

Esto sucede precisamente en el momento en el que se estaba transitando hacia otro lugar y otro tiempo, porque avanzábamos hacia la modernidad y los profundos cambios que traía consigo en todas las dimensiones de nuestra experiencia. Llegaban entonces las máquinas, y con ellas, el movimiento y la velocidad se convertían en los signos de una nueva vida que tenía ahora un nuevo escenario principal: la ciudad. El paisaje urbano quedaba así constituido como emblema de la estética y visiones de los nuevos tiempos, y sus calles, carreteras y estructuras de hierro y cristal, serán vistos como reflejo de las promesas y deseos con los que venía cargado el progreso.

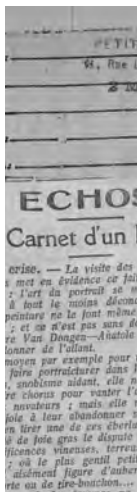
En este contexto van a emerger también figuras propiamente modernas como la del *flâneur*, un caminante ocioso que explora la ciudad recreándose en sus espacios, dejando que su tiempo se

escurra entre sus calles y diluyéndose bajo el manto anónimo de la multitud. Extrae así el sabor de estos nuevos parajes urbanos y lo hace, como no podía ser de otra forma, moviéndose por ellos.

El movimiento, la velocidad, lo urbano, se convierten en poderosas presencias también para las producciones artísticas con vocación de modernidad. Mención aparte merece el cine, como lenguaje basado en la imagen en movimiento, y en el que la fascinación por estos elementos va a dar lugar a la sinfonía urbana, un género cinematográfico de carácter documental que se sumerge en el paisaje de la ciudad y sus ritmos incesantes para proclamar un canto a esta nueva belleza. Míticas dentro del género son las sinfonías *Manhatta* (1921) de Paul Strand, pionera del género, y la más conocida *Berlín: sinfonía de una gran ciudad* (1927) de Walter Ruttmann.

En el campo de las artes visuales, tanto desde la pintura como la escultura, se buscará también captar el movimiento y la velocidad, incluso integrarlos en sus procesos creativos. Pero si bien, esto permite que se experimente con propuestas rompedoras de lenguajes vanguardistas, no van a dejar de ser una representación de esas ideas a través de los medios artísticos de siempre. En este punto, van a ser los artistas del Dadaísmo, uno de los movimientos más radicales de esos años, los que llegan a dar el verdadero salto hacia el uso del movimiento con una intención estética. Esto sucederá cuando el 14 de abril de 1921 convocan una caminata por París, planteada como una acción estética colectiva, para explorar los lugares más banales de la ciudad. Y es que eran precisamente esos espacios sin interés aparente los que, por estar desatendidos, se cargaban de potencial creativo para unos artistas que buscaban transgredir lo establecido y abrir nuevos caminos al arte.

Pocos años después, otros artistas, dando ya el salto al surrealismo, toman el testigo de esta línea de experimentación y van a organizar recorridos por entornos poco transitados, terrenos baldíos, zonas yermas... lugares que por su irrelevancia quedan



borrados de la memoria y que, por tanto, entienden como la parte inconsciente de la ciudad. Transitarlos era una forma de leerlos y de escribirlos al tiempo desde los pasos, así que caminar de forma errática y azarosa se convertía para estos artistas en una especie de escritura automática por la ciudad. De esta manera, al caminar, los surrealistas estaban trasladando de forma directa sus intereses y tácticas creativas al terreno espacial.

Con todo, el giro que plantearon estos experimentos marcó un punto de inflexión sin precedentes para el arte, ya que supuso en primer lugar dar un salto a la concepción del espacio como terreno y material de creación, y como consecuencia de esto, trajo el uso del caminar como estrategia para crear a través de la acción directa.

Hablamos así de obras que ya no son objetos sino propuestas in-materiales, que están creadas en el transcurso de una experiencia dando más importancia al proceso que a una producción final, y que, por tanto, se adentran en esa fusión entre el arte y la vida tan perseguida desde las vanguardias históricas.

Así es como dadaístas y surrealistas hicieron que el caminar entrara en la producción artística, y abrieron un canal de creación que fue consolidándose en el arte contemporáneo con el paso del tiempo.



## **Caminar como acción política. Otra ciudad para otra vida**

Va a ser ya en la década de los 50 cuando el caminar se convierte en una práctica de pensamiento y creación central de la mano de los situacionistas, un grupo de jóvenes que se habían encontrado en París y que representaban la generación de la posguerra, heredera de una Europa destrozada, tremendamente crítica con el mundo que les había tocado vivir y deseosa de transformar la sociedad desde sus cimientos de la forma más radical.

La intensa actividad política de la juventud de esos años dará lugar a la creación de diversos grupos, todos ellos con un fuerte posicionamiento crítico que bebe del pensamiento marxista. Entre ellos, podemos señalar como germen la Internacional Letrista, una organización, creada en París, de la que nacerá en 1957 la Internacional Situacionista, como una escisión capitaneada por Guy Debord. Será en el seno de la Internacional Letrista donde nazcan las ideas que los situacionistas explorarán más adelante, todas ellas centradas en la revisión crítica de la ciudad y de nuestros modos de estar en ella.

En realidad el tema de lo urbano se había convertido en una cuestión central de los debates de aquellos años, porque el hecho de que Europa estuviera siendo reconstruida y emergieran de sus escombros las nuevas ciudades, se veía como un momento decisivo para replantear desde la base los espacios donde iba a desarrollarse esa nueva vida que empezaba tras la guerra. Para muchos era la oportunidad de que por fin se crearan lugares transformadores que estimularan la creatividad de quienes los habitan. Sin embargo, verán con decepción cómo esas ciudades van a ser planificadas de forma funcional, siendo pensadas para satisfacer los imperativos de productividad de un capitalismo que, tras el parón de la guerra, crecía a un ritmo frenético.

Por todo esto, los situacionistas ven claro que hay que plantear la rebelión política en la ciudad, porque es en los lugares donde se despliega la vida cotidiana donde debemos oponernos a

los dictados que nos impone el sistema, y creen firmemente que es posible vivir de otra manera si nos permitimos experimentar la ciudad de otra forma. Para articular sus acciones desde este posicionamiento crítico tomarán como base una noción ya trazada desde la Internacional Letrista, el concepto de psicogeografía, una aproximación al territorio que analiza cómo este nos afecta a nivel emocional. Se parte aquí de la idea de que el espacio no es neutro sino que atraviesa nuestros cuerpos determinando cómo nos sentimos en él y, por lo tanto, cómo actuamos en el mismo.

Desde esta perspectiva la ciudad adquiere un nuevo sentido, y pasa a ser vista como un territorio de distintos ambientes y calidades emocionales, no es percibida como un lugar organizado en barrios y manzanas sino como uno compuesto por unidades ambientales de diferente intensidad. Desde esta noción del espacio, el principal objetivo de los situacionistas será explorar y registrar esos ambientes, dando rienda suelta a sus percepciones subjetivas, y lo van a hacer tomando la deriva como estrategia principal de exploración, es decir, caminando sin un rumbo fijado de antemano y dejándose llevar por lo que les ofrece el espacio a cada momento.

La deriva es azarosa pero también tiene ciertas normas, unas reglas del juego que trazan las situaciones con las que el grupo buscaba abrir una nueva conciencia. Algunos de los juegos de deriva planteados por estos situacionistas fueron moverse por una ciudad con el mapa de otra, desplazarse en auto-stop un día que hubiera huelga de transporte, o visitar edificios que estuvieran en demolición durante la noche.

Se trata, por tanto, de una experimentación del espacio que usa el potencial de lo lúdico para romper sus lógicas, y que lleva el uso del caminar a otro nivel que va más allá de los planteamientos de los dadaístas y surrealistas. Con los situacionistas la acción de caminar deja entenderse como un gesto puramente estético para pasar a convertirse en una herramienta de transformación política y social.

on entendait les cris aigus des bonnes femmes et  
les injures des hommes. Les salauds, ordures,  
fumiers, assassins, bouchers, résonnaient



premier film raté

## Otros lenguajes, otras lecturas, desde el caminar

La llegada de los años 60 marca un nuevo punto de inflexión para el arte, y será el momento en el que se establezcan nuevas formas de hacer que marcarán en adelante la producción contemporánea. En el tema que nos ocupa, una de las cuestiones más destacables es la dimensión que adquiere el arte de acción, que toma el cuerpo como herramienta de trabajo y busca dejar definitivamente atrás las bases sobre las que se había asentado la producción artística hasta el momento. En la línea de esa ruptura con lo anterior, emerge también en esos años el arte conceptual, que pone en el centro de la creación artística la idea, por encima de la producción material. Un giro en el foco que va a dar lugar a que en muchas ocasiones los artistas se limiten a escribir las acciones que deben ser llevadas a cabo para que la pieza tome forma.

Como obra representativa de estas líneas de trabajo podemos mencionar la serie que, entre 1967 y 1968, graba Bruce Nauman en su estudio, y que está compuesta de diferentes acciones en las que se dedica a desplazarse de distintas formas a lo largo de un cuadrado trazado en el suelo. Con esta pieza, Nauman establece todo un posicionamiento artístico y hace converger las nociones que hemos ido comentando hasta el momento: la trascendencia de la lógica de producción de objetos en pos del concepto, la búsqueda de otros lugares y canales para la presentación del arte y el uso del movimiento desde el caminar para crear a través de la acción.

Caminar será también empleado para jugar con el azar e introducir otros elementos que permitan desdibujar el papel que tiene el artista en el proceso creativo, haciendo tambalearse otra de las ideas clásicas en el mundo del arte: el concepto de autoría basado en la noción de creador único. En esta línea está la obra *Following Piece* (1969) de Vito Acconci, una serie de paseos realizados por el artista en Nueva York que consistieron en una persecución por sus calles de personas escogidas al azar hasta que entraban a algún sitio, y que documentó a través de imágenes. Esta pauta de movimiento permite a Acconci explorar la ciudad y presentarnos

su espacio a través de la experiencia de otra persona ¿quién es aquí el creador de esta lectura espacial?, ¿es quien guía inconscientemente, quien le sigue, o son ambos? Esta acción nos lanza todas estas cuestiones y nos habla del espacio público como un lugar de encuentro entre personas extrañas.

Con *A tour of the monuments of Passaic, New Jersey* (1967), Robert Smithson nos propone una lectura del espacio bien diferente que se adentra en la dimensión simbólica del territorio, una revisión de su ciudad de origen en la que se apropia de la idea del viaje turístico para darle un giro. Y es que lejos de ser un paseo por sus monumentos clásicos y lugares emblemáticos, nos presenta un recorrido que nos lleva por paisajes periféricos, plagados de restos industriales, que no casa con las imágenes que esperábamos encontrar por el título de la obra. Con este proyecto, Smithson rompe con la lectura tradicional de la identidad de un espacio y señala esos entornos y elementos como los verdaderamente representativos de la historia contemporánea de ese lugar.

Estos ejemplos van dejando constancia de cómo ya en los 60 el caminar iba a asentarse definitivamente en las prácticas artísticas, para convertirse en una estrategia más de su repertorio que responde a los nuevos intereses introducidos en el arte en esos años.

Smithson, Robert, *A tour of the monuments of Passaic*, New Jersey, 1967  
Robert Smithson, *The Fountain Monument – Bird's Eye View*  
Detalle de *Monuments of Passaic* (1967)



## **Los paisajes de la naturaleza. Intervenir el territorio desde los pasos**

Otro de los temas clave a partir de los 60 va a ser la toma de conciencia del contexto en el que se inscribe la obra de arte, ya que entonces deja de entenderse el entorno que la rodea como algo neutro que no la afecta para pasar a convertirse en un interlocutor con un papel activo en la creación.

En esta línea destacamos aquí los trabajos producidos desde el *Land Art*, una corriente que lleva la intervención artística al entorno natural proponiendo una aproximación al paisaje completamente nueva. Porque si bien el paisaje es uno de los géneros más recurrentes a lo largo de la Historia del arte, será siempre tomado como objeto de representación, es decir, como un elemento pasivo que interpreta el artista. Frente a esto, el *Land Art* activa el paisaje convirtiéndolo en el soporte mismo de la obra, sus proyectos se crean directamente en él, y de esta manera es el propio territorio el que determina y materializa la obra a partir de las características físicas que lo definen.

Muchos de los proyectos del *Land Art* adquieren dimensiones monumentales, e imprimen a veces importantes modificaciones al paisaje natural, véase como ejemplo representativo la famosa *Spiral Jetty* (1970) de Robert Smithson. Pero también habrá otros artistas que entienden su intervención en la naturaleza a otra escala, porque la realizan tomando su cuerpo como única herramienta de creación, dejando en el paisaje huellas de su paso o pequeñas intervenciones, que desaparecen con el paso del tiempo, y de las que sólo nos queda constancia a través de fotografías o vídeos.

Para este tipo de artistas caminar va a presentarse como la manera de hacer confluír todos sus intereses, el diálogo con el paisaje, la intervención directa sobre su superficie, el uso de la acción como canal de creación y del propio cuerpo como herramienta de trabajo. Entre los que podemos mencionar en este punto vamos a

destacar aquí dos de ellos, porque hacen del caminar la práctica absolutamente central en su obra.

Cuando todavía era un estudiante, Richard Long realizó un trabajo que puede ser visto como una declaración temprana de los principios que le iban a acompañar a lo largo de toda su trayectoria. Para crear *A line made by walking* (1967), el artista se dedicó a andar sin cesar, siguiendo un mismo camino por un mismo prado. De manera que al cabo de unas horas, y a fuerza de insistencia, dejó marcado en el terreno la huella de su tránsito. Había utilizado así el caminar, como acción desarrollada en el tiempo, para crear una obra, que al estar inscrita en un espacio, se adentraba en el terreno de lo escultórico, y en el trazado de su huella tomaba una de las formas que más llegó a emplear en sus intervenciones: la línea recta.

Desde ese momento, las caminatas de Long van a desarrollarse tanto por Inglaterra, su país natal, como por otros lugares del mundo, las *Highlands* escocesas, el Himalaya... Siempre a la búsqueda de entornos donde la naturaleza se encuentre intacta y pueda crear sus intervenciones dibujando con sus pasos formas como la recurrente línea recta que reaparece en *A line in the Himalayas* (1975) o el círculo, en el caso de *Walking a circle in Mist* (1986), entre otras formas de trazado geométrico.

Todas estas caminatas, en tanto que suponen un encuentro directo y solitario con lo natural, se convierten en experiencias reveladoras que permiten adquirir una conciencia superior. Un aspecto que también está presente en las obras de otro de los artistas del *Land Art* directamente declarado como artista caminante.

Hamish Fulton comparte con Long su aproximación respetuosa al medio natural, así como el interés por los paisajes remotos, e igualmente ha desarrollado proyectos en distintos países, caminando por páramos y montañas. Aunque también ha organizado eventos para caminar con otras personas, ha realizado principal-

mente caminatas en soledad, y se suele acompañar de un diario de campo en el que va anotando sus impresiones. En su caso, sus trabajos suelen tomar forma a través de traducciones subjetivas de lo experimentado en el camino que, en el espacio de la galería, van a ser presentadas desde imágenes y texto.

En este tipo de proyectos caminar es abordado como un peregrinaje, mientras que la creación, en su encuentro directo con el paisaje natural, adquiere una dimensión mística y la categoría del proceso ritual. El tiempo se convierte aquí en un aliado que está presente, y el gesto de atravesar los lugares dejando un rastro en una metáfora de la huella que dejamos al habitar un lugar.



## **Caminar siguiendo instrucciones. Guías inesperadas para redescubrir la ciudad**

El espíritu contestatario de los años 60 tiene en *Fluxus* uno de sus exponentes más provocadores. Se trata de un movimiento, de carácter internacional, compuesto por diversos artistas que tienen como bases comunes una profunda crítica al sistema del arte, el salto entre disciplinas y espacios de creación y difusión de la obra, y la búsqueda de una eliminación de las fronteras entre artista y público, lo que les lleva a plantear en muchas ocasiones sus obras a través de una serie de instrucciones que deben ser seguidas por quien recibe la obra, convirtiéndolo así en un cómplice sin el que la pieza no llega a ser terminada.

Siguiendo estos intereses de ruptura y de búsqueda del cruce entre arte y vida, también hacen uso del espacio y el caminar en muchas ocasiones, tanto en proyectos que desarrollan a modo individual como de forma colectiva. En esta línea, Yoko Ono, una de las integrantes del grupo, realiza una serie de mapas, los *Map Piece* (1962 - 1963) en los que da indicaciones escritas precisamente para perderse por un lugar.

Ya en los años 70 van a organizarse unos recorridos de carácter performativo que serán realizados por algunos de los artistas *Fluxus* en Nueva York. Lo interesante de esos paseos, guiados en cada ocasión por un artista que se identificaba con una gorra, es que se apropian del formato de la ruta turística utilizando sus códigos habituales. Sin embargo, al contrario que en un recorrido turístico, lo que se propone aquí son itinerarios que se detienen en los detalles más triviales y superfluos del paisaje urbano, en lo azaroso y lo cómico, para ofrecer imágenes de la ciudad inesperadas desde las que pretendían visibilizar espacios muertos de la ciudad, como callejones sin salida, bordillos, baños públicos o manchas y huellas. Se buscaba así plantear lecturas alternativas del paisaje urbano, pero también apuntar cómo la gentrificación estaba transformando el Soho neoyorkino.

En las acciones caminantes de *Fluxus* se dan encuentro tanto las ideas de los dadaístas y surrealistas, desde su búsqueda de lo banal en la ciudad, como el uso del caminar como una práctica lúdica, tan propio de los situacionistas, para la activación de nuevas formas de mirar. Se da también una estrategia de giro o desviación, alterando un canal de comunicación masivo como es el del turismo para proponer visiones alternativas del espacio.



## **Siguiendo los caminos desbrozados**

Hemos planteado esta breve introducción al uso del caminar en el arte como un paseo en varios tiempos, un salto con flashes por distintos momentos en los que, bajo nuestro punto de vista, se establecen algunas de las claves que marcan el empleo de esta práctica espacial en la creación contemporánea, como son su uso con una intención estética, la puesta en valor de su carga política y su potencial transformador, y la exploración de su capacidad para conectarnos con el entorno que nos rodea de una forma reveladora.

Como no podía ser de otra manera, se trata de prácticas que ponen el territorio en el centro y que por ello van a tener el espacio público, en tanto que lugar compartido y transitado con otras personas, como uno de sus temas principales. Lo vemos en trabajos como los de Francis Alÿs, un artista que hace uso del caminar para realizar acciones poéticas que juegan en ocasiones con lo aparentemente banal y arrojan reflexiones cargadas de intención política, preguntándose sobre cómo convivimos con otras personas. En *Guards* (2004), Alÿs pide a un grupo de guardias que se muevan por la *City* de Londres siguiendo unas indicaciones, y su marcha uniforme se convierte en una metáfora visual de los ritmos que nos marca la ciudad y los usos homogéneos que nos imponen sus espacios. En *The collector* (1990-92), el artista se pasea por las calles de México arrastrando un pequeño perro hecho con piezas magnéticas que recogen lo que se encuentra en el suelo para poner la atención sobre lo que se desecha en la ciudad. Así, el espacio público se transforma en un lugar cargado de tesoros donde lo más insignificante se convierte en una puerta abierta hacia un nuevo descubrimiento.

Por otro lado, encontraremos artistas que utilizan el caminar como un peregrinaje de carácter trascendente, aproximándolo desde la importancia simbólica que el tránsito por los espacios tiene en nuestra experiencia vital. Es el caso de Marina Abramović y *The Great Wall Walk* (1988), un proyecto que consistió en una caminata de varias semanas a lo largo de la Muralla China en

la que la artista partía de un extremo mientras que Ulay, el que había sido su pareja sentimental y artística durante 12 años, lo hacía desde el otro. En un punto del recorrido ambos se encontraban y se cruzaban para seguir su camino tras decirse adiós. Con esta acción la pareja ponía fin a su historia común, por lo que caminar adquiriría aquí el valor de un ritual íntimo desde el que poder transitar hacia otra etapa de la vida.

Como vemos, desde aquellos primeros experimentos, caminar va a ser integrado de muy diversas formas en proyectos artísticos que, al poner el cuerpo en el centro, nos piden que aterricemos en un aquí y un ahora concreto, para lanzarnos todo tipo reflexiones que, en última instancia, nos hablan de nuestras formas de ser, estar y relacionarnos con el mundo, bien sea en soledad o en comunidad con otras personas, buscando la aventura, la renovación o la trascendencia.

Los ejemplos aquí recogidos son tan sólo unos cuantos apuntes, una pequeña deriva personal con la que hemos querido dar unas pinceladas sobre la gran variedad de aproximaciones que tomará el caminar como práctica artística desde principios del siglo XX, así como sus potencialidades y posibles derivaciones en muchos otros frentes. Porque caminar permite generar espacios suspendidos en un entre, donde arte y vida pueden encontrarse en la acción, donde lo estético llega a cruzarse con lo político, lo individual con lo colectivo, el pasado con el presente. Y es desde la mirada crítica que se activa con el caminar consciente como podemos volver a descubrir dónde estamos, encontrar nuevos mundos incluso a la vuelta de la esquina, en aquellos lugares que se nos habían hecho invisibles bajo la aparente irrelevancia de lo cotidiano, y permitirnos jugar con una realidad que se vuelve caleidoscópica y sorprendente si la miramos con otros ojos.



## ¿A QUIÉN VA DIRIGIDA ESTA PUBLICACIÓN?

*La tierra bajo mis pies* es una invitación a incorporar prácticas artísticas relacionadas con el caminar y el acercamiento al territorio en la escuela.

La publicación se dirige especialmente a las comunidades educativas de educación secundaria, pues todas las propuestas de trabajo están conectadas con los contenidos y competencias que atraviesan el currículum de esta etapa educativa, pero debido a la forma como ha sido concebida puede ser utilizada por otros niveles educativos dentro del ámbito escolar, o bien por cualquier persona interesada en poner en práctica un proceso colectivo de acercamiento al territorio desde la intersección entre arte y educación.

Todas las propuestas que se despliegan en esta publicación han sido pensadas para tener la suficiente flexibilidad como para ser utilizadas con distintos niveles educativos y poder reforzar cualquiera de las asignaturas del currículum y sus contenidos. Por ello, no sólo se trata de una apropiación de estrategias que vienen del arte contemporáneo y los procesos de creación colectiva que proponen, sino que están atravesadas por una mirada que tiene la mediación cultural y sus metodologías de trabajo como brújula de este viaje.

La mediación cultural tiene como objetivo fundamental la creación de espacios para la comunicación e intercambio de ideas, lugares en los que los saberes de todas las personas que participan de la propuesta se cargan de valor y se enriquecen en el diálogo cruzado, dando lugar a la creación de conocimiento colectivo, en este caso, en torno al territorio explorado.

Por tanto, cualquier grupo o colectivo con deseos de explorar conjuntamente su entorno, encontrará aquí una herramienta para investigar sobre el territorio desde las prácticas artísticas de creación colectiva, a partir de una serie de propuestas que les acom-

pañarán en la creación y difusión del conocimiento generado en el camino.

## **MODO DE USO: UNA PUBLICACIÓN QUE ES UNA DERIVA**

Las diversas propuestas de acercamiento al territorio que se presentan aquí tienen el caminar, o el desplazarse en la ciudad, como elemento central. A lo largo de la publicación encontraremos invitaciones a caminar siguiendo unas pautas, desde un caminar ordenado, pero sobre todo para hacerlo siguiendo la que es nuestra práctica favorita: la deriva.

Derivar es caminar sin rumbo, sin saber hacia dónde vamos ni lo que encontraremos, pero confiando plenamente en que el proceso nos va a traer sorpresas, aprendizajes y experiencias.

Aunque podemos leer *La tierra bajo mis pies* en el orden que prefiramos, nuestra propuesta es que lo exploremos como si de una deriva se tratase, jugando con el azar para generar en cada momento combinaciones nuevas que nos permitan inventar tantas propuestas de trabajo como acercamientos hagamos a la publicación.

Para realizar una deriva por esta publicación, igual que cuando realizamos una deriva por la ciudad, debemos tener en cuenta la estructura que la atraviesa, para que así el movimiento al azar pueda convertirse en un ejercicio creativo.

En este caso, nuestro territorio de partida será el conjunto de fichas que se despliegan en el apartado titulado *Fichas de metodología* y que se encuentran clasificadas en tres grandes bloques identificados por símbolos en la parte inferior de la página.

- Fichas de indagación \* \* \* \* \*
- Fichas de diseño ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- Fichas de registro ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙

Para comenzar esta deriva partiremos primeramente de los textos introductorios de cada uno de los bloques de fichas, donde podremos ver cómo acercarnos a ese conjunto de contenidos, para después dejar que entre en juego el azar en nuestro recorrido por esta publicación.

En una deriva básica podemos elegir una ficha de cada bloque para hacer una propuesta de trabajo colectivo. Si queremos que el tiempo de trabajo sea más reducido podemos elegir menos fichas, pero si por el contrario contamos con un plazo más dilatado para desarrollar este proceso, seleccionaremos varias fichas de cada bloque.

Todas las fichas de metodologías están divididas en una serie de apartados que nos ayudan a leer la propuesta desde diferentes puntos de vista:

- ¿Qué proponemos? - Una descripción del marco teórico en que se inserta la propuesta.
- ¿Cómo lo hacemos? - Una propuesta detallada de cómo llevar esta idea al trabajo con el grupo.
- ¿Qué vamos a aprender? - Un desglose de algunos de los aprendizajes y competencias que podemos abordar desde la propuesta.
- Proyectos artísticos relacionados - Un listado de algunas obras que pueden resultarnos inspiradoras. Algunas de ellas están desarrolladas en el apartado de *Fichas de proyectos artísticos*, las identificaremos porque están marcadas con el símbolo ●.
- Un destacado con sugerencias de aplicación de la propuesta a asignaturas concretas.

Cada una de las fichas de metodologías, a su vez, nos van a llevar a lugares inesperados, pues iremos encontrando en ellas el cruce, bien con otras fichas de metodologías, bien con las fichas de los proyectos artísticos seleccionados.

En el apartado titulado *Fichas de proyectos artísticos* se abordan distintas obras de forma sintética, destacando las cuestiones que pueden ser más relevantes para el trabajo en el aula. Cada una de estas fichas cuenta con una serie de apartados:

- Presentación del/la artista o colectivo - Acercamiento general a la trayectoria y las líneas de trabajo del/la artista o colectivo artístico.
- Presentación de la obra - Breve descripción de la propuesta.
- ¿Qué temas y conceptos trata esta obra? - Temas y reflexiones que atraviesan la obra.
- Estrategias - Listado de estrategias artísticas que se trabajan con este ejemplo.

Con el uso combinado de ambos tipos de fichas podemos elaborar propuestas muy diversas para trabajar en el contexto del aula, o bien fuera de él.

Pero si queremos profundizar algo más en las prácticas artísticas que han trabajado con la aproximación al territorio y el caminar como metodología, con el deseo de poder imaginar nuestras propuestas propias de metodología, contamos con el texto titulado *Un paseo por el uso del caminar en el arte contemporáneo*, que hace un repaso a la entrada de esta práctica en el terreno del arte señalando algunos de los momentos clave de esta historia.

# COMPETENCIAS

Fig.1

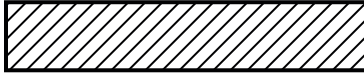


Fig.2

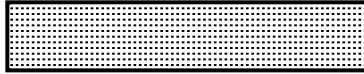


Fig.3

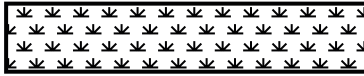


Fig.4

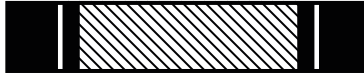


Fig.5

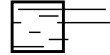


Fig.6

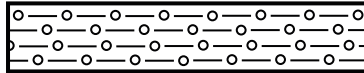


Fig.7

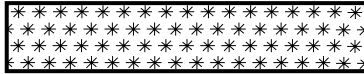


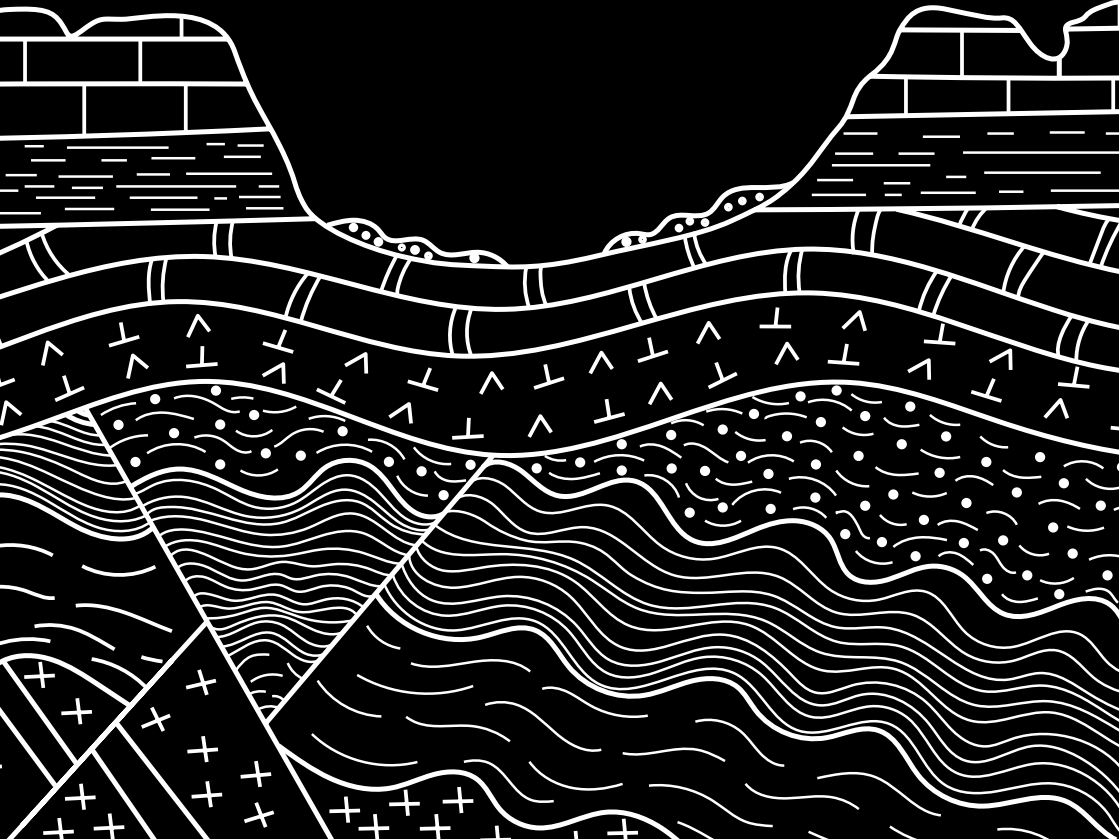
Fig.8



1. **CCLI** - Comunicación lingüística
2. **CMCT** - Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
3. **CD** - Digital
4. **CAA** - Aprender a aprender
5. **CSC** - Sociales y cívicas
6. **SIEE** - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
7. **CEC** - Conciencia y expresiones culturales
8. **Todas**

# 2

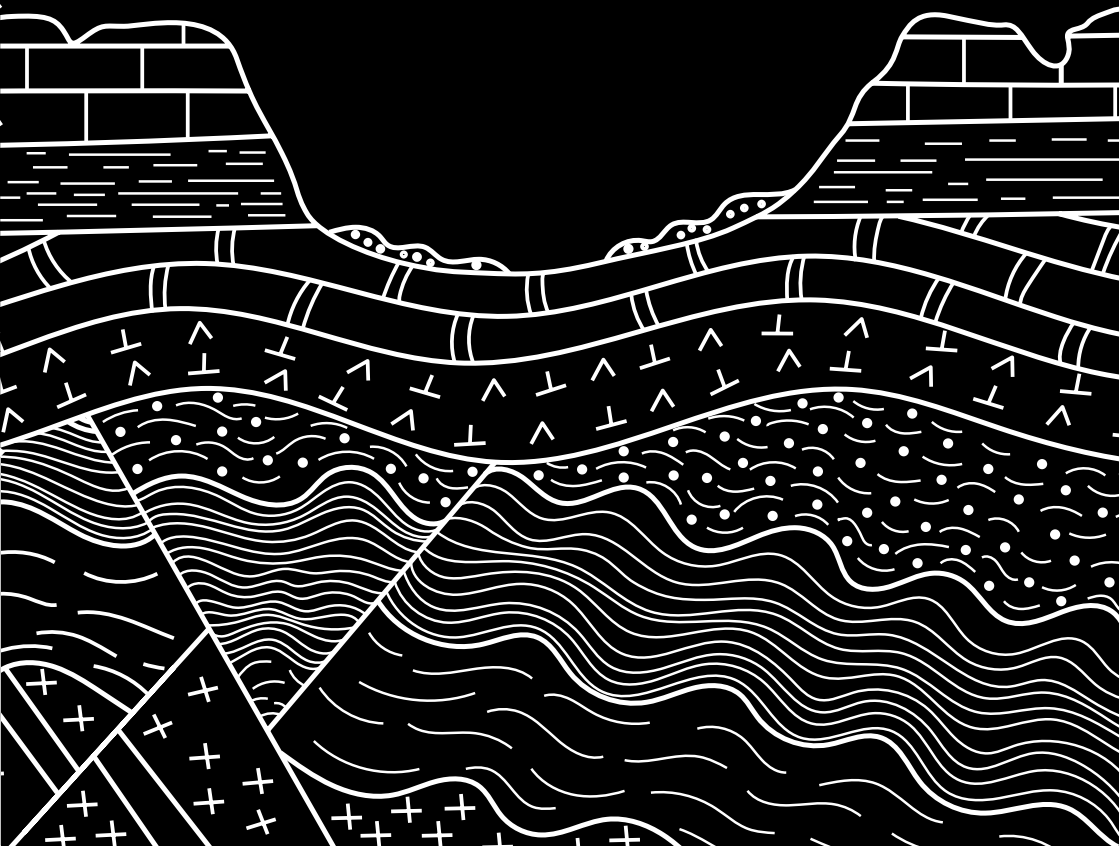
## FICHAS DE METODOLOGÍA





# 2.1

## INDAGACIÓN





## **2.1.1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS DE INDAGACIÓN: MODOS DE MIRAR EL ESPACIO**

¿Cómo podemos hacerle preguntas a nuestro contexto urbano?, ¿qué nos cuenta el territorio?, ¿qué relación tiene con los conocimientos que manejamos en la escuela?

El análisis del territorio puede ser planteado de formas muy diversas, pero una que ofrece gran profundidad y multiplicidad de perspectivas es la que nos brinda atravesarlo con el cuerpo, usando el caminar como metodología de aprendizaje.

Para llevar a cabo esta exploración, el primer paso en nuestro proceso de indagación es tomar conciencia de cómo nos afecta el territorio, de qué maneras nos atraviesa y permea por cada uno de nuestros poros para llegar a modular gran parte de nuestra identidad, tanto individual como colectiva.

Esta dimensión y presencia de lo territorial muchas veces queda fuera del trabajo en la escuela, por ello es importante interrogarnos sobre lo que conocemos de nuestro contexto cercano para detectar en qué cuestiones queremos profundizar, cuáles desconocemos y nos interesa explorar, y cómo todo esto puede convertirse en una herramienta de trabajo en el aula para desarrollar y reforzar los contenidos del currículum académico.

Nos haremos estas preguntas y recogeremos este material e historias del espacio a través del caminar, planteando exploraciones que podrán tomar forma bien desde la deriva o bien desde la exploración dirigida, y desde las que luego crearemos nuevos recorridos que nos permitirán canalizar nuestras lecturas del espacio y compartirlas con otras personas caminando juntas.

En este apartado encontraremos un texto dedicado a profundizar en la práctica de la deriva y del caminar como metodología de indagación, acompañado de una serie de fichas que nos ayudarán a

orientar este proceso de distintas maneras. Para desarrollar todo su potencial pedagógico, estas exploraciones siempre van a buscar activar una perspectiva particular sobre el paisaje, unas veces basándonos en lo que observamos y otras en cómo nos impacta emocionalmente lo que nos rodea. Todo ello nos va a ayudar a extrañar la mirada y acercarnos a nuestro entorno cotidiano con la curiosidad de quien lo ve por primera vez, favoreciendo que lo redescubramos y que adquiriera un nuevo valor, lo que va a convertirlo en un lugar cargado de posibilidades de aprendizaje.

Para facilitar este ejercicio, este apartado se compone de una serie de fichas que nos proponen distintas formas de activar la mirada a través de diferentes claves de observación espacial. Podemos aplicar estas fichas a nuestras exploraciones, bien por separado, utilizando una ficha para cada sesión de indagación, o bien combinando varias de ellas en una misma exploración. Siguiendo esta propuesta, cada vez que salgamos a explorar la ciudad lo haremos desde una pregunta que orienta nuestra observación hacia una o varias de las múltiples capas que componen el paisaje urbano.

Este proceso de indagación debe ser siempre el que arranque nuestro estudio del territorio y podrá acompañarnos a lo largo de todo nuestro trabajo, tanto durante el análisis espacial previo como en la creación de una lectura o intervención urbana a través del recorrido. Por tanto, no debemos enfocarlo como una primera fase que termina cuando comenzamos con el diseño, sino que podremos utilizarlo en momentos en los que necesitemos seguir profundizando en el estudio del territorio y para alimentar los contenidos que recogeremos en nuestro recorrido final.

Por otra parte, estas metodologías de indagación siempre pueden combinarse con otras de las estrategias de investigación que solemos utilizar en el aula, como la revisión bibliográfica, la búsqueda de información en internet, la entrevista a agentes clave del territorio, etc., lo que nos va a permitir manejar e interconectar diversas fuentes para enriquecer el proceso.

## **CAMINAR COMO VÍA DE APRENDIZAJE**

¿Qué implica el gesto de caminar por la ciudad?, ¿cómo aprovechar su potencial como herramienta de aprendizaje?, ¿qué nos aporta poner conciencia sobre el territorio?

Caminar o desplazarnos por nuestro contexto urbano, es una de nuestras acciones más cotidianas, y quizás por ello solemos prestarle poca atención, es algo que hacemos casi de manera automática. Pero ¿qué pasa si nos fijamos en cómo nos desplazamos, cómo usamos el espacio, el ritmo al que nos movemos o el paisaje que se despliega ante nosotros? ¿Es posible descubrir cosas nuevas en un lugar que nos acompaña a diario?

Activar un caminar consciente a partir de una mirada atenta al entorno puede ayudarnos a descubrir muchas cuestiones que pasan desapercibidas habitualmente. Tendemos a pensar nuestro espacio cotidiano como un lugar neutro por el que simplemente transitamos, pero su diseño, los símbolos que alberga y los usos que los distintos seres, tanto humanos como no humanos, hacen de él, están privilegiando una forma de entender la ciudad y, con ella, toda una serie de valores que necesariamente dejan fuera otros.

Cuando nos detenemos a analizar la ciudad desde esta perspectiva, se nos desvela que el espacio público es en realidad un terreno en el que confluyen muchos intereses diversos y que su configuración, tanto a nivel simbólico como espacial, no es algo inocente sino que está determinada por quienes han tenido el privilegio en cada ocasión de darle forma.

Con esta mirada podemos ir detectando cómo los discursos e historias que se asientan en nuestro entorno cotidiano han sido contruidos desde determinadas posiciones de poder y que, por tanto, una de sus principales misiones es precisamente perpetuarlas. Algo que se consigue cuando esos relatos de la realidad son presentados como una narración objetiva, única e incuestionable

que homogeneiza nuestras lecturas del mundo en base a un canon normativo sustentado en la exclusión de múltiples voces.

Esta constatación de la falta de neutralidad de la ciudad nos invita a abrirnos a una mirada crítica que nos permita entender mejor los procesos de construcción de estas realidades. Pero activarla no es sencillo ya que, como señalaban los situacionistas, la ciudad está pensada para que la habitemos sin detenernos demasiado a pensar en ella, porque todo lo que la compone está orientado a favorecer nuestras tareas productivas y de consumo en detrimento de nuestra perspectiva crítica.

Por eso, es necesario, ponerse en marcha para acercarnos a un análisis crítico del territorio que habitamos, y hacerlo atravesándolo con el cuerpo, desde gestos que partan de lo cotidiano y que nos permitan detectar las herramientas que están a nuestra mano para crear ciudades más justas e inclusivas, donde sea posible el diálogo entre la diversidad de subjetividades que la habitan, y compartir saberes para crear nuevas formas de estar en comunidad.

La metodología de la deriva nos permite activar todos estos planos, el cuerpo, la conciencia, la mirada y la perspectiva crítica, a través de un ejercicio lúdico que nos conduce a formas de aprendizaje a menudo inexploradas. Porque poner la atención en el caminar y en su potencialidad como forma de relación con el entorno nos ofrece la oportunidad de entrar en otro estado de pensamiento, uno en el que se diluyen las fronteras entre lo público y lo privado, entre la vivencia personal y la colectiva, la memoria y el estar presente en el camino.

Practicar la deriva nos lleva a tomar conciencia de la complejidad de la ciudad y de las múltiples dimensiones que la atraviesan, y nos ayuda a entrenar nuestra mirada para analizarlas. Hacer visibles estas dimensiones pasa por conocer las formas que toman y los impactos que tienen en nuestro entorno y vidas cotidianas.

## **LAS DIMENSIONES DEL PAISAJE URBANO**

El espacio urbano es un complejo entramado en el que se cruzan lo histórico, lo social, lo económico, lo político... un entorno poliédrico con infinitas capas, que planteamos abordar aquí de forma esquemática, estableciendo una división entre una dimensión simbólica, una material y otra que estará conformada por los ritmos y usos que hacemos de la ciudad.

### **La dimensión simbólica**

En muchos de los análisis tradicionales del paisaje urbano suele ponerse el foco en esta capa de lo simbólico, es decir, en aquellas historias que nos cuenta ese espacio y que le dan una determinada identidad, ya que es ahí donde están las cuestiones que habitualmente se destacan para hablar de una ciudad y de lo que la define.

En nuestras ciudades y pueblos, siempre hay lugares destacados y elementos de gran importancia social, espacios relevantes que nos hablan de la identidad del lugar y que generalmente están relacionados con su trayectoria histórica. Suelen tomar la forma de monumentos dedicados a determinados personajes, o se convierten en lugares emblemáticos que conmemoran grandes historias.

Pero si observamos atentamente estos espacios de conmemoración veremos que son bastante homogéneos, porque suelen representar a un estrato social que se corresponde con las élites dominantes de cada momento (ejército, monarquía, clero, etc.), lo que hace difícil encontrar determinados perfiles entre lo que se ensalza en el espacio público: mujeres, clases subalternas como la obrera, personas racializadas, etc.

Esas otras subjetividades, pocas veces representadas en el espacio público, también han participado en la construcción del territorio y no sólo han dejado huellas en su superficie, sino que también han contribuido a modelar y dar sentido a las comunidades que lo habitan. Por lo tanto, no son totalmente invisibles, pero sí que es necesario aprender a encontrar sus rastros y buscar for-

mas de visibilizarlas y ponerlas en valor, para poder narrar una historia más diversa que termine con la idea del relato único.

La historiografía tradicional nos ha transmitido la idea de que los elementos patrimoniales que se conservan en nuestras ciudades y pueblos, son el testimonio de algo que ya pasó, que es el testigo inmutable de otros tiempos y narrativas. Pero si entendemos que este patrimonio no es el vestigio de un pasado congelado, sino que cambia en función de las personas que lo viven e interpretan en el presente, lo convertimos en algo vivo, capaz de ser apropiado y transformado desde la construcción de nuevas lecturas.

### **La configuración espacial de la ciudad**

La dimensión espacial de la ciudad tiene una presencia contundente en nuestras vidas, y está configurada tanto por su trazado urbano como por los distintos espacios que la componen: viviendas, zonas comunes, edificios monumentales, escuelas, etc.

Al igual que sucede con la dimensión simbólica, cuando pensamos en el diseño de la ciudad solemos partir de la idea de que es meramente funcional, y lo vaciamos de valores e ideología. Pero si nos detenemos a analizar cómo está planificada la ciudad podremos ver enseguida que está pensada para moverse a gran velocidad, que se privilegian los usos que gozan de un mayor prestigio social, es decir, las tareas relacionadas con la esfera productiva de nuestras vidas, véase, el trabajo y el consumo, y que, por lo tanto, su diseño atiende a unos criterios y posicionamientos políticos muy determinados. Por esos motivos debemos preguntarnos, ¿para quién está diseñada la ciudad?

Tal y como señalan algunas miradas críticas, como la del urbanismo feminista, el privilegio de la esfera productiva implica que todas esas otras esferas de nuestra cotidianidad imprescindibles para perpetuar la vida, como son las tareas reproductivas y de cuidados, sean invisibilizadas en el diseño de la ciudad, lo cual repercute directamente en la forma en la que perciben y viven

el espacio las diferentes subjetividades, profundizando en la brecha que separa a los sujetos privilegiados de la sociedad de los no privilegiados.

La mayoría de nuestras ciudades centran sus esfuerzos en generar buenas redes de comunicación para el vehículo privado como infraestructura imprescindible dentro de las lógicas de la segregación espacial del suelo, que destina unas zonas de la ciudad a los usos productivos, otras a los espacios de consumo y otras a usos residenciales (que están segregadas a su vez según la clase social). Esto dificulta enormemente la conciliación de las distintas esferas de la vida demandando grandes inversiones de tiempo.

Frente a este modelo de segregación, son muchas las voces que defienden la necesidad de la diversidad de usos del territorio a pequeña escala, de tal modo que en el espacio del barrio podamos cubrir todas las necesidades que tenemos para sostener la vida. En este sentido es imprescindible mencionar la aportación de Jane Jacobs con la publicación de *Muerte y vida de las grandes ciudades* y el reciente debate que existe en torno a la necesidad de repensar las ciudades desde el paradigma conocido como la *Ciudad de los quince minutos*.

Poner la atención en esta dimensión espacial implica observar el diseño de la ciudad pensando en los usos a los que están destinados y aquellos que dejan fuera, observando no sólo los elementos ya mencionados sino también si existen espacios de encuentro y cómo están diseñados, si tienen bancos y cual es su tipología, si hay sombras que faciliten la estancia durante todo el año, si las áreas verdes que encontramos invitan a habitarlas o son espacios a evitar, las zonas de tránsito destinadas a peatones y las destinadas a los vehículos, otras formas de movilidad en la ciudad y su accesibilidad, etc.

Pero no sólo debemos fijarnos en los espacios comunes, que entendemos como espacios públicos, sino que también hay que

observar las construcciones en torno a estos espacios, las tipologías de viviendas, los edificios públicos y el paisaje comercial, porque también nos puede dar muchas pistas sobre el perfil de población que ocupa el lugar y sus necesidades, analizando si se cubren en su entorno inmediato o si bien quedan descubiertas generando vulnerabilidad.

### **Los usos del espacio y la vida cotidiana**

Esta dimensión está directamente relacionada con la configuración espacial de la ciudad y con la dimensión simbólica, pues ambas determinan el modo en el que usamos los espacios, quiénes están legitimados para hacer uso de ellos y de qué maneras.

Abrir la mirada a esta dimensión supone fijarnos en el espacio habitado y vivido, es decir, nos centramos en los usos espaciales que se dan en la cotidianidad en relación con las distintas esferas de la vida.

Entre ellas destacan la esfera productiva, compuesta por las actividades relacionadas con la producción de bienes y servicios remunerados, la esfera reproductiva formada por actividades generalmente domésticas que se dedican a los cuidados básicos de sus habitantes y son no remuneradas, la esfera propia, dedicada al desarrollo personal y la esfera política, que tiene que ver con la fundamentación y conservación de la comunidad y toma forma en la participación social, cultural y política.

Observar el espacio desde esta perspectiva nos muestra cuáles de estas esferas tienen su lugar para ser desarrolladas en los espacios de la ciudad y cuáles apenas tienen espacio y permanecen invisibilizadas.

Pero debemos atender también al lugar en el que se encuentran en la ciudad los espacios donde podemos realizarnos en las distintas esferas que conforman la vida cotidiana, pues a menudo las

grandes distancias que los separan dificultan la vida de quienes tienen que atender varias de estas esferas.

## **¿CÓMO HACER UNA DERIVA?**

La deriva es una propuesta para caminar la ciudad desde la conciencia de las ya mencionadas dimensiones de la ciudad, así como de la influencia que tienen en nuestra forma de transitarla y habitarla, tanto en los espacios públicos como fuera de ellos.

Existen muchas formas de proponer una deriva, todo depende de las situaciones que persigamos generar a través de la propuesta. Podemos organizar una deriva realizada en conjunto con el grupo o bien dar una serie de instrucciones para que se haga de forma individual o en pequeños grupos fuera del horario escolar.

La metodología de la deriva tiene un alto componente de azar ya que se trata de una exploración que se va modulando según lo que vamos encontrando en el camino, pero también debemos establecer siempre unas pautas que nos ayuden a generar el movimiento y activar una mirada particular, ya que, como apunta Francesco Careri, *“la deriva es una operación construida que acepta el azar pero que no se basa en él, puesto que está sometida a ciertas reglas: fijar por adelantado, según unas cartografías psicogeográficas, las direcciones de penetración a la unidad ambiental que analizar; la extensión del espacio que indagar, puede variar desde la manzana hasta el barrio, e incluso “hasta el conjunto de una gran ciudad y de sus periferias”.*

La mirada que proponemos al grupo funciona como un detonante que nos va a ayudar a orientar el movimiento y a activar una observación analítica del paisaje urbano. Las miradas que podemos proponer son múltiples, pero en este apartado hemos planteado una serie de fichas de indagación que reflejan las dimensiones de la ciudad de forma esquemática y nos pueden inspirar para hacer distintas propuestas.

Una vez que hemos decidido cómo vamos a activar el movimiento en nuestra deriva, debemos especificar si queremos que sea un movimiento al azar, o bien si queremos que haya una pauta concreta como decidir hacia dónde nos dirigimos según las emociones que nos provoca el paisaje, las impresiones o sensaciones personales, desde nuestros deseos o la negación de los mismos, o cualquier otra pauta que podamos imaginar.

Otros ejemplos de derivas son seguir a otras personas en la calle, tomar siempre los desvíos que van apareciendo a la derecha, buscar los destellos de sol que vemos en las ventanas de los edificios, determinados colores en el paisaje urbano... las posibilidades son infinitas.

En el contexto del aula, el detonante de nuestra deriva puede ser la exploración abierta de un territorio particular que nos invite a descubrir sus múltiples dimensiones, podemos sacar las distintas asignaturas a la calle y orientar las exploraciones desde ahí, a modo de una clase caminada, o bien podemos seleccionar cuestiones que nos ayuden a detonar un proceso de investigación en torno a un tema de relevancia en nuestro territorio, como por ejemplo rastrear las huellas de una historia local, como las cigarrerías y la fábrica de tabacos de Alicante, o tomar como guía de nuestras exploraciones una obra literaria que se desarrolle en nuestro territorio (siguiendo el ejemplo dado, podríamos orientar nuestra exploración en contraste con lo que narra Emilia Pardo Bazán en *La Tribuna*).

Una vez que hayamos decidido cuál es nuestro punto de partida, tanto desde el punto de vista físico como de la pauta o mirada que nos va a acompañar, debemos aclarar cuáles son las normas para llevar a cabo una deriva.

En una deriva hay siempre un punto de partida pero nunca sabemos hacia dónde nos dirigimos, es un ejercicio en el que debemos aprender a perdernos por la ciudad. Por tanto, es importante cen-

trarnos en el propio proceso de exploración y evitar los deseos de ir a lugares que ya conocemos, pues esto cambiará nuestras pautas de movimiento.

En nuestro camino el grupo irá decidiendo en un diálogo permanente hacia dónde se dirige, cuándo se mueve o cuándo decide pararse para conversar sobre alguno de los descubrimientos que están sucediendo durante la exploración. Cada deriva será diferente y no importa si caminamos mucho o si nos paramos muchas veces, lo importante es que haya una escucha dentro del grupo que permita que nos vayamos dejando llevar por lo que nos pide la ciudad.

Estas exploraciones llevan un tiempo, hasta que entramos en el estado colectivo que nos permite explorar desde las pautas de la deriva, por tanto debemos dedicarle sesiones de al menos cuarenta minutos, aunque lo ideal si disponemos del tiempo es trabajar con derivas de una hora y tratar de no exceder las dos horas en cada exploración.

La deriva, como ejercicio de indagación, va a generar una gran cantidad de información del territorio al que nos estamos acercando, tanto desde la observación como desde los conocimientos que se van construyendo en las conversaciones y debates que mantendrá el grupo en su camino. Dependiendo del tipo de deriva que propongamos y la información que queramos recopilar, deberemos seleccionar alguno de los formatos que se exponen en las fichas de registro para ir acumulando y sistematizando esta información de cara a poder trabajar con lo que se ha ido aprendiendo.

Es fundamental que tras cada sesión de deriva dediquemos un tiempo a una puesta en común de lo aprendido y lo debatamos para contrastar las distintas impresiones que han ido surgiendo en el grupo durante la exploración. Estos debates serán también recogidos como complemento a la información recopilada durante la deriva, conformando un archivo de nuestro proceso y apren-

dizajes que será esencial para abordar la fase de diseño de una intervención o recorrido urbano por parte del grupo.

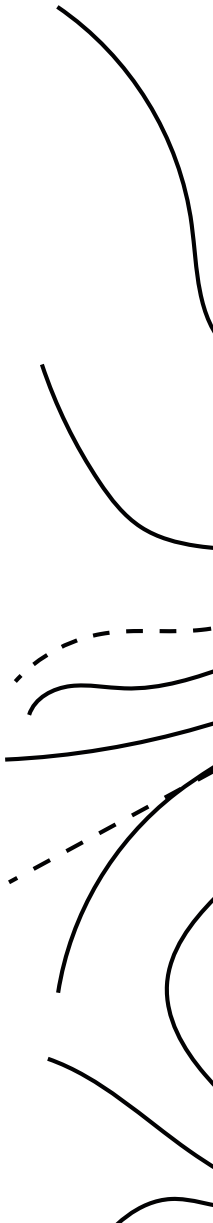
## **EL POTENCIAL DEL USO DE LA DERIVA EN LA ESCUELA**

La metodología de la deriva y del caminar tal y como se propone en esta publicación es una estrategia de gran potencial pedagógico ya que está atravesada por las lógicas de los procesos colectivos de un aprendizaje situado, que tiende nuevas redes entre la escuela y el territorio que habita, favoreciendo el aprendizaje colaborativo e incorporando al aula nuevas formas de conocimiento, representación de realidades e incluso transformación de las mismas a través de la búsqueda de soluciones que exploran y fomentan la creatividad tanto individual como colectiva.

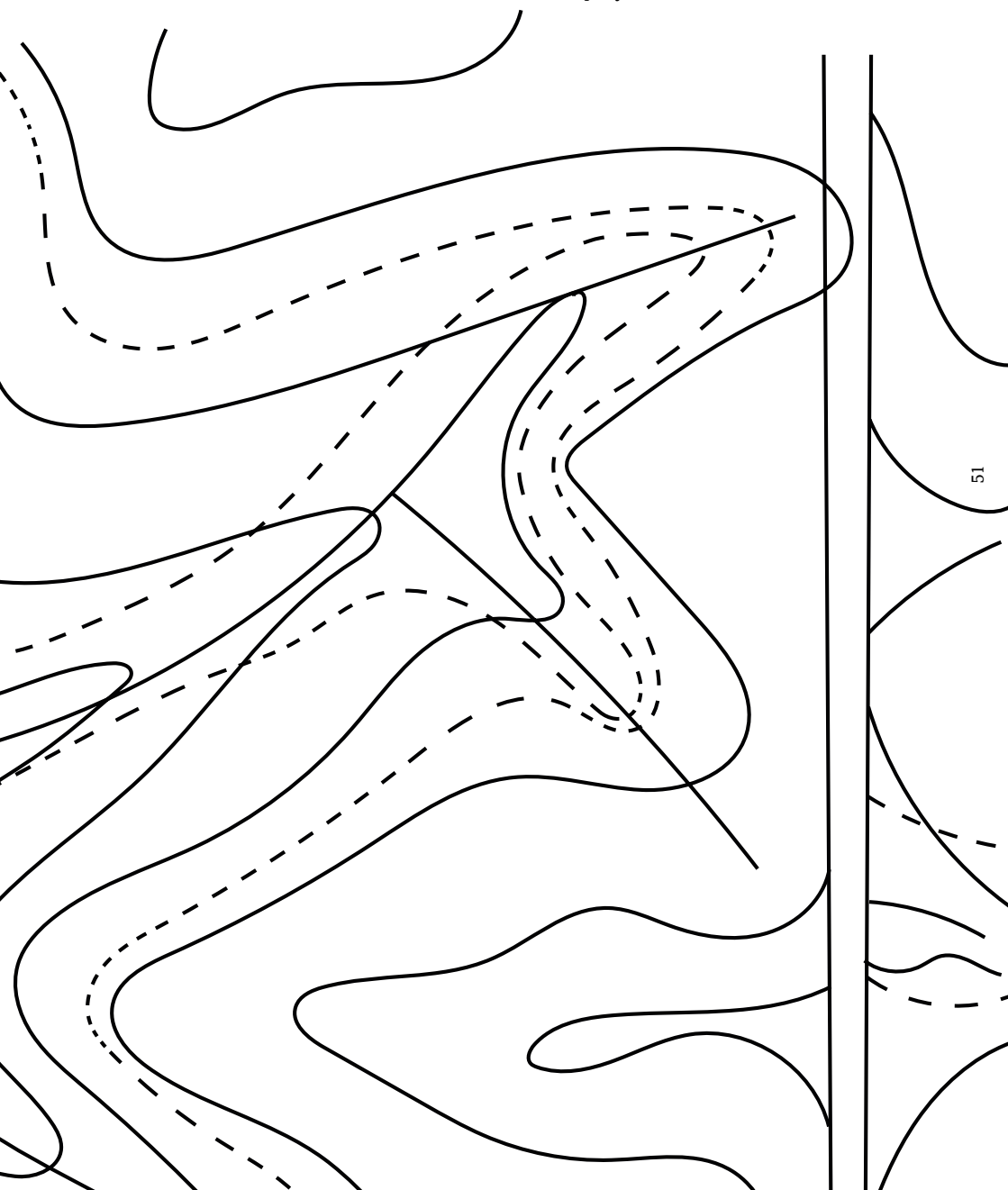
Desplazarnos por la ciudad junto a otras personas en un ejercicio de indagación genera un espacio de intercambio donde se produce un encuentro entre lo intelectual y lo corporal, de tal manera que la experiencia está atravesada por lo emocional pero también por lo racional, por lo afectivo y lo inconsciente, enriqueciendo cada una de estas dimensiones de nuestra subjetividad con múltiples matices que surgen de la contaminación entre ellas.

En un contexto en el que tradicionalmente se han privilegiado las formas de conocimiento mediadas por lo intelectual, esta utilización del caminar como herramienta pedagógica pone el uso del cuerpo y la idea del hacer como una forma fundamental de autoaprendizaje que nos ayuda a relacionarnos con los conocimientos de forma activa, ya que nos interpelan y forman parte de nuestro mundo más cercano e inmediato, convirtiéndonos en protagonistas de nuestro propio proceso de aprendizaje.

A través de la deriva como herramienta de indagación, nuestro conocimiento del territorio, de nuestro entorno más cercano, se desarrolla en la práctica y lo adquirimos a través de la participación activa de todas las personas involucradas en este proceso en el que se comparten conocimientos y se ponen en valor la



gran diversidad de saberes que aporta cada persona, tanto sobre el contexto que estamos explorando, como aquellos que trascienden la experiencia concreta para llevarnos aprendizajes que se relacionan con realidades más complejas.





## 2.1.2. FICHAS DE INDAGACIÓN

### FICHA 1 - EL ESPACIO URBANO Y SUS HISTORIAS

#### ¿QUÉ PROPONEMOS?

La ciudad nos ofrece un paisaje complejo, compuesto de múltiples dimensiones entre las que está el terreno inmaterial de lo simbólico, una capa desde la que se nos transmiten todo tipo de historias, tanto del pasado como del presente, que cargan los espacios de significados, memorias colectivas y valores, con los que se configura la identidad de un lugar.

Gran parte de estos mensajes nos llegan a través de toda una serie de dispositivos conmemorativos, como los monumentos, las placas conmemorativas o las arquitecturas espectaculares, con los que se resaltan determinados relatos. Pero más allá de estos discursos oficiales existen otras historias que son menos visibles, o que han sido borradas porque representan otros valores o comunidades que se salen de la norma establecida.

#### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo recordamos, transmitimos y conmemoramos los hechos pasados?, ¿cómo configura esto nuestra identidad?, ¿qué otras historias echamos en falta?, ¿cómo podemos rescatarlas?

Estas preguntas de partida nos pueden resultar útiles para abrirnos a la observación de la dimensión simbólica de lo urbano, y podemos plantearlas en el aula para generar un debate que nos permita ir extrayendo ideas sobre los modos de conmemoración en el espacio público.

Para facilitar la recogida y la puesta en común con el resto del grupo iremos anotando lo que vaya surgiendo en un papelógrafo, una pizarra, una pantalla, etc. organizando las ideas en dos grupos que recogerán distintos contenidos. En uno de los conjuntos anotaremos los elementos y estrategias de conmemoración que

tienen que ver con la historia oficial de los lugares, mientras que el otro conjunto lo reservaremos para aquellos relacionados con otras historias habitualmente excluidas del relato oficial. Es probable que en el debate inicial no surjan ejemplos de este segundo conjunto, porque están mucho menos presentes en nuestro imaginario, pero podemos aludir a ellos con preguntas que dirijan la atención a estas manifestaciones de cara a realizar la deriva de indagación posterior.

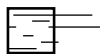
Tras este trabajo, y antes de realizar las derivas, vamos a lanzar varias preguntas que nos acompañarán en nuestro caminar. Estas preguntas dependerán de los objetivos que nos marquemos como grupo, algunas pueden ser: ¿qué hechos y personajes se conmemoran el espacio público?, ¿qué características comparten?, ¿qué valores transmiten?, ¿qué hechos o personajes nos parecen relevantes y no tienen reflejo en los espacios que caminamos?, ¿se nos ocurren otras formas de conmemorar aquellas cuestiones que son invisibles en la ciudad?

Para la exploración seleccionaremos una o varias de las formas de recoger información sobre el terreno que nos ofrecen las fichas de registro. Realizaremos deriva durante al menos 40 minutos y después volvemos al aula para compartir nuestros hallazgos y completar el mapa de conceptos realizado anteriormente.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Esta clave de observación nos permite reflexionar sobre el patrimonio de nuestro territorio, analizando tanto lo que identificamos como tal como aquello que tiene un valor patrimonial pero no suele ser atendido **(CEC)**. Lo haremos a través del debate, la puesta en común de conocimientos y el cuestionamiento de los mismos **(CCLI-CSC-SIEE)**.

Aplicando esta mirada a nuestro entorno, aprenderemos a leer los mensajes que nos transmite la ciudad, ya que abordaremos el paisaje urbano como un contenedor de historias entre las que se



encuentran tanto las oficiales como las invisibilizadas (**CAA**). Por otra parte, esta perspectiva nos ayudará a ver cómo las distintas capas del tiempo han ido dejando su huella en la ciudad y a reflexionar sobre la delgada línea que separa historia y memoria, poniendo nuestra atención en las formas presentes de lidiar con ambos términos.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

¿Cómo aplicar esta metodología en una clase de Matemáticas? ¿Qué preguntas lanzar a la clase?

Los elementos simbólicos de la ciudad, especialmente los monumentos y edificios emblemáticos suelen utilizar las matemáticas y la geometría para reforzar los mensajes que quieren transmitir.

Este tipo de análisis del paisaje urbano, que se detiene en las cargas simbólicas de ciertos elementos formales de su patrimonio monumental, permite además el trabajo con otras asignaturas como la Historia del Arte, las Artes plásticas o la Filosofía.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Robert Smithson - *A tour of the monuments of Passaic*, New Jersey
- Rogelio López Cuenca y Elo Vega - *Efigies y fantasmas. Guía monumental de Huelva* ☹

## **FICHA 2 - EL DISEÑO DE LOS ENTORNOS URBANOS**

### **¿QUÉ PROPONEMOS?**

El territorio en el que vivimos es el escenario de nuestra vida cotidiana, un espacio que recorreremos día tras día. Habitualmente no ponemos mucha atención en ello, pero nuestras maneras de utilizarlo está definidas en gran medida por las formas y calidades que tienen sus espacios.

Hay lugares por los que nos resulta agradable y seguro caminar, o en los que podemos sentarnos un rato, pero también hay otros en los que no nos gusta estar, por los que procuramos no pasar o a los que directamente tenemos prohibido el acceso.

El diseño de nuestras ciudades interfiere directamente en nuestra forma de habitarlas. Poner la atención en este aspecto nos permite desarrollar formas de habitar conscientes y nos abre a la posibilidad de transformar sus espacios.

### **¿CÓMO LO HACEMOS?**

¿Cómo influye el diseño del entorno urbano en nuestra manera de habitar el espacio?, ¿Para quién está diseñado este espacio?, ¿a qué valores responde este diseño?

Estas preguntas nos van a acompañar en este proceso para sumergirnos en el mundo del urbanismo poniéndolo en relación con su dimensión política, es decir, lo que perseguimos aquí es evidenciar que, lejos de ser una herramienta de planificación de espacios neutra, es una disciplina que, a través del diseño, privilegia una serie de usos y tipos de usuarios, mientras que otros quedan desatendidos.

Podemos hablar de esta mirada a través de una pequeña introducción teórica, a partir de los conceptos que encontraremos en el texto introductorio de las fichas de indagación. Pero también

podemos hacer una dinámica que nos ocupará una sesión y preparará al grupo para una hacer deriva con esta perspectiva.

La propuesta es comenzar la sesión proyectando la segunda acepción de la palabra urbanismo en el diccionario de la RAE: *“Organización u ordenación de los edificios y espacios de una ciudad”*

Partiendo de esta definición debatimos brevemente con el grupo este concepto, para pasar a continuación a proponerles un ejercicio práctico: vamos a crear una ciudad desde cero. Lo haremos en un papel continuo, colocado en el suelo, en el que dibujaremos el contorno de esa nueva ciudad.

Para este trabajo, el grupo quedará dividido en dos equipos. El equipo 1 va a decidir cuáles son los espacios que no deben faltar en la ciudad y los va a ir colocando con post-it en el mapa, en el lugar aproximado en el que creen que deberían estar. En paralelo, el equipo 2 va a ir escribiendo en post-it cómo debe ser el diseño de esos espacios y qué características deben tener.

Cuando queden unos 20 minutos para el final de la sesión, pasaremos a una fase de puesta en común y debate preguntándonos qué espacios nos parecen los más importantes, por qué lo son, qué características tienen, y, en función de esto, para quién están pensados, en quienes no se ha pensado, etc.

Para completar este ejercicio podremos dedicar la siguiente sesión a realizar una deriva en la que observaremos la ciudad desde el punto de vista de la planificación de sus espacios.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Observar el diseño de nuestra ciudad teniendo en cuenta que esto también nos está contando cosas sobre nuestra sociedad, nos permite reflexionar sobre la calidad de sus espacios, sobre lo que nos gustaría cambiar de ella y sobre cómo podemos hacerlo **(SIEE- CAA)**.

Vamos a aprender que hay distintos tipos de espacios y aprenderemos a nombrarlos **(CCLI)**: los de vivienda, los de servicios de proximidad, espacios de encuentro, espacios de tránsito, lugares destinados a los coches, a los cuidados, etc. Vamos a ver cómo estos se distribuyen en el paisaje urbano y nos vamos a cuestionar si su ubicación está al servicio de las personas y su vida cotidiana o si bien responde a otros valores.



Las dimensiones de los edificios y las aceras, la cantidad de espacios verdes **(CMCT)**, la posición de los lugares emblemáticos en el mapa **(CEC)**, todo esto nos está dando información de a qué fines se dedica cada parte de la ciudad y nos ayuda a pensar en ciudades futuras más amables y más humanas **(CSC)**.

¿Cómo reforzar los contenidos de Geografía e Historia relacionados con el análisis y extracción de información de distintos formatos de mapas?

Cualquier mapa digital que puedes encontrar online, a través de los distintos modos de visualización que ofrece, nos muestra a vista de pájaro el espacio en el que vivimos, el trazado de las calles, las grandes vías dedicadas a los coches, plazas, parques, etc.

También gracias a estas imágenes podemos comparar su diseño urbano con el de otras ciudades del mundo. Así, podemos hablar por ejemplo de planes urbanísticos como la Barcelona de Cerdá, la Isla de Manhattan o el trazado medieval típico de los cascos antiguos de muchas ciudades.

### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Francis Alÿs - *Guards*
- Melanie Manchot - *Walk (Square)* ☹

## FICHA 3 - LOS USOS Y LOS RITMOS DEL ESPACIO URBANO

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Si pensamos con atención en nuestro entorno cotidiano y en cómo nos movemos por él nos daremos cuenta de que lo usamos de muchas formas diferentes en función de la hora, el día de la semana, la estación del año... Si vamos, por ejemplo, a nuestro centro de estudios o a la compra nos movemos a un ritmo rápido, pero si hemos quedado con nuestros amigos o a tomar el sol, nuestros movimientos se ralentizan.

Los usos que hacemos del espacio tienen mucho que ver con nuestro entorno y si bien pueden ser muy similares por momentos a los que hacen nuestros vecinos y vecinas, también se van a diferenciar enormemente dependiendo de nuestras edades, género, raza, clase social, etc.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué usos le damos los espacios de la ciudad?, ¿cómo influye mi edad, mi género o mi raza en mi forma de estar en ellos?, ¿qué ritmos nos acompañan a cada momento?

Solemos partir de la base de que los espacios públicos están hechos para todas las personas, pero si nos detenemos en estas preguntas podemos ver rápidamente que esto no es así. Porque no es lo mismo ser una persona que reparte sus tareas cotidianas entre los lugares del trabajo, del ocio y de lo doméstico, que una persona que añade a esto tareas reproductivas y de cuidado. Las necesidades son muy distintas y por tanto también lo son los usos de la ciudad, pero esta suele estar pensada para un perfil determinado que se toma como norma, masculino, heterosexual, de clase media, sin cargas familiares y ningún tipo de diversidad funcional.

Para activar esta mirada podemos hacer una introducción teórica a partir del texto introductorio de las fichas de indagación y

después proponer la siguiente metodología que acompañará el ejercicio de deriva.

Prepararemos varias fichas en las que vamos a describir unos roles con los que vamos a jugar durante la deriva. Cada persona tendrá un rol y hará la deriva pensando cómo se movería ese personaje por el espacio.

Algunos roles pueden ser:

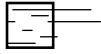
- Mujer de 36 años, se mueve con una bebé en un carrito.
- Hombre de 92 años, se mueve con bastón y conserva muy poca audición.
- Mujer de 14 años, es gitana y se mueve escuchando música.
- Hombre de 37 años, se mueve cuidando de su madre que tiene una enfermedad que la impide caminar más de 15 minutos seguidos sin sentarse.
- Mujer de 42 años, trabaja en otra ciudad y se mueve en coche para todo.

El resultado de esta experiencia y las impresiones extraídas será puesto en común en una siguiente sesión y nos puede servir de material de trabajo para desarrollar otro tipo de ejercicios.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Ponernos en la piel de otras personas nos ayuda a sentir en nuestros cuerpos **(CSC-CAA)** la suma de pequeñas dificultades **(CEC)** que va planteando la ciudad para encajar todos esos usos que no están dedicados a nuestras tareas productivas y sus ritmos rápidos de tránsito.

Vamos a verbalizar cuales son las dificultades que encuentran las personas, atendiendo a su diversidad, y a reflexionar en colectivo sobre nuestras necesidades en la ciudad y las posibilidades que tenemos para satisfacerlas **(CCLI)**, así como para hacer del espacio público un lugar más inclusivo **(SIEE)**.



Finalmente, al hacer este ejercicio se hace evidente que las funciones que sostienen la vida, las reproductivas y las de cuidados, habitualmente son invisibles en el espacio público y necesitan de más atención por parte del conjunto de la sociedad.

¿Cómo aprovechar esta dinámica para reforzar contenidos de la asignatura de Música?

Una de las claves importantes en el uso de los espacios son los ritmos con los que llevamos a cabo estas prácticas cotidianas, una dimensión que puede ser cruzada con la noción de los ritmos visuales presentes en el diseño de los espacios para entrelazar el trabajo entre la asignatura de Música y la de Educación plástica, visual y audiovisual.

Es posible establecer desde ahí un paralelismo entre el concepto de ritmo en la música, en el movimiento por la ciudad y en el ámbito visual, para después jugar con el concepto de composición en estos tres campos a través de los ritmos.

### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Francis Alÿs - *Guards*
- Melanie Manchot - *Walk (Square)* ☹

## **FICHA 4 - LA NATURALEZA EN EL ENTORNO URBANO**

### **¿QUÉ PROPONEMOS?**

En nuestro imaginario sobre la ciudad la naturaleza ocupa a menudo un espacio residual, porque solemos pensarla como un lugar gris, donde reina el cemento y el asfalto.

Es cierto que los espacios verdes son muy valorados y que todo núcleo urbano suele reservar una parte importante de su suelo para ello, pero quedan acotados como una especie de burbujas verdes, con sus propios paisajes y faunas. Por eso tendemos a pensar la naturaleza en la ciudad en términos de espacio verde planificado y domesticado, un lugar de excepción al que vamos cuando queremos escapar y sumergirnos en el medio natural.

Pero la naturaleza no sólo está en esos espacios acotados, también se manifiesta en cada rincón de nuestra ciudad y genera un marco de convivencia al que pocas veces atendemos.

### **¿CÓMO LO HACEMOS?**

¿Dónde se encuentra la naturaleza en la ciudad?, ¿cómo nos relacionamos con ella?, ¿qué lugar ocupa en nuestro entorno?

Preguntas como estas nos pueden servir de detonantes para repensar la relación entre el espacio urbano y el contexto natural. Generalmente los lugares reservados a la naturaleza en nuestras ciudades, los espacios verdes, están pensados para el ocio y para conectar con esa parte que parece estar ausente de nuestras vidas cotidianas, pues entendemos que en términos generales estos son los únicos sitios de la ciudad en los que podemos disfrutar de la naturaleza. Pero debajo del asfalto, y asomando por sus grietas, está la tierra, y si nos detenemos a observar cómo emerge en estos otros lugares podremos ver que la naturaleza no queda tan lejos.

Podemos lanzar la primera de las preguntas al grupo para que comiencen con un pequeño ejercicio personal. Deben tomarse

dos minutos para pensar en espacios donde la naturaleza tenga presencia en el contexto urbano en el que viven y anotarlos en una hoja de papel.

A continuación se comparten estos espacios y se van anotando sus nombres en un soporte visible para todo el mundo (pizarra, pantalla, papelógrafo, etc.). Cuando aparezca un lugar que ya ha sido mencionado se señala gráficamente (con un punto, estrella, línea...) para visualizar cuáles son los lugares que tienen más presencia en nuestro imaginario común.

A medida que vamos cosechando estos espacios iremos comentando su tamaño, los usos que solemos hacer de ellos, sus características, las especies que los habitan (si hay aves, peces, insectos...), etc.

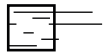
Una vez que hayamos realizado este ejercicio pasaremos a proponer un análisis más exhaustivo de la presencia de la naturaleza en nuestro entorno cotidiano. En este punto, trabajaremos en pequeños grupos de cuatro o cinco personas, durante 10 o 15 minutos, para generar en conjunto un registro más extenso de lugares que no hayan aparecido anteriormente.

Tras este pequeño ejercicio en grupos volveremos a hacer una puesta en común con la que completaremos el listado previo e iremos reforzando los conceptos más destacados para utilizarlos como clave de observación en una deriva posterior.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Para poder identificar las especies con las que convivimos en nuestros espacios cotidianos es necesario ser capaces de nombrarlas (**CCLI**), así como ejercitar nuestras habilidades de observación e investigación (**CMCT-CD**) para reconocer las características que las definen (**CAA**).

Identificar, nombrar, reconocer, son claves para nuestro conocimiento del medio natural y al visibilizarlo ponemos en valor su presencia en nuestro entorno cercano. Tomar esta conciencia nos educa para cuidar el entorno natural desde el entendimiento de que nos conectamos con él a través de una relación de interdependencia **(CSC)**.



¿Cómo puede la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual fortalecer esta observación espacial?

Uno de los primeros pasos para desvelar que la naturaleza sigue estando presente incluso en los lugares en los que la consideramos totalmente desterrada es sencillamente visibilizarla. Por ese motivo, el ejercicio de observación aquí propuesto puede ir acompañado de un trabajo, tanto previo como posterior, en el que se empleen recursos de las artes visuales para dar imagen, voz y espacio a esa naturaleza que nos habla continuamente a través de múltiples canales pero a la que habitualmente no atendemos.

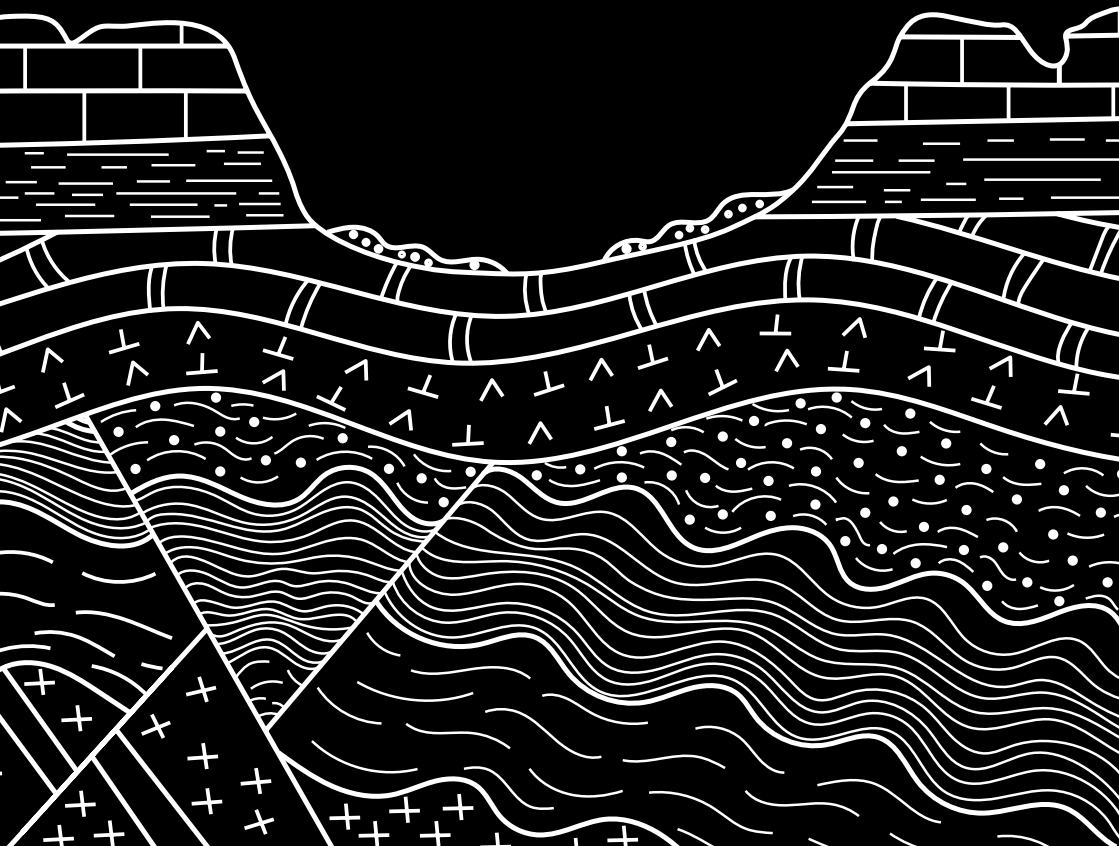
Tras haber despertado la atención sobre esos otros elementos que nos rodean podremos seguir trabajando con herramientas de creación visual para continuar profundizando en su conocimiento y enriquecerlo con contenidos de otras asignaturas como Biología y Geología o Latín.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Marco Ranieri - *Herbario urbano* ☉

# 2.2

## DISEÑO





## 2.2.1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS DE DISEÑO: SACAR LO APRENDIDO A PASEO

¿Qué tipo de recorrido queremos hacer?, ¿cuántas paradas tendrá nuestro paseo?, ¿cómo queremos transmitir lo aprendido sobre el territorio?, ¿qué debates y reflexiones vamos a activar?

Una vez que hemos recogido una cantidad suficiente de información sobre el territorio, el siguiente paso es compartirlo con otras personas, con el objetivo de seguir aprendiendo sobre los temas que hemos empezado a indagar.

La investigación continúa pero se abre una nueva etapa, porque ahora lo aprendido a través de nuestras exploraciones se enriquece en el diálogo con el espacio y las personas que acuden a compartir sus saberes e impresiones a través de un recorrido que vamos a diseñar colectivamente.

Por tanto, debemos tener en cuenta que no es imprescindible que la fase de indagación y el uso de sus metodologías se den por terminadas, sino que puede simultanearse con este proceso de diseño o bien recuperarse en distintos momentos, ya que ambas se interrelacionan en el proceso de investigación y aprendizaje que estamos llevando a cabo.

El recorrido urbano puede tomar formas muy diversas y podemos jugar a combinar varias de ellas. Para ello encontramos en este apartado una serie de fichas que se dividen en dos bloques:

**Formatos de recorrido:** en estas fichas encontraremos varias formas de llevar a cabo un recorrido en su totalidad dependiendo de cómo vayamos a trabajar sus paradas. Para diseñar nuestro recorrido podremos elegir una o varias de las propuestas dependiendo de cómo queramos transmitir la información, implicar a quienes participan o de los contenidos que estemos tratando.

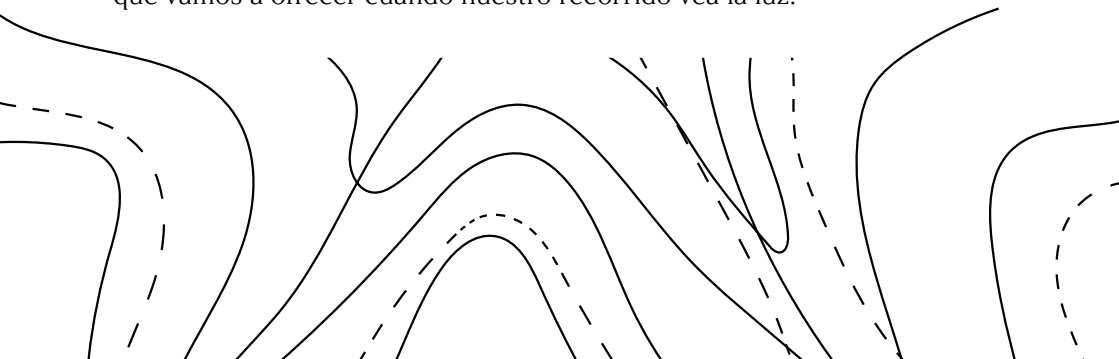
**Activaciones de las paradas:** estas fichas están dedicadas a detallar los modos en los que podemos actuar en las paradas de nuestro paseo y que son combinables con cualquiera de las fichas de formato de recorrido.

La propuesta es jugar con estos formatos para poder crear combinaciones que generen nuevas formas de hacer recorridos. Un ejemplo que puede resultar inspirador es el formato de la *Revista caminada* donde la idea de la revista se transforma en un recorrido en el que cada página es una parada que aborda un tema y una forma de activación diferente.

Una vez que hayamos seleccionado el tipo de recorrido que queremos realizar es fundamental abordar el diseño del mismo trabajando en el número de paradas, su ubicación en el espacio, calcular la distancia entre ellas, es decir, hay que aterrizar el recorrido en el espacio.

Cada ficha de *Formato de recorrido* cuenta con una propuesta para hacer este proceso que podemos acompañar de la creación de un mapa que nos ayude a visualizar mejor el itinerario y sus características. Para ello podemos realizar un mapa en papel o un mapa digital personalizado que podemos crear tal y como se refleja en la Ficha 2 de Registro.

Finalmente, es importante que antes de poner en marcha el recorrido con el grupo de personas al que nos dirigimos, dediquemos un tiempo a realizar varios ensayos del paseo completo con el grupo de trabajo, en un proceso en el que testear y enriquecer lo que vamos a ofrecer cuando nuestro recorrido vea la luz.



## 2.2.2. FICHAS CON FORMATOS DE RECORRIDO

### FICHA I - RECORRIDO DIRIGIDO POR ALUMNOS/AS

#### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Compartir lo aprendido sobre el terreno, poniendo nuestros cuerpos y nuestros conocimientos a disposición de otras personas, nos permite acercarnos al territorio que habitamos de forma situada.

La idea es sacar lo que hemos aprendido a pasear, convertirlo en un recorrido en el que compartiremos lo que hemos aprendido con quienes nos acompañan con el deseo de ponerlo en diálogo con los saberes e impresiones de otras personas. De esta manera, la activación del paseo nos va a permitir seguir aprendiendo sobre nuestro territorio desde la riqueza de sus calles.

#### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo compartir lo aprendido en un recorrido dirigido por el grupo?, ¿cómo comunicarlo apoyándonos en el paisaje?, ¿qué temas de debate nos ofrece el territorio?

Partiendo de estas preguntas, vamos a preparar un recorrido en el que cuidaremos que haya un equilibrio en la participación de todas las personas que lo ponen en marcha. Por eso, el primer paso es decidir cómo vamos a repartir la activación de las paradas, y para ello, una vez que se han decidido el número de paradas que queremos hacer, dividiremos al grupo en pequeños grupos de trabajo que se van a centrar en cada una de las paradas.

Dependiendo del número de paradas, la distancia a recorrer y el tiempo de duración que queremos que tenga el recorrido (se recomienda que no sea más de dos horas), decidiremos cuánto tiempo vamos a estar en cada parada y a su vez, cada grupo debe marcar qué roles van a tener en la activación, cuidando una participación equitativa de todos los miembros.

Una vez tomadas estas decisiones comenzaremos a trabajar en los contenidos por grupos. Podemos tomar una o varias sesiones para esto, dependiendo de la profundidad que queramos dar al paseo. Cuando tengamos cerrados los contenidos de cada parada y las formas de activación, pondremos en común nuestras ideas con el resto, idealmente usando para ello una sesión completa.

En esta puesta en común situaremos en el mapa (podemos usar uno digital o uno en papel), las paradas de cada grupo y compartiremos cuáles son los temas a tratar en cada caso.

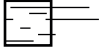
Es ahora cuando, de forma colectiva, diseñamos el conjunto del recorrido teniendo varias cosas en cuenta. Decidimos el orden de las paradas atendiendo a su ubicación y a los temas que tratan, buscamos conexiones entre ellas, velamos por que las activaciones y temas tratados sean diversos, trabajamos el equilibrio en los tiempos de parada y en los contenidos, así como en el formato de la conclusión del paseo.

Tras esta puesta en común, lo ideal es tomar otra sesión para que cada grupo cierre los contenidos y metodologías de su parada, preparar los materiales necesarios para las activaciones y dejar todo listo para poner el recorrido en marcha.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Acompañar un recorrido y activar sus paradas nos ayuda a desarrollar competencias que tienen que ver con aprender a comunicar a través de distintos códigos (**CCLI**), pero también aprender a escuchar y a incorporar los saberes que se generan en el diálogo, los cuales ponemos en valor (**CEC-CSC**) y vienen a sumarse a aquellos conocimientos que habíamos obtenido en el proceso de indagación.

En la preparación del recorrido tenemos que practicar formas de aprendizaje cooperativo (**CAA**) y competencias que nos ayuden a pactar el trabajo que queremos presentar (**SIEE**), tenemos que



planificar los espacios donde queremos detenernos pensando en las dimensiones del grupo y calcular tiempos y desplazamientos para garantizar que el conjunto de la experiencia se desarrolla según lo previsto (**CMCT**).

¿Qué propuestas se podrían hacer para este recorrido desde la asignatura de Biología y Geología? ¿Y desde Física y Química?

El contexto urbano en el que nos movemos está atravesado por todas las disciplinas que forman parte del currículum, así que un recorrido como este puede ser propuesto por el profesorado de cualquier asignatura.

Por ejemplo, si eres profesor de alguna de estas dos asignaturas, puedes inspirarte en las fichas de los artistas del *Land Art* como Richard Long y Hamish Fulton para orientar la temática del recorrido y generar una propuesta de aprendizaje aplicado con tu grupo.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- *Artistas Fluxus - Flux Tours*

## **FICHA 2 - PASEO DE JANE**

### **¿QUÉ PROPONEMOS?**

Un recorrido atravesado por muchas voces, por muchas experiencias, memorias, vivencias, de un mismo lugar. Una narración coral del paisaje urbano y de sus habitantes que nos va a ayudar a aproximarnos a su complejidad desde múltiples perspectivas.

Conocer a las personas que hacen barrio, que transforman la ciudad con sus acciones, que la habitan cotidianamente y poder entrar en diálogo con ellas para poder interrogar al lugar en que vivimos, nos permite aproximarnos a la ciudad como un ente vivo que lejos de estar compuesto de una serie de elementos estancos, es una maraña de relaciones en la que todo se interconecta.

### **¿CÓMO LO HACEMOS?**

¿Qué información pueden darnos las personas que habitan este lugar?, ¿cómo generar una conversación con todas las voces que representan?, ¿cómo es el territorio vivido?

En este caso, aunque el paseo es diseñado por el grupo, las personas que van a activar las paradas con sus intervenciones son agentes locales que habrán sido previamente seleccionados para compartir su experiencia en relación con un tema determinado.

Lo primero es decidir en una sesión de debate qué temas queremos tratar en el recorrido que vamos a diseñar. Aquí tenemos dos opciones, bien tomar un único tema e invitar distintos agentes que nos puedan dar su visión, o bien elegir varios temas y pensar en un agente clave para cada uno de ellos. A continuación debemos decidir cuántas paradas tendrá nuestro recorrido, considerando los temas a abordar y que el paseo no debe durar más de dos horas (teniendo en cuenta que hay un tiempo que dedicaremos a los desplazamientos entre paradas).

Para decidir dónde haremos las paradas, colocamos a la vista de todo el grupo (en una pizarra, pantalla, etc.) un listado de los temas a explorar, y proponemos una dinámica de tormenta de ideas para pensar en las personas que nos pueden hablar de cada uno de ellos. Dedicaremos unos 5 minutos a cada tema y animaremos al grupo a decir cualquier persona que se le venga a la cabeza, sin censurar ningún pensamiento. Cuando hayamos terminado trabajaremos sobre el listado de personas resultantes, decidiremos a quien queremos invitar y determinaremos cada parada.

El siguiente paso es dividirnos en grupos para trabajar en la petición de colaboración para cada parada, así como el tema a tratar para traducirlo en dos o tres preguntas amplias que ayuden a la persona invitada a orientar su aportación al recorrido. Una vez que tengamos eso pensado, haremos una puesta en común con todo el grupo para buscar conexiones entre paradas y enriquecer nuestra propuesta.

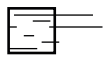
Cuando acudamos a pedir esta participación es importante decir a las personas invitadas a qué hora deben estar disponibles y cuánto tiempo tendrán para su intervención, contando con que debemos dejar un tiempo para preguntas del grupo.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

El formato de los paseos de Jane, inspirados por el trabajo con la ciudad desarrollado por la activista Jane Jacobs, activa una forma de recorrido que se caracteriza por la práctica de aprender a ponernos en el lugar de otras personas (**CSC**), de mirar la ciudad desde sus ojos y entender qué cosas son importantes para ellas (**CEC**) y cuáles son sus necesidades cotidianas. Esta forma de aproximarnos al territorio nos enseña que el diálogo y la escucha atenta implican nuevos modos de aprender a partir de la experiencia ajena (**CAA**).

Durante el diseño, a la hora de pedir colaboración a estas personas, debemos trabajar la empatía con ellas para hacerles las

preguntas adecuadas (**SIEE**), aprender a comunicarles nuestros objetivos tanto en los contenidos a tratar como en la metodología del paseo (**CCLI**), el formato de la colaboración, los tiempos, etc. (**CMCT**).



¿Cómo aprovechar esta metodología para ampliar los contenidos de la asignatura de Iniciación a la actividad emprendedora y empresarial?

El propio diseño del recorrido favorece el desarrollo de la creatividad y la proactividad a través del trabajo en equipo y la búsqueda de colaboración con otras personas, lo que permite procesos de liderazgo compartido para la toma de decisiones.

Asimismo, las temáticas que se traten en el paseo pueden ir orientadas a reforzar los aprendizajes de conocimientos relacionados con los contenidos de la asignatura, como por ejemplo diseñando un recorrido en el que aporten sus experiencias diferentes líderes sociales de la comunidad.

## FICHA 3 - RECORRIDO SONORO

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

El paisaje puede ser leído de muchas maneras, cuando miramos a nuestro alrededor hacemos una lectura de lo que vemos a partir de nuestras nociones previas, porque ya tenemos una narración que nos sirve de referencia para interpretar el entorno.

Hemos incorporado este conocimiento de distintas formas, pero cuando hablamos de territorio una de las vías más potentes de aprendizaje es la oralidad. Hay historias de nuestros barrios y ciudades que no están escritas en ningún lugar, pero que sabemos porque nos las han contado, porque han pasado de generación en generación a través de la palabra, y así se han quedado en nuestro imaginario.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué sonidos encontramos en nuestro paisaje cotidiano?, ¿qué voces vienen a nuestra memoria cuando miramos a nuestro alrededor?, ¿qué añaden estos sonidos a lo que estamos viendo?

En un recorrido sonoro añadimos una capa de significado al paisaje que va a ser muy subjetiva para quien la recibe, por eso es importante que el paseo tenga una coherencia interna clara. Así pues, el primer paso es generar una sesión de debate para decidir qué historia queremos narrar, teniendo en cuenta que puede ser totalmente ficcional, jugar con toques de realidad o bien ser una historia real.

Cuando tenemos la historia que queremos narrar, hay que pensar en cómo la superponemos en el territorio, qué paradas nos van a servir para narrarla, y cómo distribuiremos la narración entre paradas.

El siguiente paso es dividirnos en pequeños grupos para trabajar en el guión de cada parada. Aquí pensaremos qué queremos

contar y elaboraremos un guión escrito, reflejando el texto de la narración, quién lo va a locutar (podemos ser los miembros del grupo o podemos invitar a otras voces), qué sonidos van a acompañar a las voces y cuándo.

Para pensar estos sonidos, debemos ser conscientes del tipo de información que añaden al paisaje, por ejemplo, si utilizamos sonidos de pájaros en un parking subterráneo, hará pensar a quien escucha en una naturaleza ausente.

Cuando tengamos nuestro guión, haremos una puesta en común con el conjunto del grupo para asegurarnos de que cada parada conecta con la siguiente, después volvemos brevemente a los grupos pequeños, terminamos de perfilar guiones y ya podemos pasar a la fase de producción.

Para grabar las pistas de voz podemos usar nuestros teléfonos móviles buscando un lugar tranquilo donde locutar, y para los sonidos podemos usar uno de los repositorios de sonidos de libre acceso que se encuentran en el apartado de recursos de esta publicación. Para mezclar las pistas de voz con las de sonido, podemos usar cualquier software de edición de audio, como por ejemplo *Audacity* que es de libre acceso.

Ya sólo nos queda decidir si queremos que nuestras pistas sonoras nos acompañen con altavoces o bien que cada persona lo escuche en sus móviles con auriculares, para lo cual podemos usar aplicaciones para subir listas de audio (por ejemplo *Soundcloud* que es de acceso libre) o bien enviar las pistas por mensajería instantánea en cada parada.

## ¿QUÉ VAMOS A APRENDER?

La creación de un recorrido sonoro fomenta la creatividad al enfrentarnos con una forma artística sugerente (**CEC**) que nos permita comunicar nuestras ideas no sólo a través de un uso del lenguaje adecuado (**CCLI**), sino también desde otros recursos co-



## FICHA 4 - RECORRIDO GUIADO CON DISPOSITIVO DIGITAL

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

El teléfono móvil es hoy un elemento cotidiano al que recurrimos constantemente para hacer todo tipo de cosas, desde llamar a buscar una receta o una dirección. Y el hecho de que sea un dispositivo tan extendido, de fácil manejo y capaz de recoger distintos formatos de información, lo convierte en una estupenda herramienta para plantear el diseño de un recorrido guiado de forma diferida.

Con este tipo de recorrido planteamos una superposición de paisajes, el que observamos desde la experiencia directa del cuerpo en el espacio y aquel que generamos a través del dispositivo móvil. Un cruce de dimensiones, física e inmaterial, que abre interesantes reflexiones sobre la convivencia de estas dos realidades en el mundo actual.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué posibilidades nos ofrecen los medios digitales para guiarnos por el espacio?, ¿cómo se cruza el mundo virtual y el analógico?, ¿cómo diseñar un recorrido que se va a producir en diferido?

Para el diseño de este recorrido es importante tener en cuenta dos cuestiones importantes, la primera es que al tratarse de un paseo en el que las personas van a desplazarse de forma autónoma por el espacio debemos dar indicaciones muy precisas de orientación, tomando para ello referentes bien reconocibles del paisaje urbano, la segunda es que vamos a utilizar las posibilidades que nos ofrece el teléfono móvil para compartir información, por lo que, tras seleccionar los puntos de parada que queremos destacar y enriquecer con nuestros contenidos, deberemos hacer un trabajo de investigación por grupos para desarrollarlos.

Una vez definidos los contenidos debemos decidir cuál es el formato en el que queremos transmitirlos, ya que el teléfono móvil

nos permite compartir material sonoro, imagen, vídeo o texto, tanto desde el envío directo de archivos, como desde enlaces que nos lleven a páginas web que nos interesen. Si los materiales que queremos incluir van a ser generados por el grupo (como por ejemplo un archivo sonoro o un vídeo), necesitaremos contar con una sesión para su producción, este puede ser un buen momento para colaborar con otras asignaturas y trabajar con formas diversas de materializar lo que queremos contar.

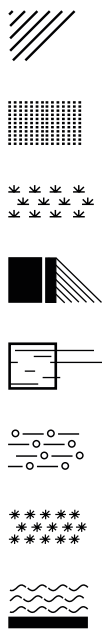
Es importante tener en cuenta que los archivos creados no pueden ser muy pesados, ya que los vamos a compartir a través del móvil y debemos asegurarnos de que su transmisión sea ágil.

Cuando todos los materiales estén preparados tenemos varias opciones para distribuirlos entre las personas que realicen el recorrido. Por un lado, podemos compartirlos en tiempo real a través de aplicaciones de mensajería instantánea como *WhatsApp* o *Telegram*, lo que nos permite hacer un seguimiento en vivo del paseo. Otra opción interesante es que los contenidos sean accesibles en los distintos puntos del recorrido a través de códigos QR, en este caso tendremos que haber creado y compartido con los participantes un mapa con la localización de esos puntos.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

En este recorrido es fundamental tener capacidad para expresar nociones de cierta profundidad de una forma sintética, así como utilizar la creatividad para traducir ideas a través de diferentes formatos **(CAA-CCLI)**. Los contenidos tomarán forma a partir de las decisiones que vaya tomando cada grupo, y se van a conectar entre sí desde el sentido que el propio grupo en su conjunto decida darle al paseo de forma consensuada **(SIEE-CSC)**. Al sacar y poner en diálogo esos contenidos con el espacio público, se adquiere conciencia de las múltiples capas que lo componen y la diversidad que lo habita **(CEC)**.

Por otro lado, el uso del teléfono móvil como canal de transmisión, permite ejercitar las competencias específicas para la creación, manipulación y difusión de contenidos digitales **(CD-CMCT)**.



¿Cómo cruzar las asignaturas de Tecnología y Filosofía en este recorrido?

El uso del teléfono móvil nos permite superponer al espacio contenidos elaborados desde los que podemos intensificar la observación de un lugar y proponer preguntas complejas sobre el mismo. Así, desde la asignatura de Filosofía podemos jugar con el cruce entre determinados paisajes urbanos y temas de reflexión con los que estemos trabajando en el aula. Por ejemplo, una plaza nos permite reflexionar sobre la socialización, la comunicación, etc.

Podemos trabajar en conjunto con la asignatura de Tecnología para traducir los contenidos con las herramientas que nos ofrecen las nuevas tecnologías, de manera que se crucen estos dos códigos, el pensamiento y la traducción de información para ser transmitida digitalmente.

### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Juan Carlos Ibáñez Angulo y Carlos Contreras Elvira - *Ocupación Poética* ☹



## FICHA 5 - RECORRIDO GUIADO A TRAVÉS DE INSTRUCCIONES

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Cada día recorremos la ciudad obedeciendo una serie de instrucciones, son invisibles, no solemos atenderlas, pero están ahí. Tienes que coger el camino más corto para ir de tu casa a la escuela, a la vuelta desvía tu camino para pasar a por el pan, mira a ambos lados antes de cruzar de una acera a otra, no te detengas en mitad de la calle...

Nuestro movimiento por los espacios públicos de nuestro contexto cotidiano, las cosas que hacemos en él, marca las cuestiones que son visibles de nuestra ciudad y aquellas que no vemos, un cambio en estas pautas puede llevarnos a grandes sorpresas sin movernos de los lugares que creemos conocer.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo podemos orientar un recorrido desde la distancia?, ¿cómo jugar con las percepciones de una persona en el espacio sin estar ahí?, ¿cómo cruzar una experiencia diseñada de antemano con el momento presente?

Vamos a diseñar un recorrido en el que el grupo que lo ha creado no va a estar presente, ya que su forma de comunicación con quien lo realiza va a ser un conjunto de instrucciones.

Este formato nos permite plantear el paseo como un juego en el espacio ya que los desplazamientos se van a ir definiendo en función de las decisiones que se tomen a cada momento. Utilizamos aquí la estrategia del juego del “si-entonces” o el clásico esquema de los libros de *Elige tu propia aventura*, en los que cada “si” nos lleva a un “entonces” diferente desde el que se plantea un nuevo abanico de opciones. De esta manera podemos abrirnos a una exploración urbana de posibilidades infinitas, ya que en cada ocasión la experiencia será única e irrepetible.

Para definir estas instrucciones podemos utilizar una gran variedad de aproximaciones al entorno. Podemos incorporar por ejemplo opciones que estén directamente ligadas con la disposición de la persona en el espacio (“toma la primera calle que tengas a la derecha”), el paisaje urbano que se observa alrededor o alguno de los elementos que lo componen (“ve hacia la papelera que tengas más cercana”). También podemos jugar con preguntas sobre el estado de ánimo o la percepción del ambiente (“pon atención a los olores de esta calle”), e incluso introducir la experiencia personal y subjetiva (“camina en dirección a tu casa”). Otra opción es utilizar los encuentros azarosos que pueden darse en la calle como clave de desplazamiento (“cuando veas un perro gira a la derecha”).

Una vez que hayamos elaborado las instrucciones habrá que establecer de qué manera se cruzan entre ellas. El último paso será pensar el formato que queremos que tengan las instrucciones y cómo serán transmitidas: pueden ser fichas de cartón numeradas dentro de un sobre, un dossier o pequeña publicación en papel, podemos disponerlas en las propias calles...

Para cerrar el proceso, pasamos a la producción de las instrucciones en el formato elegido y las distribuimos entre las personas a las que queramos invitar.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

El gran reto de este formato es utilizar el lenguaje de forma sintética y eficiente (**CCLI**) para asegurarnos de que las personas a las que nos dirigimos entienden las instrucciones. Para ello, debemos trabajar la empatía y ponernos en el lugar de las otras personas, valorando cómo se acercan al paisaje urbano (**CSC**).

Por otra parte, poner atención en el paisaje y en las pistas que podemos encontrar para generar observación de claves y pautas de movimiento, nos permite aprender temas relacionados con diferentes asignaturas del currículum (aprendemos a nombrar plantas, accidentes geográficos, mobiliario urbano...) (**CAA-CMCT**).



Este diseño exige un trabajo colectivo, lo cual desarrolla la capacidad de escucha y de articular las propias ideas para comunicarlas y darles valor para el conjunto del grupo **(SIEE)**.

¿Cómo relacionar esta metodología con la asignatura de Geografía e Historia?

Dentro de los contenidos de esta asignatura puedes ceñirte a los que tienen que ver con la geografía, diseñando una serie de instrucciones que ayuden al grupo a moverse en función de la observación de los distintos accidentes geográficos que forman parte del lugar que se está explorando.

Para enriquecer la actividad, además de seguir las instrucciones puedes revisar las fichas de registro y animar al grupo a trabajar con una práctica que enriquezca la propuesta, como dibujar en un diario de campo o elaborar un mapa de su exploración.

### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Yoko Ono - *Map Piece*
- Lee Walton - *City System* ☉
- Melanie Manchot - *Walk (Square)* ☉



## FICHA 6 - RECORRIDO DIBUJADO EN UN MAPA

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Cuando queremos orientarnos por el espacio solemos recurrir a los mapas, ya que lo que buscamos principalmente es trazar el camino más directo para llegar de un punto a otro con los medios más cómodos. Pero también podemos usar los mapas de forma creativa para plantearnos rutas alternativas y exploraciones no convencionales, rompiendo con las lógicas de desplazamiento efectivo y racional con las que solemos interpretarlos. Esta apertura a otro tipo de lecturas de los códigos de la cartografía abre un amplio terreno para la experimentación creativa que nos va a permitir entender el territorio y vivirlo de formas muy distintas a como solemos hacerlo habitualmente.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué lecturas alternativas de la cartografía podemos plantearnos?, ¿qué información podemos extraer para generar una exploración que no responda a lo convencional?, ¿cómo romper con las lógicas de movimiento espacial habituales?

A diferencia de otros recorridos, en los que el diseño del paseo se plantea tras un trabajo de campo en el terreno desde el que se han detectado los puntos a destacar, en este caso el proceso de preparación del recorrido va a partir de un estudio previo de diferentes representaciones cartográficas del lugar a recorrer, así como un análisis de las características físicas que lo definen y los elementos que lo componen, ya que en función de esto plantearemos nuestro movimiento por ese espacio.

En el contexto urbano habrá que tener en cuenta el trazado de las calles y las posibilidades de desplazamiento de peatones, en el caso de que queramos ir a pie, o de tráfico rodado, si tomamos la opción de movernos en algún tipo de transporte. Por otro lado, si decidimos que nuestro recorrido se desarrolle en un entorno

natural, habrá que tener en cuenta sus características geográficas y contar con mapas topográficos para nuestro estudio.

Cuando hayamos hecho este proceso de análisis del territorio a recorrer deberemos decidir de qué manera queremos hacerlo, ya que la clave más importante de este tipo de recorrido es que se plantea a partir de una pauta que marca previamente nuestro desplazamiento por el espacio. Esto significa que tendremos que hacer un diseño de nuestro movimiento como si fuera una coreografía que más tarde será representada al caminar.

Para pensar en esta propuesta se pueden jugar con múltiples opciones. Podemos, por ejemplo, dibujar sobre el mapa el movimiento a seguir, de manera que nuestra ruta trace una forma determinada (un círculo, una línea...), utilizar un trazado espacial que no podemos ver o que ya no existe (canales de riego subterráneos, la antigua muralla de la ciudad...), tomar como referencia un elemento destacado del lugar que se extienda de forma visible en el espacio y utilizarlo para guiar nuestro recorrido (un muro, la vías del tren...), etc.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Con este recorrido nos vamos a ejercitar en la lectura de datos desde los códigos propios de la cartografía, lo que nos va a permitir trabajar y profundizar en otros canales de traducción y transmisión de información (**CCLI**) que utilizan lo gráfico como recurso y recogen análisis complejos del territorio (**CMCT**). Aprenderemos a leerlos (**CAA**) y los activaremos desde su uso e intervención creativa (**CEC**) para proponer otro tipo de exploraciones, y por lo tanto de lecturas alternativas del territorio (**SIEE**). Para extraer e intervenir el material de trabajo utilizaremos las herramientas que ofrecen las nuevas tecnologías (**CD**) desarrollando nuestras competencias en el uso creativo de las mismas.

¿Cómo trabajar con este tipo de exploración desde la asignatura de Geografía e Historia?

En este recorrido el movimiento se articula a partir de una determinada característica del espacio, lo que significa que el territorio se convierte en el foco de nuestro paseo y nuestros desplazamientos se diseñan tras un estudio profundo del mismo.

Esto ofrece un enorme potencial para profundizar en los contenidos de una asignatura como Geografía e Historia, materia en la que la cartografía tiene una importancia central. Esta propuesta nos permite profundizar en el conocimiento de la herramienta del mapa aterrizándolo en un contexto específico. De esta manera podemos proponer, por ejemplo, seguir en nuestra ruta algún trazado que marque un accidente geográfico, una frontera política, o seguir un trayecto que nos conecte con otro tiempo histórico de la ciudad.



## PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Marina Abramović - *The Great Wall Walk*
- Francis Alÿs - *The Green Line* ☹
- Richard Long - *A Sixty Minute Circle Walk On Dartmoor* ☹
- Rachael Clewlow - *133.52 Miles Walked, Map (Explorer306/OL26)* ☹

## FICHA 7 - RECORRIDO VIRTUAL

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

En la actualidad los entornos digitales nos ofrecen nuevas formas de aproximarnos al territorio que están mediadas por la representación y traducción virtual de sus espacios. Herramientas como *Google Maps* han transformado totalmente nuestras formas de relacionarnos con los lugares y de movernos por ellos, facilitando nuestra orientación, dando pautas de desplazamiento, localización, e incluso medidas de distancia y tiempos de movimiento. También nos permiten desplazarnos de forma virtual a cualquier punto del mundo, lo que abre un gran abanico de posibilidades para el trabajo con el recorrido y el territorio, tanto desde el punto de vista de la presentación de un paseo en el aula, como para generar conexiones espaciales que de otra forma no serían posibles.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo ha transformado Internet nuestras formas de vivir y entender los espacios?, ¿qué posibilidades de exploración y conocimiento del contexto nos ofrecen las nuevas tecnologías?, ¿de qué manera podemos utilizarlas para compartir y expandir lo que hemos descubierto?

El recorrido virtual nos permite analizar, experimentar y comprender el territorio desde esa vista de pájaro que nos ofrece el mapa, de manera que de forma directa podremos localizar e identificar los puntos que hemos destacado de un lugar, así como observar las zonas donde se concentran los temas de interés que hemos definido previamente en función del tipo de análisis del territorio que hayamos planteado en la fase de indagación. Uno de los grandes potenciales de este tipo de recorrido es que, a través de internet, puede tener una amplia difusión y visibilidad y nos puede permitir incluso trabajar en red con otros centros y territorios.

Si para la fase de indagación hemos utilizado una plataforma de mapeado digital para geolocalizar puntos de interés, contaremos

ya con un material de base que agilizará mucho los procesos de trabajo. Las plataformas de mapeado digital permiten además añadir a los puntos marcados todo tipo de archivos adicionales, como textos, imágenes, vídeos o incluso links a otras páginas vinculadas con los temas que se quieren tratar en ese lugar, también podemos elegir los iconos que queremos asociar a esos puntos, lo que permite una sencilla clasificación de los temas que representa cada espacio. El proceso de creación de este tipo de mapas lo encontramos descrito en la Ficha 2 de Registro.

Para la realización de este tipo de recorrido es importante que contemos en el aula con un proyector o pantalla grande. En la presentación se puede jugar con varias estrategias, por un lado, podemos ir desplegando los materiales adicionales que se han vinculado con la parada (textos, vídeos, etc.), por otro, podemos jugar con la visualización que ofrece una herramienta como *Google street view* para ubicarnos virtualmente en ese lugar. Este tipo de presentación del espacio nos permite además desplazarnos por él, por lo que puede ofrecernos una experiencia situada de nuestro tránsito virtual por el espacio de gran potencia.

En el apartado de bibliografía y recursos recogemos algunas de las plataformas de mapeado digital que pueden servirnos como herramientas de trabajo.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

La preparación y presentación de este recorrido requiere, en primer lugar, un manejo de las herramientas digitales y el uso de las nuevas tecnologías **(CD)** para generar e incorporar a nuestro mapa los contenidos trabajados en nuestras exploraciones de campo **(CAA-CCLI)**. Por otra parte, es fundamental el trabajo en grupo para construir, desde los puntos de interés detectados, un relato coherente y bien articulado que recoja claramente las ideas que queremos transmitir sobre el territorio **(SIEE)**.



## FICHA 8 - ENTREVISTA CAMINADA

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Cuando queremos acercarnos al territorio en el que vivimos y entenderlo en profundidad, es imprescindible abordarlo desde diversos puntos de vista, pero debemos prestar especial atención al modo en que viven ese lugar las personas que lo habitan.

Los conocimientos que se desprenden de la vida cotidiana, la memoria conservada de los momentos especiales, tanto desde el punto de vista personal como colectivo, el recuerdo de los grandes acontecimientos, de las transformaciones que ha ido sufriendo el paisaje, de los modos de vida que se han ido desvaneciendo... Son cuestiones sólo accesibles desde el diálogo con quienes las han protagonizado. Conocer esta diversidad de experiencias nos va permitir entender y profundizar en un contexto determinado desde sus múltiples dimensiones.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Quiénes viven en este entorno?, ¿cómo se ha transformado la vida y el paisaje de este lugar?, ¿qué quieren contar de su experiencia?

Con este tipo de recorrido vamos a acercarnos a un contexto incorporando la multiplicidad de miradas que nos ofrecen las diversas personas que lo habitan, utilizando el recurso de la entrevista personal y el método del caminar y hablar.

Tras elegir el lugar que queremos explorar, seleccionaremos a las personas que queremos entrevistar caminando, teniendo en cuenta que sean diversas para recoger una mayor variedad de lecturas. Podemos empezar por el entorno más cercano, yendo desde el propio barrio hasta el instituto mismo, y contar con familiares, agentes clave del barrio, personas que conforman el tejido comercial, asociaciones de vecinos, profesores, personal del instituto, etc.

El segundo paso es el diseño de la entrevista, para lo que se debe considerar a quién se está preguntando y cuál es su perfil planteándose cuestiones como ¿quién es?, ¿desde cuándo vive ahí?, ¿qué relación tiene con ese contexto?. Desde ahí se preparará un listado de preguntas e incluso materiales como fotografías, datos históricos, etc. que pueden servirnos para activar las conversaciones.

Tras preparar la selección de personas clave y las entrevistas, pasaremos a la ejecución del recorrido, que será guiado por ellas y puesto en marcha por las preguntas que vamos lanzando en la marcha. Como nuestro objetivo es conocer un mismo contexto desde una mirada multidimensional, lo ideal es que este trabajo se articule a través de una serie de recorridos, guiados en cada ocasión por una persona diferente.

El registro de estos paseos puede hacerse de diversas formas, grabando las entrevistas en audio, tomando notas en fichas, en un mapa, etc. Durante el desarrollo de la entrevista-paseo es importante tomarnos el tiempo para escuchar y dejar que la persona nos cuente todo lo que quiera, no importa si la entrevista se alarga y no podemos hacer todas las preguntas, aunque no es recomendable que dure más de una hora y media.

Tras el paseo es interesante revisar lo recogido y tomar notas sobre los temas que nos parecen importantes y que se pueden incluir en preguntas para otras personas entrevistadas.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Cuando queremos investigar sobre cualquier tema es fundamental aprender a hacer buenas preguntas **(CAA)**, y la entrevista personal es un espacio privilegiado para desarrollar esta competencia además de favorecer no solo procesos de comunicación sino también de escucha **(CCLI)**.

Vamos a utilizar herramientas digitales que nos van a ayudar con el registro **(CD-CMCT)** y después vamos a extraer información que nos permitirá acercarnos a otras subjetividades y empatizar con ellas **(CEC-CSC)**. Asimismo, tendremos que tomar decisiones en el proceso de investigación para seguir afinando las preguntas y extraer la información que necesitamos para conseguir nuestros objetivos **(SIEE)**.



¿Cómo adaptar esta propuesta a una asignatura como Economía?

En la asignatura de Economía podemos trabajar las entrevistas para focalizar las preguntas hacia temas como los cambios de modelo económico, los periodos de crisis y de crecimiento, las formas perdidas como el trueque, etc. De manera que la experiencia nos sirva como trabajo de campo para seguir desarrollando estos temas en el aula a través del cruce con los contenidos de la asignatura. Podemos, incluso, procesar los datos obtenidos en el estudio a través de herramientas propias de la estadística, poniéndolas en valor al aplicarlas en un caso de investigación que está realizando el propio grupo.

92

### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Simon Pope - *The Memorial Walks* ☹



## FICHA 9 - LA ESCUELA COMO MAPA DEL TERRITORIO

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

La escuela, ese lugar que habitamos cada día, es en cierto modo un microcosmos que refleja cómo habitamos el barrio e incluso el conjunto de la ciudad.

Dentro del espacio escolar, los usos y los ritmos con que debemos usar el espacio están perfectamente pautados, según las horas del día y según quienes lo usan. Lo mismo sucede en la ciudad. Cada lugar está destinado a un uso y a un conjunto de personas que va cambiando a medida que avanza el día.

Sin embargo, el espacio de la escuela, como espacio educativo, nos permite un mayor grado de transgresión de estas normas para experimentar con otras alternativas y pensar en colectivo en otras formas de habitar.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo meter toda una ciudad dentro de una escuela?, ¿qué espacios y usos contienen la identidad del territorio?, ¿cómo darles vida?

Toda ciudad tiene lugares que son especialmente significativos para el conjunto de sus habitantes, ya que son espacios donde socializar, en los que pueden resolverse cuestiones personales celebrar, etc.

Una forma de compartir todo lo aprendido a lo largo de nuestro proceso de indagación con el resto de la escuela es trasladar estas realidades al espacio del centro, convirtiéndolo en un mapa del territorio.

Lo primero que debemos hacer es pensar cuáles son los espacios fundamentales que nos hablan de la identidad de nuestro territorio. Podemos hacer una lluvia de ideas para crear un listado en un lugar a la vista de todo el grupo (pizarra, pantalla, etc). Tras rea-

lizar ese listado, repasamos cada sitio y debatimos por qué creemos que es importante y qué tipo de usos del espacio hemos observado en él. Iremos anotando todas estas ideas en la lista previa.

Desde ahí decidiremos qué puntos queremos trasladar al espacio de la escuela, en función de su importancia o de su diversidad de usos y de usuarios/as, cuidando que quede representada la mayor diversidad posible.

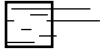
A continuación pensaremos a qué espacios de la escuela queremos trasladar los lugares elegidos y para ello estableceremos paralelismos entre sus usos en un lugar y otro. Por ejemplo, el río que atraviesa la ciudad y la vertebra puede ser el pasillo central de la escuela, la plaza puede ser el patio o el ayuntamiento puede ser el salón de actos.

Para convertir estos espacios en lugares de la ciudad podemos ir desde lo más simple, señalar con carteles el nombre del espacio que queremos recrear, hasta llegar a transformar por completo el lugar a través de distintas intervenciones sobre las paredes, añadiendo objetos, sonidos, fotografías, vídeos, etc.

Como el objetivo principal de esta acción es compartir lo que hemos aprendido de nuestro entorno, podemos enriquecer la propuesta con pequeñas activaciones de cada espacio que nos ayuden a transmitir lo trabajado en el proceso, e incluso que les inviten a pensar sobre nuevos usos para estos lugares de la ciudad. Para inspirarnos, podemos acudir a las Fichas de Activaciones de las paradas y adaptar las propuestas a este contexto.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Trasladar el conjunto de un territorio a una selección de espacios de nuestra escuela nos exige realizar un ejercicio de síntesis de una gran diversidad de conocimientos **(CAA)**. Asimismo, al tener que comunicar lo aprendido a los demás de forma comprensible deberemos pensar en cómo canalizar nuestro mensaje a través de



distintos lenguajes (**CCLI**) entre los que impera el lenguaje creativo (**CEC**). Para poder llegar a estas soluciones será fundamental aprender a trabajar en equipo y a poner en común ideas y objetivos de la acción que queremos realizar (**SIEE-CSC**).

Además, dependiendo del grado de complejidad que le demos a las intervenciones en el espacio, podremos desarrollar competencias relacionadas con el uso de las tecnologías (**CMCT**) y el dominio de los códigos propios de la comunicación desde dispositivos digitales (**CD**).

\* \* \* \* \*

¿Cómo relacionar la propuesta del alumnado con una asignatura como Valenciano, Lengua y literatura?

Para acercarnos al aprendizaje de una lengua y de su literatura, es fundamental acompañarse de otras disciplinas que nos hablen de la cultura a la que queremos acercarnos, por ello es bastante frecuente el uso en el aula del cine, la música, el teatro, etc.

Esta propuesta puede incorporarse a las ya mencionadas si el trabajo se orienta a una exploración del reflejo de las tradiciones y el folclore en el espacio público, algo que llevaremos a la escuela para compartirlo con el resto de grupos de estudiantes.

\* \* \* \* \*

**PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS**

- Chico Trópico - *Pueblo Interior* 🎧



## FICHA 10 - EL RECORRIDO COMO MANIFESTACIÓN

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

El espacio público es por definición un lugar que pertenece a la ciudadanía, y acoge las múltiples diversidades que la definen y distinguen. Es por tanto un lugar político, un entorno propicio para la visibilización de nuestras reclamaciones, y la mejor forma de hacerlo es dándole cuerpo a la colectividad.

Reunirnos para celebrar una manifestación supone mucho más que sumar a una serie de individuos, de hecho, cuando miramos la imagen de una marcha de este tipo, no vemos muchos cuerpos juntos, vemos una colectividad convertida en un gran cuerpo que camina por la ciudad, reclamando sus necesidades, poniendo en valor sus deseos, en definitiva, reivindicando que el territorio pertenece a quien lo habita y que nos corresponde el derecho de transformarlo para hacerlo más amable e inclusivo.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué supone ocupar el espacio público con nuestros cuerpos?, ¿qué espacios deben ser devueltos al uso y disfrute de la ciudadanía?, ¿cómo atraer a otras personas a nuestra causa?

Cuando hablamos del recorrido como manifestación nos referimos no sólo a la marcha con pancartas y consignas, sino a todo tipo de ocupación del espacio con finalidades políticas, es decir, todo acto de protesta o reclamación de derechos que se realiza en el espacio público.

Así que, si tras nuestra fase de indagación, hemos decidido que queremos que nuestra intervención en el espacio público tenga este carácter, podemos explorar algunos ejemplos de ocupación subversiva del espacio público en una sesión teórica en el aula. Podemos servirnos desde el clásico ejemplo del Carnaval, como momento de excepción para tomar la calle a través del disfraz, las fiestas populares y su transformación de las plazas en salones

de baile, las sillas que se sacan a las puertas de las casas para las tertulias veraniegas al fresco, la celebración de un picnic de cumpleaños o algunos de los ejemplos de proyectos artísticos que se mencionan en esta misma ficha.

Tras conocer varios ejemplos, debemos decidir en un debate colectivo qué forma le queremos dar a nuestra intervención en el espacio público, puede ser una de las que hemos visto, una que mezcle varios de los ejemplos o incluso una totalmente nueva que inventemos en ese momento. Una vez decidido esto, debemos pensar en los espacios que queremos intervenir y en los materiales que vamos a necesitar.

Si vamos a utilizar el formato de manifestación, deberemos pensar el itinerario, las consignas de las pancartas y producirlas en el aula. Por otra parte, si vamos a ocupar un espacio determinado en la ciudad habrá que pensar en qué cosas es viable hacer ahí para que nuestra reivindicación sea visible, pero respetando el uso que suelen hacer del espacio otras personas. Si por ejemplo queremos usar una plaza para reivindicar la recuperación de los bailes populares y queremos poner música utilizando altavoces, debemos estar atentas a quien más está usando el espacio para que nuestra música no interrumpa sus actividades.

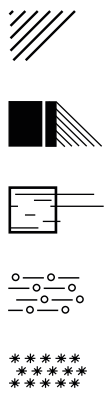
Sea cual sea nuestra acción, lo más importante es que pensemos en formas de que se entienda nuestro mensaje y de poder atraer a más gente a nuestra reivindicación.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Cuando usamos el espacio público como vía de expresión es fundamental pensar en el código de comunicación que queremos utilizar (**CCLI**), prestando especial atención a conseguir que nuestro mensaje sea entendido por quienes están en el espacio, aprendiendo a empatizar con personas muy diferentes y tratando de buscar formas de interpelarlos (**CSC**).

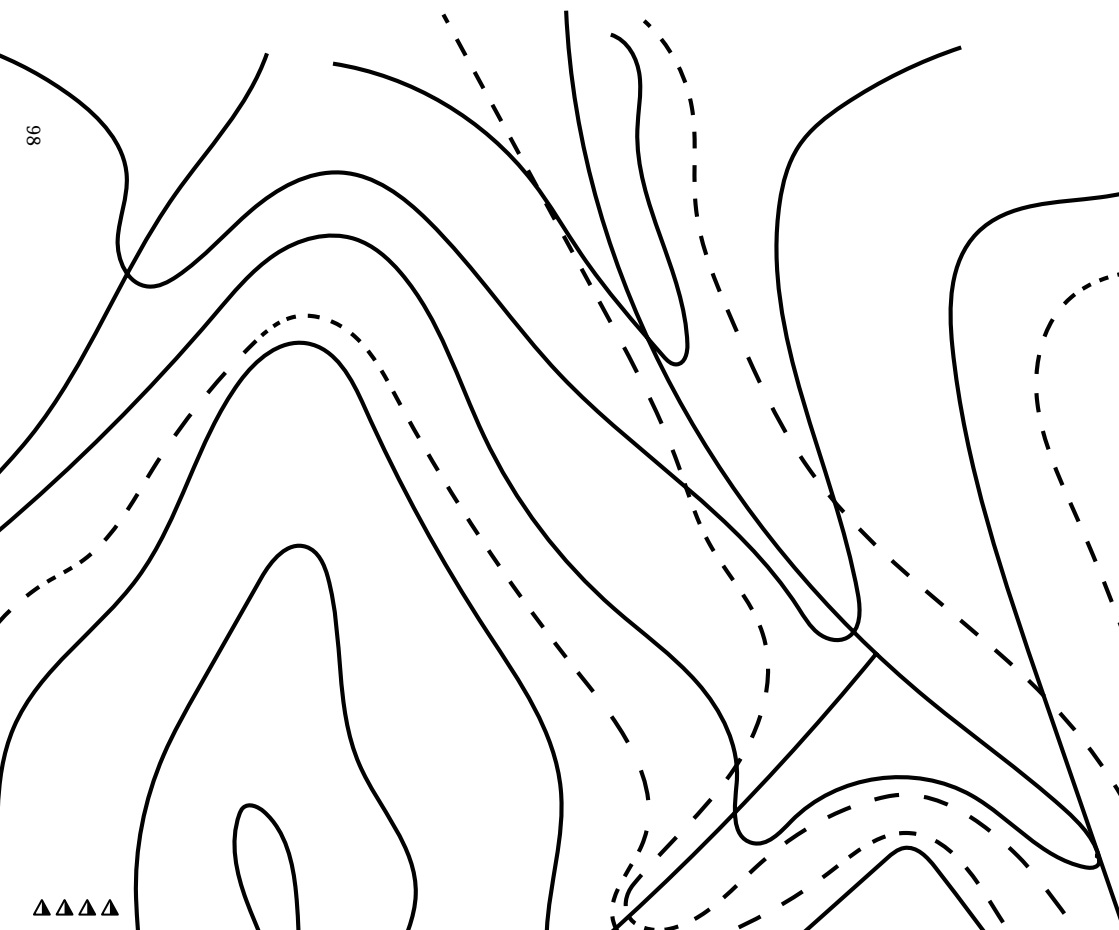
Esta forma de intervención exige que desarrollemos nuestras capacidades creativas para transmitir nuestras reivindicaciones **(CEC)** y para conseguir sumar fuerzas con otras personas **(SIEE)**, para lo cual es imprescindible abrir canales de diálogo y escucha con las mismas **(CAA)**.

Al mismo tiempo, reunirnos en el espacio público para reivindicar nuestras necesidades desde lo celebratorio, entronca directamente con múltiples tradiciones culturales que atraviesan el territorio, lo que nos ayuda a ponerlas en valor para que no se pierdan.



### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Francis Alÿs - *Guards*
- Melanie Manchot - *Walk (Square)* ☉



¿Cómo introducir contenidos de la asignatura de Informática en una acción de este tipo?

Si proponemos esta metodología desde la asignatura de Informática podemos prestar atención a los dispositivos digitales que encontramos en los espacios públicos y reflexionar sobre a quién van dirigidos y sobre las brechas que generan entre distintas generaciones y clases sociales.

Una acción orientada a disminuir la brecha digital, podría ser una ocupación del espacio en la que el grupo de estudiantes ofrece durante una jornada sus conocimientos sobre el uso de dispositivos digitales para enseñar a las personas que no saben utilizarlos. Sólo necesitaríamos dividirnos en grupos y señalar en el espacio que la gente puede acercarse a recibir esta formación por parte de los/as alumnos/as.

Para que la acción sea exitosa, unos días antes podemos proponer un pequeño trabajo de campo donde se informe de que esto va a suceder en espacios sensibles a este tema como puede ser un centro de día para la tercera edad.

## FICHA II - OBRA DE TEATRO CAMINADA

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

A lo largo del tiempo el espacio público ha sido un escenario privilegiado para todo tipo de manifestaciones artísticas, lo que ha posibilitado el cruce directo del arte con la vida cotidiana. Entre ellas está el teatro de calle, que nace del deseo de trascender los recintos teatrales clásicos para trasladarse a espacios no convencionales donde poder dialogar con personas poco familiarizadas con este lenguaje. Saltar a este terreno implica romper con el espacio neutro de la caja escénica y cruzar la acción teatral con un lugar lleno de significados e implicaciones, por lo que en muchas ocasiones se trata de piezas cargadas de connotaciones políticas.

El teatro de calle se vale de una gran variedad de códigos, jugando habitualmente con la improvisación y con recursos de la cultura popular para hacer llegar sus mensajes al público.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué potencial tiene el espacio público como altavoz?, ¿Cómo utilizar los recursos del arte escénico para transmitir mensajes?, ¿Qué valor pedagógico y político tiene la ocupación celebratoria y lúdica de las calles?

Si bien este recorrido puede componerse de todo tipo de contenidos, de forma transversal estará articulado a partir de las habilidades desarrolladas desde la asignatura de Artes Escénicas y Danza.

Dado que en este paseo contamos con acciones teatrales que tomarán ciertos tiempos de pausa con el grupo, a la hora de elegir nuestro trayecto y puntos de parada debemos analizar el espacio para elegir aquellos lugares que nos permitan poder estar cómodamente, que tengan buena visibilidad y no sean muy ruidosos y, si es posible, donde haya cobijo del sol y zonas para el asiento del público. Habrá que tener en cuenta todas estas cuestiones para determinar las diferentes activaciones escénicas que podemos

plantear en cada punto del recorrido, sus características y duración (escenas, pequeños gags o el tránsito del pasacalles).

Dentro de las posibles intervenciones escénicas que podemos plantear en el espacio público proponemos que éstas tengan en cuenta en su planteamiento el contexto que las acoge, de manera que se establezca un diálogo con el espacio que puede utilizar estrategias como por ejemplo, rescatar memorias del lugar, o jugar con elementos de su paisaje, su configuración física o sus usos, entre muchas otras cosas.

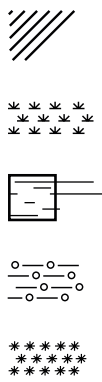
Aunque prácticamente todos los recorridos implican poner el cuerpo en acción, en este caso la dimensión corporal adquiere un especial protagonismo por lo que es muy recomendable añadir al trabajo escénico otro tipo de activaciones sensoriales del espacio, como las apuntadas en las Fichas 1 y 2 de Activaciones de las paradas, para intensificar la experiencia y trabajar con otras capas del espacio. Por otro lado, podemos incorporar objetos a modo de escenografías efímeras. También deberemos valorar las necesidades técnicas de un recorrido con estas características, ya que posiblemente sea necesario un equipo de megafonía fácilmente transportable que nos permita amplificar voz, música o sonidos.

En función del diseño que planteemos, este recorrido puede tener un mayor grado de complejidad en su ejecución, por lo que será de gran utilidad la elaboración de hojas de producción en las que se detallen los tiempos en los que se ejecuta cada acción, quién la lleva a cabo y cuáles son las necesidades técnicas y materiales.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

La creación y puesta en marcha de una obra de teatro caminada supone el desarrollo de un proyecto complejo que debe ser diseñado y organizado por el grupo con precisión para que, a su puesta en marcha, funcione de forma coordinada (**SIEE-CSC**). También requiere un trabajo previo de investigación en el que se usarán diferentes herramientas (**CD**) para generar y dar forma a

los contenidos del paseo **(CCLI)**. Por otro lado, el uso del lenguaje corporal y los códigos escénicos para la transmisión y puesta en escena de ideas conlleva un proceso de exploración de diferentes posibilidades expresivas con las que dar forma a los mensajes que queremos comunicar **(CEC)**.



¿Cómo entrelazar las asignaturas de Geografía e Historia y Valores Éticos en una obra de teatro caminada?

Más allá de plantear la representación de piezas teatrales en la calle, lo que busca esta propuesta es dialogar de forma directa con el contexto en que se desarrolla para extraer de ahí los temas que activaremos desde lo escénico. Por ese motivo, investigar la historia y memoria de un lugar nos ofrece un material de base muy rico que podemos trabajar desde múltiples claves de lectura. Una de estas claves nos la puede aportar la asignatura de Valores Éticos, ya que podemos profundizar en los temas históricos tratados analizando los valores que ponen en juego y darles un giro hacia el debate y la reflexión colectiva, trabajando así con contenidos específicos de su temario.

102

### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Plantación de la memoria - *De voz en voz. Una obra de teatro caminada* ☹



## FICHA 12 - RECORRIDO POR / CON LA NATURALEZA

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

En la actualidad podemos afirmar que las ciudades son el escenario de la vida contemporánea, por lo que se han convertido en el entorno, podríamos decir, natural de millones de personas en todo el mundo, porque la ciudad es el lugar donde han crecido y aprendido a funcionar en base a los ritmos y pautas que este medio impone. Así, poco a poco hemos ido perdiendo el contacto con los ciclos y tiempos de la naturaleza y se nos ha desdibujado la presencia de esas otras especies con las que convivimos, hasta el punto de que todo lo natural se nos ha ido borrando de nuestra experiencia cotidiana como si no estuviera ahí.

Sin embargo, aún en el lugar más sofisticado y artificial la naturaleza sigue presente, y podemos explorar la ciudad siguiendo sus huellas y mensajes.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué nos cuenta la naturaleza?, ¿cómo nos relacionamos con ella?, ¿qué aprendizajes podemos extraer para nuestra vida cotidiana?

Este tipo de recorrido puede realizarse en varios escenarios, tanto fuera del contexto urbano, en un paraje que nos permita estar en plena naturaleza, como también dentro de la ciudad, siempre que sean los elementos naturales los que nos guíen a la hora de movernos por el espacio.

La multiplicidad de perspectivas con las que podemos abordar el tema de la naturaleza nos ofrece además muchas posibilidades para el cruce entre asignaturas. Podemos observar la naturaleza atendiendo a las especies que habitan un lugar, o a sus características físicas (Biología y Geología) pero también podemos leerla desde su dimensión cultural y abordar las formas con las que el ser humano se ha relacionado con la naturaleza a lo largo del tiempo (Historia, Literatura, Filosofía).

Esto nos permite utilizar en un mismo recorrido diferentes perspectivas que se complementen y enriquezcan entre sí, o tomar un determinado aspecto (por ejemplo, el mundo vegetal) como marco que hile todo nuestro paseo. Por otro lado, también podemos utilizar como guía otro tipo de elementos naturales como el viento (siguiendo su dirección) o el agua (recorrer los viajes de agua) entre muchos otros.

Este recorrido puede estar organizado a modo de visita guiada por el alumnado, que previamente habrán trabajado en clase con la investigación del territorio y el desarrollo de los contenidos de cada una de las paradas, o abrirse a una exploración más azarosa que estará guiada por una pauta común de orientación espacial, como por ejemplo los caminos marcados por el sol en el paisaje, un recurso que nos permite introducir en el paseo el tema del paso del tiempo a través de los ciclos naturales.

De forma transversal, al plantear este tipo de trabajo con el espacio, estaremos estimulando la concienciación en valores ecológicos, así como una actitud de escucha activa de la naturaleza que va a favorecer el reconocimiento, el respeto, la consideración y la empatía con el medio ambiente.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Todo trabajo con el medio natural requiere un manejo de diferentes estrategias de análisis y estudio de los elementos observados para llegar a comprenderlo en toda su complejidad (**CMCT-CD**), así como el uso de los términos y expresiones específicas desde las que poder transmitir ese conocimiento (**CCLI**).

El enfrentarnos a un medio con otros códigos a los que no solemos prestar atención con el objetivo de extraer conocimientos, supone un entrenamiento de la observación atenta como vía de aprendizaje (**CAA**), así como el desarrollo de recursos creativos para traducir y compartir estos saberes con otras personas (**SIEE**). Entender la naturaleza como un interlocutor activo que nos ense-



ña nos lleva a aproximarla desde el respeto y el deseo de preservación **(CSC-CEC)**.

¿De qué manera puede reforzar la asignatura de Tecnología este tipo de exploración espacial?

El estudio de la naturaleza ha estado acompañado de forma permanente por el uso de recursos tecnológicos que permiten amplificar las posibilidades de observación del medio, así como la recogida de datos precisos para su posterior estudio.

En este recorrido pueden ser incorporados distintos tipos de dispositivos tecnológicos desde los que podemos realizar mediciones y extraer datos con los que dejar un registro de la experiencia, o incluso orientar nuestro movimiento en función a una pauta que marcaremos de antemano y desde la que utilizaremos el dispositivo tecnológico a modo de brújula.

### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Richard Long - *A Line In The Himalayas*
- Hamish Fulton - *Cho Oyu, Tibet, 2000* ☹
- Tim Knowles - *Windwalks* ☹



## 2.2.3. FICHAS DE ACTIVACIONES DE LAS PARADAS

### FICHA 1 - JUEGOS CON LO SENSORIAL

#### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Las calles de nuestra ciudad están cargadas de nuestras memorias, recuerdos de vivencias pasadas que han ido configurando nuestras vidas y nuestra identidad. Muchos de ellos son momentos que recordamos porque estaban cargados de sensaciones intensas que han pasado a través de nuestros cuerpos y cuyas memorias nos llegan a través de la misma vía.

Nos referimos a esos momentos en los que de repente un olor, nos traslada directamente a otro tiempo y a otro lugar en nuestras vidas. Es la magdalena que Proust hizo famosa, pero que para cada uno toma una forma: el cocido de la abuela, el sonido del mar, el olor de la vegetación de la montaña.... Sensaciones que tienen la capacidad de proporcionarnos un viaje en la memoria desde lo sensorial.

#### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo apelar a lo sensorial en un recorrido?, ¿qué nos aporta incluir esta experiencia?, ¿qué información está añadiendo a lo que queremos contar?

Cuando pensamos en un recorrido urbano generalmente lo diseñamos para dirigirnos únicamente a dos sentidos que, por otra parte, priman en nuestro sistema educativo por encima de los demás. Estos son la vista y el oído. Tendemos a diseñar propuestas que se centran sobre todo en lo visual y en lo narrativo, pero nuestros otros sentidos también están percibiendo información del contexto al mismo tiempo, y la añaden para completar nuestra experiencia. Nuestra percepción de los lugares es multisensorial, por eso es interesante que hagamos uso de ese potencial para enriquecer la propuesta de lectura espacial que hacemos en un recorrido o parada.

El uso de lo sensorial nos permite viajar a otros lugares y a otras épocas de nuestras vidas o evocar otras historias de una forma muy intensa, excitando la imaginación o la memoria, todo depende del tipo de estímulo sensorial que queramos emplear.

Si nuestro objetivo es jugar con esa idea del viaje a otro lugar podemos usar lo sonoro para evocar músicas o sonidos de otras latitudes que nos ayuden a estimular la imaginación, el sonido de las olas nos trae el mar, los de una estación la idea del viaje, sonidos de animales pueden trasladarnos a una selva amazónica... Otra opción es jugar con los sabores, por ejemplo la degustación de un trozo de fruta tropical nos puede permitir narrar ese entorno lejano, o un dulce típico hablar de la cultura popular de un lugar. Por otro lado, el uso de los olores nos puede ayudar a evocar momentos, personas, lugares, de forma muy intensa, podemos jugar por ejemplo con traer el olor del esparto para hablar de ciertas tradiciones, el de una especia, etc.

Sin embargo, cuando mejor funcionan este tipo de recursos es cuando queremos evocar una memoria. Este tipo de intervenciones son muy potentes y le dan más fuerza al diseño de un recorrido, pero para que sean efectivas en el conjunto de un paseo es importante no abusar de ellas.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Comunicarnos desde códigos que tienen que ver más con lo sensorial (**CCLI**) que con lo verbal nos obliga a desarrollar una forma creativa de comunicar (**CEC**) que debe estar atenta, por una parte, al mensaje que queremos transmitir y al impacto que queremos generar, pero, por otra, debe ponerse en el lugar de quienes van a recibir la propuesta y pensar en cómo conseguir interpelar de forma contundente a través de estos recursos (**CSC**).

Para ello es fundamental que el trabajo en grupo incorpore la escucha y el respeto a las ideas de todos sus miembros, así como



## FICHA 2 - INTERVENCIONES URBANAS

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Las calles por las que caminamos cada día están llenas de elementos dedicados a señalar cuestiones a las que debemos prestar atención por los valores que contienen.

Así, los nombres de las calles, las placas conmemorativas, los monumentos o incluso los usos que se permiten en algunos espacios frente a aquellos que no son permitidos están elaborando un relato de nuestra identidad, de lo que somos como colectivo en este territorio.

Aunque no siempre prestamos atención a todo lo que nos está transmitiendo la ciudad en este sentido, sin duda es un mensaje que va penetrando a cada paso y que reconoceremos con facilidad en cuanto activemos nuestra mirada.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué elementos del espacio urbano nos transmiten mensajes?, ¿cómo apropiárselos para transformarlos?, ¿qué mensajes lanzar al espacio público?

Una de las estrategias artísticas fundamentales del siglo XX es la reapropiación, y fueron muchos los artistas que tomaron los canales de comunicación o construcciones, tanto de la Historia del arte como de los medios de comunicación de masas, para modificarlos y emitir otros mensajes.

En este sentido, nuestro paisaje cotidiano es una fuente inagotable de relatos que se nos transmiten a través de dispositivos tremendamente familiares: las placas que vemos en las calles, los monumentos, la publicidad que se despliega por toda la ciudad, los graffitis, las banderolas que cuelgan de los balcones...

Podemos crear propuestas de intervención urbana que beban de fuentes diversas, pero una de las estrategias más efectivas es apropiarse de elementos que ya están en las calles y subvertirlos para resignificar el espacio que vamos a intervenir.

El primer paso es reflexionar sobre el mensaje que nos interesa reflejar en el espacio público y pensar sobre qué dispositivo es el que mejor se adapta a él. Para ello podemos compartir una breve presentación teórica sobre el tipo de contenidos que suelen transmitir estos dispositivos, para después poder elegir uno.

Podemos elegir las placas, bien sean las de tipo conmemorativo o las que dan nombre a las calles. En este caso, el siguiente paso es decidir cómo queremos producirlas: podemos usar vinilos adhesivos, diseñarlas digitalmente o manualmente con rotuladores permanentes o bien podemos imprimir en un papel normal, montarlo sobre cartón y después, usar cinta de doble cara para colgarlas. Siempre es importante que pensemos en formatos efímeros, pues no podemos intervenir las calles de forma permanente a no ser que pidamos los permisos pertinentes.

Otra opción más sencilla es usar tizas con las que podemos intervenir el suelo y señalar aquellas cuestiones que nos interesen.

También podemos materializar nuestra propia idea de monumento alternativo, para lo cual podemos usar materiales ligeros que sean fáciles de transportar, montar y desmontar, para poder ubicarlo en el espacio público de manera efímera. Las posibilidades de intervención urbana son infinitas.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Una de las claves de esta propuesta es tomar conciencia de la cantidad de elementos que hay en nuestro paisaje que nos pasan desapercibidos a pesar de estar conformando nuestra cultura visual y de ser elementos de alto potencial simbólico **(CEC)**. Abrir la mirada a esta realidad nos ayuda tanto a leer nuestro entorno **(CAA)**, como



a reflexionar sobre los mensajes que nos está transmitiendo y el impacto que esto tiene en personas de muy diverso perfil **(CSC)**.



Para que la propuesta funcione es imprescindible reflexionar sobre el mensaje que queremos transmitir, cuál es el mejor código para conseguirlo **(CCLI)** y trabajar el diseño **(CD-CMCT)**, para lo cual deberemos tomar decisiones en colectivo aprendiendo a transmitir nuestras ideas, argumentarlas y a escuchar y poner en valor las ideas de las demás personas **(SIEE)**.



¿Qué reflexiones es posible proponer desde la asignatura de Economía para reforzar los contenidos del curso?

Podemos activar una exploración del entorno que se centre en buscar señales propias de diferentes modos de entender la economía, desde el pequeño comercio local, hasta la gran empresa símbolo de la globalización, desde la industria pesada a las tecnológicas, espacios dónde los intercambios no son monetarios, etc.

Tras una reflexión sobre cuáles son los lugares que mejor simbolizan las distintas formas de ver las relaciones económicas, podemos señalarlos con placas en el espacio público, así como generar un mapa digital (véase Ficha 2 de Registro) para ayudar a localizarlas y generar un recorrido autónomo.

### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Francys Alÿs - *The Green Line* ☹
- Plantación de la memoria - *De voz en voz. Una obra de teatro caminada* ☹
- Juan Carlos Ibáñez Angulo y Carlos Contreras Elvira - *Ocupación Poética* ☹

## FICHA 3 - ESTRATEGIAS DE GUERRILLA

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

El espacio público, como espacio de representación política, es un territorio donde todo está altamente normativizado y hay un consenso sobre qué usos y presencias están permitidos en cada lugar, y sobre cuáles no.

Esto necesariamente implica que este lugar común se construye en base a una serie de exclusiones, que delimitan claramente aquello que no está permitido en el espacio público, pero también determina a quién no le está permitido según qué cosas.

Habitualmente la ciudadanía tiene poca capacidad de incidencia sobre el espacio que habita y esto ha hecho que florezcan múltiples estrategias de resistencia que, a través de micro-intervenciones, reclaman una transformación de la ciudad.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué cosas de nuestro territorio no nos gustan y podrían transformarse con pequeñas acciones llamadas a ser cada día mayores?, ¿cómo sumar apoyos a nuestras acciones para hacerlas significativas?

La propuesta es apropiarnos de la idea de guerrilla urbana, entendida como una serie de micro-acciones que transforman el paisaje y que despiertan una reflexión en quien se topa con ellas que puede llevar a que decida unirse a la causa.

El primer paso será debatir en colectivo qué queremos conseguir con nuestra acción, evaluar en conjunto si es una petición que podemos hacer como grupo y si nuestra acción puede llegar a conseguir la transformación que deseamos.

Las acciones de guerrilla pueden ser muy diversas, para imaginar nuevas formas de trabajar en esta líneas podemos elegir varios ejemplos a comentar en clase que nos acerquen a acciones ur-

banas que nos encajan en esta idea de guerrilla urbana, es decir, pequeñas acciones, con un contenido reivindicativo que buscan sorprender a quien encuentra las intervenciones en el paisaje.

Dependiendo de la causa a reivindicar, podemos elegir algunos ejemplos. Si estamos reflexionando sobre la falta de espacios verdes en nuestro entorno podemos hablar de *Guerrilla Gardening*, una iniciativa que ya tiene carácter internacional y que aprovecha los pequeños trocitos de tierra que se encuentran sin uso en nuestras ciudades para llenarlos con vegetación que plantan y cuidan. Suelen hacerlo en espacios como alcorques, solares o incluso contenedores abandonados en las calles que se reaprovechan para este fin. En esta misma línea, aunque con un grado de complejidad mayor, estaría la creación de un huerto urbano.

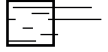
Si echamos en falta espacios públicos donde la gente pueda reunirse y generar comunidad podemos traer los ejemplos de *Park(ing) Day*, una iniciativa internacional que un día al año se propone transformar las plazas de aparcamiento en la calle, en espacios de uso de la ciudadanía a través de mobiliario autoconstruido o también podemos traer el ejemplo de *Desayuno con viandantes* que llama a ocupar las calles para compartir un desayuno en el espacio público.

Finalmente, si queremos lanzar un mensaje concreto podemos usar el tejido urbano, donde con materiales como lanas o trapillo podemos tejer grandes pancartas en espacios como la verja del centro y lanzar nuestro mensaje al exterior.

## ¿QUÉ VAMOS A APRENDER?

Sumergirnos en estrategias propias del activismo y apropiármolas como forma de expresión, nos enseña formas de reivindicar que surgen de lo colectivo, para lo cual es necesario desarrollar capacidades de escucha, empatía y diálogo (**CSC**), que nos permitan transmitir nuestras ideas (**CCLI**), acoger las ideas de los demás y generar algo nuevo desde ese lugar (**CAA**).

Por otra parte, hacerlo desde el concepto de guerrilla urbana nos invita a expresarnos de una forma creativa **(CEC)**, para invitar a los demás a unirse a nuestra causa desde lo lúdico, interpelando al deseo de compartir inquietudes **(SIEE)** y de generar cosas en colectivo en el espacio público.



¿Cómo utilizar estas estrategias de guerrilla urbana si imparto la asignatura de Educación Física?

Una de las grandes carencias de nuestras ciudades es, por una parte, dedicar espacios para la actividad física, y por otra dificultar tremendamente que esta pueda realizarse en los lugares que no están específicamente dedicados a ella, sirvan como ejemplo la multiplicación de los carteles de “Prohibido jugar a la pelota” en nuestras calles.

En grupo podemos pensar en una actividad física grupal que nos guste y en un espacio urbano y un horario donde podamos hacerla sin interrumpir los otros usos del espacio. Empecemos a usar este espacio e invitemos a quien transite por la calle a unirse a nuestra actividad “¡Estaremos aquí cada lunes!”

Puede ser una forma interesante de invitar a ser cada vez más y promover hábitos de vida saludable más allá del espacio del aula.

## FICHA 4 - AÑADIR CAPAS DE FICCIÓN

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Un acercamiento al territorio nos exige aproximarnos a sus certezas, pero también nos invita a interrogarnos sobre las posibles alternativas que al desplegarse darían paso a un lugar totalmente diferente.

Imaginar futuros posibles, o presentes alternativos a partir de un giro histórico contrario al acontecido, han sido herramientas muy utilizadas por la ficción en distintos medios, para hacernos reflexionar sobre los modos de vivir el presente y tomar consciencia de la importancia de las decisiones cotidianas que tomamos.

Jugar con la ficción nos permite asomarnos a un lugar alternativo y experimentar con otras formas de habitar el territorio, desde una experiencia real que nos atraviesa para transformarnos.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo conseguir que un relato de ficción transforme el presente?, ¿qué nos puede mostrar una realidad alternativa?, ¿cómo conseguir interpelar a quien participe del recorrido con la narración?

Si queremos jugar a añadir una capa de ficción al territorio, debemos seguir varios pasos para asegurarnos de que ésta añada conocimiento sobre el lugar que habitamos.

En primer lugar, deberemos mantener un debate colectivo en el grupo para preguntarnos qué queremos añadir con el uso de la ficción, cuál es el objetivo que perseguimos y a partir de ahí ya podemos pensar en qué forma le queremos dar.

Por una parte, deberemos decidir qué queremos narrar desde esa ficción, y por otra, cómo vamos a introducirla en nuestra propuesta, para lo cual tenemos varias opciones como por ejemplo compartir el relato de forma oral, con alguna activación sonora de las

que se describen en la Ficha 3 de Formatos de recorrido, también puede ser un relato escrito o incluso podemos jugar con el vídeo.

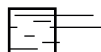
A continuación, debemos escribir el guión de la narración ficticia que queremos ofrecer teniendo muy presentes los objetivos que perseguimos.

Para conseguir que las personas que hagan el recorrido sean capaces de entrar en este terreno de ficción, es fundamental que haya pequeños guiños al paisaje que estaremos observando durante el recorrido, así que en este punto quizás necesitemos volver a salir a explorar los lugares en los que se va a narrar la ficción para introducir cosas que vemos en la narración. Por ejemplo, si estamos preparando una narración que va a suceder junto a una fuente donde antaño bebían animales y nuestro objetivo es reflexionar sobre la explotación animal desde una narrativa de inversión de roles podemos contar que “aquí era donde bebían los humanos de granja, antes de convertirse en humanos de compañía”.

Por otra parte, si queremos usar el vídeo, esto nos permite simular una realidad aumentada en el paisaje. Para ello, deberemos grabar el vídeo en el lugar donde nos vamos a parar y llenarlo con el contenido deseado. En el ejemplo anteriormente dado, podríamos grabar a unos cuantos humanos bebiendo de la fuente y el día que activemos esta parada en un recorrido, las personas que participan podrán activar el vídeo y superponerlo al paisaje para ver esta historia alternativa.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

La ficción nos invita a usar diversas tecnologías que apoyen nuestro relato **(CD)**, así como a explorar sociedades alternativas de las que deberemos explorar sus manifestaciones culturales **(CEC)**, científicas **(CMCT)**, sociales **(CSC)**, etc. para poder retratarlas de forma fidedigna **(CAA)**.



Para ello, es fundamental prestar especial atención a nuestras competencias lingüísticas **(CCLI)**, elaborar un relato que resulte creíble, que enganche a quien lo recibe y que, a través de los recursos propios de la ficción, nos permita reflexionar sobre la realidad que vivimos. Para ello, tenemos que aprender modos de comunicar nuestras ideas que nos permitan sumar a otras personas a las mismas **(SIEE)**.

¿Qué puede aportar esta propuesta a la asignatura de Artes Escénicas y Danza?

Aprender a comunicar a través de nuestros cuerpos es uno de los grandes retos de la asignatura. Jugando con esta idea de superponer una capa de ficción a la realidad observada, podemos invitar a quien hace el recorrido a ser espectador de una pieza escénica a través de un vídeo que hemos producido previamente en el espacio que observa, pero, además, podemos invitar a que involucre también su cuerpo y a que busque formas alternativas de comunicarse con el entorno a través del mismo. Así, el alumnado que ha preparado la pieza genera un aprendizaje sobre cómo involucrar otros cuerpos en sus acciones.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Janet Cardiff & Georges Bures Miller - *Alter Bahnhof Videowalk* 🎧
- Juan Carlos Ibáñez Angulo y Carlos Contreras Elvira - *Ocupación Poética* 🎧

## FICHA 5 - DETENER EL CUERPO. DETENER LA MIRADA

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Caminamos por la ciudad yendo de un lugar a otro, muchas veces hablando por teléfono o escuchando música, nos detenemos en una plaza porque hemos quedado con amigas, o porque leemos, o miramos el móvil sin más... Parece que en nuestro día a día nos tomamos muy poco tiempo, o ninguno, para pararnos, porque las lógicas de producción constante que cada vez tenemos más incorporadas en nuestras vidas nos dicen que detenernos y no hacer, si no es casi imposible, cuanto menos no está bien.

Pero ¿qué pasa si nos ralentizamos y nos dedicamos a observar nuestro alrededor?, ¿quién se mueve por ahí?, ¿quién se queda?, ¿qué formas, colores, texturas y calidades tiene este lugar?, ¿qué sucede si decidimos pararnos y mirar?

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo experimentar con la observación del espacio?, ¿qué cosas pasan desapercibidas en el día a día?, ¿qué nuevas historias emergen cuando nos acercamos a un lugar desde la observación y la escucha activa?

Con esta propuesta vamos a proponer a las personas participantes en el recorrido, un ejercicio de observación del entorno que realizaremos durante un tiempo considerable en las paradas que hayamos establecido. Se trata de jugar con las posibilidades que nos ofrece un tiempo de pausa prolongada y de activar la mirada atenta a través de una propuesta de observación concreta. Por ello es importante que para esta activación elijamos un espacio con buenas condiciones para que el grupo pueda detenerse cómodamente (con lugares para sentarse, sombra, etc.)

Podemos dedicarnos a contemplar sin más y, sin duda, el hecho de hacerlo bajo otro ritmo nos va a aportar ya cosas interesantes, pero si a esto le añadimos alguna propuesta de registro que lleve

a los participantes a una traducción reflexiva de lo que ven conseguiremos no sólo intensificar su mirada al espacio, sino también generar una producción de la experiencia con la que podremos componer a posteriori un mapa de lo sucedido a modo de mosaico de percepciones.

De esta manera, lo que proponemos es un cruce entre el paseo y ciertos momentos donde realizaremos pequeños talleres de los que vamos a extraer una producción, que será individual y a la vez colectiva. Aquí las posibilidades de trabajo son enormes, ya que podemos jugar con el dibujo (de lo que se ve, se interpreta o se imagina), con el texto (de forma descriptiva, narrativa, poética), o cualquier otro tipo de registro del espacio.

De cara al planteamiento de estos pequeños talleres que pasan por generar un tipo de registro, consideramos que, si bien las nuevas tecnologías ofrecen muchas alternativas para esto, en este caso es importante que este registro se plantee desde una producción que pase por las manos, ya que este proceso nos coloca en otra posición y otra temporalidad frente al espacio que no puede ser reemplazada por otro medio.

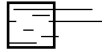
### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Relatar un lugar a través de un ejercicio activo de observación intensa nos abre a un conocimiento del entorno basado en el análisis atento y pormenorizado de los elementos que lo componen y sus detalles (**CAA**), desarrollando nuestras capacidades de expresión desde el uso de diversos lenguajes (**CCLI**).

Cuando nos detenemos en un espacio para analizarlo, transmitimos que un lugar merece ser observado y que contiene historias que deben ser atendidas porque de ellas podemos extraer un conocimiento de interés. Así ponemos en valor ese lugar y a quienes lo habitan (**CSC**) y reconocemos los elementos y valores que lo definen y que conforman su identidad como territorio (**CEC**).

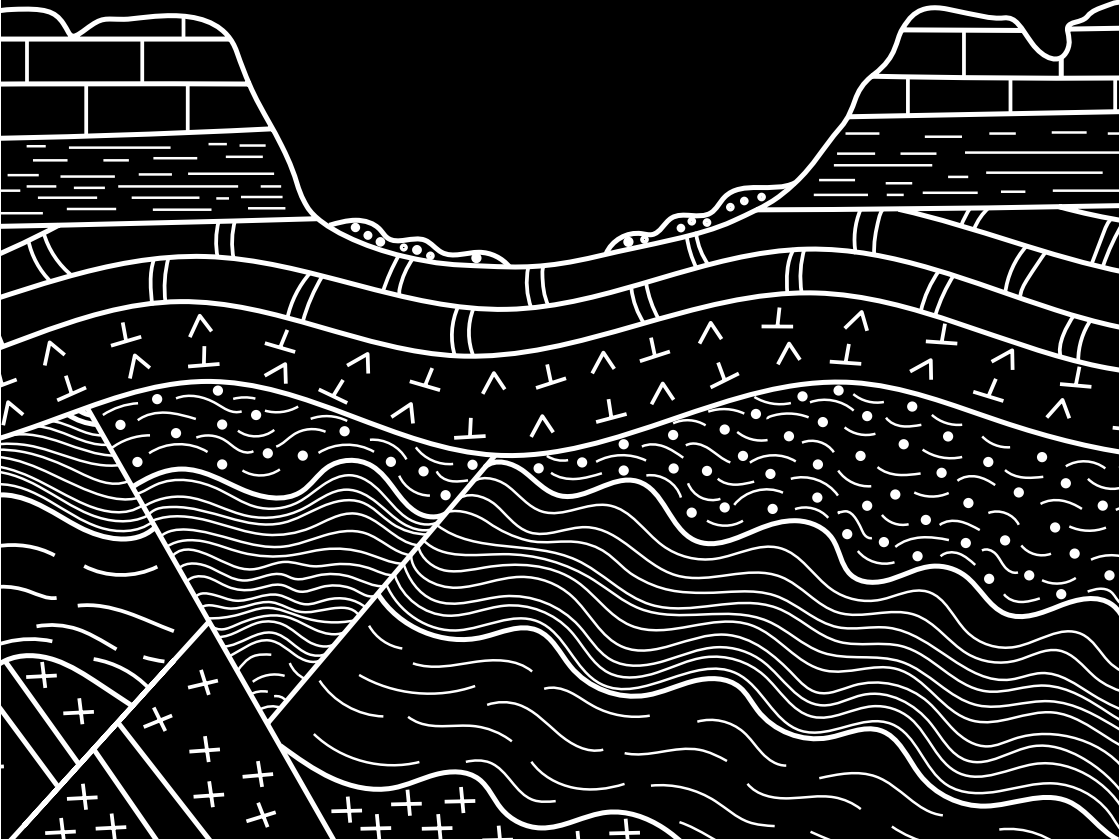
¿Cómo utilizar este tipo de recorrido en la asignatura de Cultura Científica?

Este ejercicio de observación propone un trabajo analítico del entorno que se conecta con los procedimientos de recogida de información y análisis exhaustivo seguidos en los métodos de investigación científica. Por este motivo nos puede servir, por una parte para ejercitar con el grupo una metodología de trabajo que puede ser aplicada posteriormente a diversos campos de estudio. También es un formato que nos permite orientar el foco de nuestra observación del contexto explorado en un elemento determinado, para extraer información sobre la que más adelante profundizaremos en el aula vinculándola con alguno de los contenidos específicos de la asignatura.



# 2.3

## REGISTRO





### **2.3.1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS DE REGISTRO: HACER LA COSECHA**

¿Qué hacemos con todo lo que vamos descubriendo en nuestras exploraciones?, ¿cómo recogerlo?, ¿qué procesos nos ayudan a ir construyendo los aprendizajes que dan forma a nuestra investigación?, ¿para qué nos sirven las distintas formas de registro?, ¿cómo generar materiales para compartir a partir de una experiencia efímera?

A lo largo de nuestro proceso de indagación sobre el territorio y de diseño de una intervención urbana a través del recorrido, el registro juega un papel fundamental, ya que nos permite la recopilación y análisis de datos a partir de la cual vamos construyendo lo aprendido, así como lo que queremos transmitir con nuestro trabajo y las nuevas preguntas a las que queremos atender en cada momento del proceso.

Pero estas herramientas también pueden jugar un papel crucial como cierre de todo el proceso si las convertimos en materiales que en cierto modo compilan el conjunto de la experiencia, desde la indagación y el diseño, hasta la puesta en escena del recorrido y los aprendizajes que ahí se han generado.

Este registro, que toma la forma de una producción final del proyecto funciona, por una parte, como devolución a quienes han participado, del trabajo invertido y los saberes compartidos durante el proceso, pero también genera un material que nos permite divulgar el trabajo realizado entre personas que han estado ajenas al proceso y que pueden acceder a él a través de esta producción.

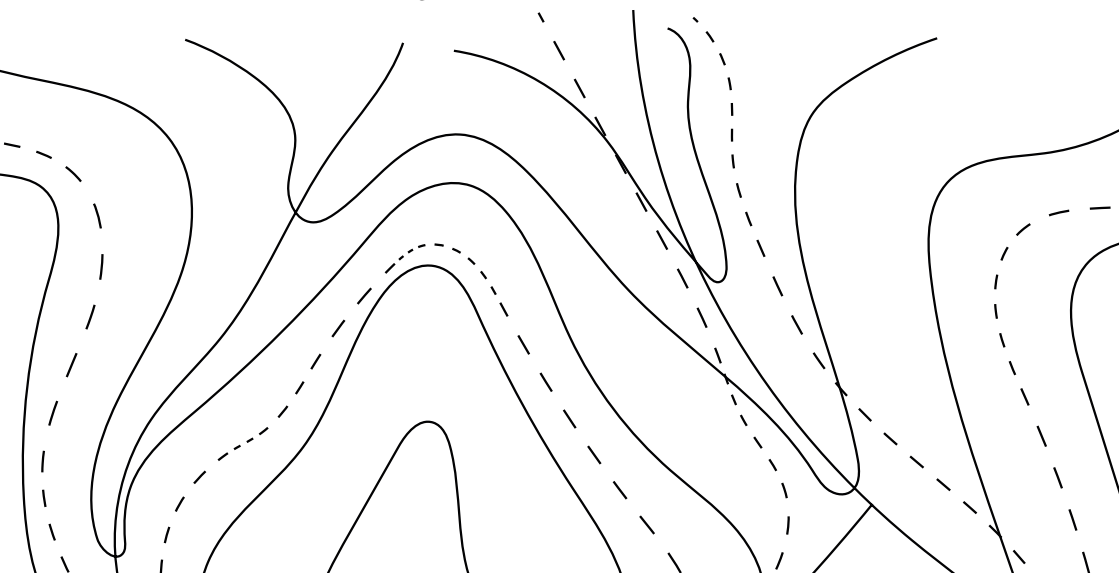
Las formas en las que podemos registrar un proceso de trabajo sobre el territorio son múltiples, pero aquellas que son fácilmente transferibles al aula y que tienen la flexibilidad de poder funcionar tanto como registro del proceso de indagación y diseño, como de registro final de la experiencia, dependiendo del modo en que

las utilizemos y lo que generemos a partir de ellas, están reflejadas en la selección de fichas que conforman este capítulo.

De nuevo, las fichas son combinables entre sí y dependiendo del momento del proceso en que estemos, podemos usar una o varias de ellas. Resultando especialmente interesante, aprender a usar varias para poder obtener diversos formatos de información que después podremos cruzar y contrastar, para profundizar en los aprendizajes que vamos adquiriendo.

El conjunto de registros que vayamos generando a lo largo de nuestro trabajo en torno al territorio, conforma una memoria del proceso a la que después podemos acudir para reflexionar sobre el mismo y procesar todo lo vivido.

Cuando emprendemos procesos de generación de conocimiento desde experiencias colectivas, los saberes que se ponen en juego siempre son desbordantes y tenemos que buscar estrategias para poder sistematizarlos y generar un verdadero aprendizaje a partir de ellos. Por otra parte, cuando trabajamos desde lo colectivo es fundamental cuidar al grupo, reconocer lo que aportan y celebrar lo que estamos generando en conjunto. En este sentido, la devolución a partir del registro de la experiencia efímera que hemos compartido, adquiere un gran valor.



## 2.3.2. FICHAS DE REGISTRO

### FICHA I - DIARIO DE CAMPO / BITÁCORA

#### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Al caminar nos relacionamos con el espacio a través de nuestro cuerpo, lo que implica que en cada paseo estamos recibiendo constantemente información desde múltiples canales. A partir de estos estímulos realizamos nuestras lecturas del lugar, desde percepciones sensoriales o emocionales, desde la interpretación de elementos o símbolos del paisaje urbano, la experimentación del espacio y su funcionalidad, etc.

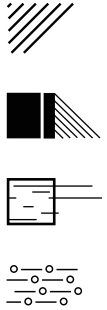
Si ponemos verdadera atención, caminar puede ser una experiencia intensa, porque todo lugar tiene una inmensa densidad de capas y cada una de ellas nos transmite sus propios mensajes, que serán recibidos de forma diferente por cada persona. El recurso del cuaderno de campo o la bitácora nos permite captar estas lecturas para que no se diluyan y puedan ser convertidas en material de trabajo.

#### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué preguntas me hago cuando salgo a caminar?, ¿en qué cuestiones me fijo del espacio?, ¿cómo recoger mi experiencia?

Para convertir este cuaderno en una herramienta que active la observación atenta y la escucha del espacio, deberemos trabajar previamente nuestros puntos de interés, y especialmente las preguntas que queremos hacernos al caminar, así como los objetivos que las impulsan. Para el planteamiento de estas preguntas, que en definitiva son las perspectivas con las que queremos enfocar nuestra mirada en el recorrido, podemos tomar las claves de observación desarrolladas en el apartado de fichas de indagación de esta publicación y cruzar ese trabajo de indagación con contenidos específicos de nuestra asignatura, bien seleccionando una de las dimensiones espaciales para focalizarnos en un aspecto

concreto del paisaje, bien combinando varias si queremos proponer el registro de una experiencia multidimensional del espacio. Una vez que se hayan fijado las preguntas, pasaremos a decidir cómo queremos que sean respondidas, ya que no sólo es posible trabajar con el registro desde el texto, sino también con imágenes, dibujos, trazados de un trayecto... Podremos hacer el registro siguiendo un hilo cronológico o articularlo a través de temas, dimensiones urbanas, canales de percepción (visual, sonoro...), etc.



A continuación deberemos plantearnos el diseño del cuaderno, adaptándolo a los modos de registro que hemos decidido utilizar, podemos incluir por ejemplo cajas para el texto o para dibujar, incluir un mapa de la zona para que sea intervenido, jugar con cuadros, diagramas o infografías que faciliten el registro ordenado de información por categorías o temas, etc.

Deberemos decidir también el formato que tendrá este cuaderno en función de lo que queramos conseguir, ya que lo analógico nos permite hacer un registro directo, con otra temporalidad y forma de estar y observar el espacio, mientras que si lo hacemos en digital (a través de blogs, redes sociales, etc.) podremos incorporar formatos como el vídeo o lo sonoro y trabajar en red y en diferido tanto con nuestro grupo como en red con otros centros.

El cuaderno de campo nos puede servir también como un activador de otras dinámicas de trabajo, ya que podemos jugar con propuestas de registro individual, en pequeños grupos de trabajo, o hacerlo con todo el grupo, lo cual ofrece grandes posibilidades para la activación del pensamiento y la creación colectiva.

## ¿QUÉ VAMOS A APRENDER?

Para que este cuaderno de campo se convierta en un recurso útil para activar la observación del entorno y en el que se recoja información significativa para nuestros fines de estudio del territorio, tendremos que aprender a hacernos preguntas (**CAA**) y a formularlas de forma clara y precisa para que su significado y

trascendencia sea compartida por todo el grupo (**CCLI**). Las múltiples formas que puede tomar esta herramienta de registro conlleva un trabajo previo en equipo en el que los procesos de toma de decisiones serán cruciales (**SIEE**) para formalizar un diseño consensuado que resulte útil al conjunto del grupo (**CSC**).

¿Cómo utilizar esta herramienta para trabajar contenidos de la asignatura de Física y Química?

La bitácora o el cuaderno de campo es una de las herramientas de investigación utilizada habitualmente en el método científico tanto de las ciencias sociales como de las ciencias naturales. Al estar basado en la observación sistemática y la recogida pormenorizada de datos, el uso del cuaderno introduce en primer lugar nociones del estudio científico al alumnado a través de un ejercicio práctico. Por otro lado, el traslado del trabajo a un territorio específico permite ejercitar el análisis de sus elementos desde el enfoque que plantea esta materia, así como la recogida de información que puede ser trabajada posteriormente en el aula en relación con los contenidos específicos de esta asignatura.

### PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Rachael Clewlow - *133.52 Miles Walked, Map (Explorer306/OL26)* 🌐

## FICHA 2 - CREACIÓN DE UN MAPA DIGITAL

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Marcar un camino dentro de un territorio es, de alguna forma, hacer un mapa del mismo. Decidimos por qué lugares vamos a pasar, en cuáles vamos a detenernos, qué otros espacios quedarán al margen de nuestro recorrido, y así configuramos un camino que nuestros cuerpos dibujarán sobre los lugares paseados.

Ese mapa nos habla de lo que queremos contar del territorio, de aquellos temas que nos interesa destacar, de los debates que queremos poner en común. Por eso, generar un mapa a partir del trabajo sobre nuestro contexto urbano puede convertirse en la mejor forma de compartir con otras personas los aprendizajes que hemos ido extrayendo en nuestro proceso.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué cuestiones suelen reflejar los mapas?, ¿cuáles queremos mostrar en nuestra propia cartografía?, ¿podemos usar el mapeado de forma creativa?

Una herramienta que puede ser tremendamente útil tanto a la hora de diseñar nuestro recorrido como para compartirlo con otras personas que no han participado en el proceso, es generar un mapa digital. Para ello hay muchas herramientas digitales que permiten el mapeado colaborativo y todas funcionan de forma similar.

Dentro de estas herramientas de mapeado vamos a utilizar *Google My Maps* a modo de ejemplo de cómo podemos generar un mapa digital.

Tras entrar en la aplicación y crear un nuevo mapa, debemos decidir cómo queremos introducir los puntos que vamos a señalar. Podemos hacerlo manualmente desde el aula, pinchando sobre la ubicación que queremos señalar, pero esta aplicación también

nos permite hacerlo mientras caminamos, a través del uso de la geolocalización de dispositivos móviles.

Para ello, una vez compartido el mapa con nuestros dispositivos, sólo tenemos que activar nuestra geolocalización e ir marcando sobre el mapa los puntos relevantes en nuestro camino. Una vez señalizados los puntos, podemos ponerles título, escribir una descripción e incluso subir una fotografía del lugar en el que estamos.

Esta dinámica nos puede ayudar mucho en la fase de indagación, ya que nos permite recoger datos geolocalizados a los que después podemos volver para seguir trabajando sobre ellos. En esta segunda fase podemos jugar con los colores de los marcadores o ir generando diferentes capas que nos ayuden a clasificar la información para poder trabajar sobre ella de forma más efectiva.

Por otra parte, una vez que tengamos cerrado nuestro recorrido, podemos reflejarlo sobre el mapa y enriquecerlo para que se pueda acceder a la propuesta que hemos diseñado, desde cualquier dispositivo móvil. Para que el mapa sea atractivo, podemos jugar con la leyenda a través del uso de los colores y las capas, podemos añadir fotografías que complementen la descripción que hacemos de cada punto, e incluso podemos dibujar el itinerario, para asegurarnos de que quien realice nuestro recorrido, camina por los lugares que van a enriquecer más su experiencia.

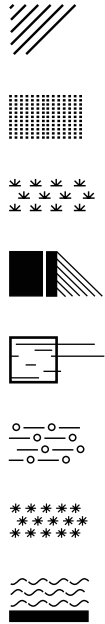
Con esta opción, el paseo que hemos diseñado podrá ser compartido y disfrutado por mucha más gente, una vez que lo hayamos realizado.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

La utilización de lo digital como vía de comunicación **(CD-CMCT)** nos permite el uso de un código que cada vez nos resulta más familiar, sin embargo, hacerlo a través del lenguaje propio de los mapas es todo un aprendizaje sobre cómo hacer llegar nuestras ideas y el mensaje que estamos buscando a otras personas que lo

van a recibir a través de un dispositivo, lo que marca ya una cierta distancia **(CCLI-SIEE)**.

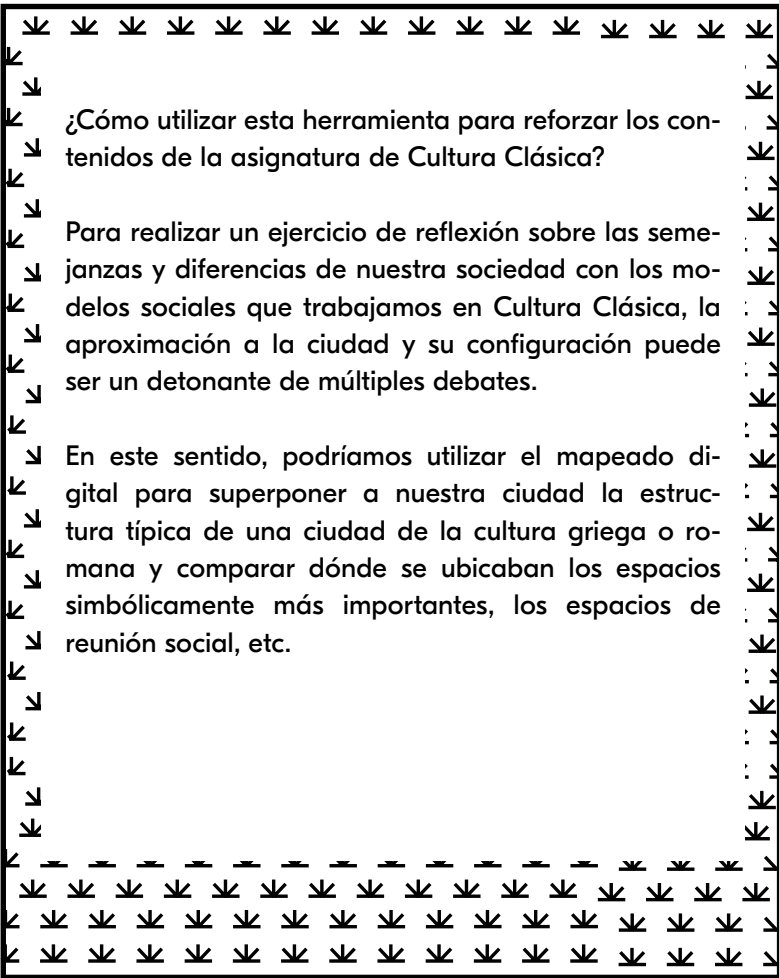
Por eso es imprescindible trabajar no sólo en los códigos de comunicación, sino también en la búsqueda de mensajes que interpeleen a distintos perfiles sociales que traen una gran diversidad de intereses, perfiles culturales, problemáticas, etc. **(CEC)** Para ello, debemos abrir una mirada y una escucha atentas al territorio que estamos explorando y a quienes lo habitan **(CSC-CAA)**.



¿Cómo utilizar esta herramienta para reforzar los contenidos de la asignatura de Cultura Clásica?

Para realizar un ejercicio de reflexión sobre las semejanzas y diferencias de nuestra sociedad con los modelos sociales que trabajamos en Cultura Clásica, la aproximación a la ciudad y su configuración puede ser un detonante de múltiples debates.

En este sentido, podríamos utilizar el mapeado digital para superponer a nuestra ciudad la estructura típica de una ciudad de la cultura griega o romana y comparar dónde se ubicaban los espacios simbólicamente más importantes, los espacios de reunión social, etc.



## FICHA 3 - MAPEAR CON GPS

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Cuando nos desplazamos, nuestro cuerpo dibuja con los pasos toda una serie de líneas con las que se compone nuestra trayectoria. Desde este punto de vista podemos decir que caminar es una forma de escribir sobre el espacio, también que es una forma de dibujarlo, por lo que con cada recorrido hacemos un nuevo dibujo.

Con las nuevas tecnologías es, quizás hoy más que nunca, cuando esta idea se nos ha puesto de manifiesto, porque las herramientas que nos ofrecen para orientarnos se sirven del trazado de líneas en un mapa. Pero también podemos utilizar estas herramientas como grabadoras de nuestros movimientos, convirtiendo así el cuerpo en el lápiz con el que dibujamos nuestra cartografía personal.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo solemos desplazarnos?, ¿qué nos cuentan de nosotros/as nuestras formas de usar la ciudad?, ¿qué espacios son los más importantes en nuestro día a día?

Este tipo de mapeo toma forma directamente a través nuestro movimiento y trayectorias, podemos hacerlo de una ruta que caminemos sólo una vez, pero también podemos utilizarlo para profundizar en el conocimiento de nuestra relación con el espacio incorporando como capa de análisis el elemento temporal, es decir, realizando los registros de nuestros desplazamientos en un marco de tiempo determinado, que definiremos en función de lo que nos interese observar.

Podemos, por ejemplo, tener en cuenta los desplazamientos que realizamos habitualmente en un determinado momento del día. Si tomamos la mañana durante la semana, horario en el que el grupo se encuentra en horario escolar, veremos qué lugares del centro son los más practicados. Si lo hacemos en la tarde o en fin de semana, observaremos dónde desarrollan sus actividades

de ocio y tiempo libre. También podemos extender en el tiempo estos registros, de manera que recojan nuestro movimientos por varios días o semanas o durante una determinada época del año.

La realización de este tipo de mapas es sencilla si contamos con un teléfono móvil en el que podamos activar nuestra geolocalización, ya que es posible utilizar aplicaciones gratuitas como *Mi Ruta* que nos permiten grabar fácilmente nuestra trayectoria, incluir de forma geolocalizada archivos como fotografías o vídeos que vayamos realizando a lo largo del camino e incluso reproducir la ruta como un vídeo.

Una vez recogido todo este material deberemos cruzar los trayectos superponiendo todos los mapas para ver desde esa comparativa dónde están las repeticiones y las discordancias y desde ahí preguntarnos, ¿por qué acudo habitualmente a esos lugares?, ¿qué hay ahí?, ¿qué hago en ellos?, ¿cuáles son mis hábitos?

Si planteamos este ejercicio de forma colectiva y comparamos los mapas recogidos por diferentes personas podremos llevar este análisis al terreno de lo colectivo y reflexionar sobre cuáles son las pautas que nos conectan y las que nos separan y por qué, ¿se cruzan aquí cuestiones generacionales, de raza, de género, de clase, etc.?

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

La clave principal de esta propuesta de registro es la representación gráfica de nuestros desplazamientos utilizando herramientas digitales, por lo que implica el conocimiento y manejo de diferentes recursos de visualización ofrecidos por las nuevas tecnologías **(CMCT-CD)**.

Deberemos aprender a analizar e interpretar los datos que recojamos **(CAA)** para extraer información útil desde la que podamos comprender nuestras formas de relacionarnos con el territorio y detectar qué pautas son comunes y nos insertan en un contexto



socio-cultural determinado **(CSC-CEC)**. Por otro lado, deberemos aprender a sintetizar lo aprendido y decidir cómo mostrar esos datos y conclusiones **(SIEE)** para comunicarlas al resto del grupo de forma clara **(CCLI)**.

¿Cómo utilizar este tipo de análisis de los usos del territorio en asignaturas como Economía o Educación Física?

Esta aproximación al territorio nos ofrece un conocimiento de las rutinas que tiene el grupo a la hora de habitar y practicar su entorno cotidiano, y por lo tanto, puede ofrecer diversas posibilidades de trabajo si cruzamos el análisis de los hábitos del alumnado con los contenidos de las asignaturas ligadas con el estudio de la actividad humana y su impacto en el contexto, como son la Economía, entendida como conjunto de actividades que satisfacen las necesidades materiales del ser humano, o la Educación Física, desde el punto de vista de las relaciones que se establecen con el medio que habitamos a través de la actividad física.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Jeremy Wood - *My Ghost* ☹

## FICHA 4 - MAPEAR CON DATOS

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Los mapas que manejamos habitualmente han sido pensados de forma utilitaria para ubicarnos o para darnos información localizada sobre distintas partes del mundo, por ese motivo, recogen representaciones gráficas que contienen diversos datos sobre sus características geográficas, topográficas, etc., y que se presentan acotadas por contornos delimitados bien por el territorio físico, bien por intervenciones humanas que atienden a cuestiones políticas o de ordenación espacial (carreteras, pantanos, trazado urbano, etc.).

Pero es posible mapear el territorio a través de otros códigos, utilizando datos extraídos a partir de otro tipo de observaciones y donde el registro riguroso puede llegar a cruzarse con la experiencia personal y situada de un lugar.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué alternativas tenemos para mapear un territorio?, ¿qué nuevas percepciones y qué nuevos entornos se abren cuando nuestro registro atiende a parámetros de representación no convencionales?, ¿qué forma podemos darle a estos mapeados?

El mapeo con datos nos permite plantear una gran diversidad de representaciones del territorio, ya que se pueden recoger tanto datos precisos sobre determinadas características, desde los que podemos describir el lugar de forma objetiva y minuciosa, como expresar otro tipo de percepciones generadas en el camino a partir de la experiencia del cuerpo en su paso por ese espacio, lo que nos permite jugar con registros que se adentran en lo poético y subjetivo y que dejan testimonio de una vivencia sucedida en un tiempo y un lugar concreto.

La gran variedad de miradas que podemos incorporar a la hora de hacer este mapa requiere que antes de lanzarnos a la exploración

hayamos definido previamente con el grupo la clave con la que se va a observar, y por tanto registrar, el lugar caminado. Podemos decidir que todos los registros se enfoquen en un mismo aspecto vinculado directamente con nuestra asignatura o bien, proponer distintas claves que nos van a permitir cruzar nuestro trabajo con los contenidos de otras asignaturas, al tiempo que mapeamos un mismo territorio desde múltiples perspectivas.

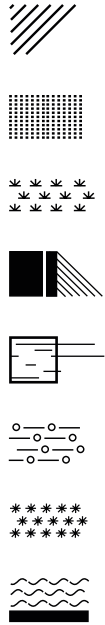
Si decidimos trabajar con un registro directo de lo que encontramos a lo largo del camino, podemos pedirle al alumnado que anoten datos como por ejemplo los materiales que componen el entorno (Física y Química), las especies con las que nos hemos cruzado (Biología y Geología), las etapas históricas que hemos observado en el paisaje (Geografía e Historia), etc. Esta recogida de datos puede cruzarse con la experiencia personal incorporando a este registro información sobre percepciones que tengan el cuerpo como principal unidad de medida, como por ejemplo el tiempo que hemos estado caminando, la distancia recorrida, el número de pasos dados, etc.

Tras recoger toda esta información podemos materializar estos mapas a través de textos, números y otros recursos gráficos que sirvan para la visibilización de datos, así como jugar con una presentación de los mismos que, de forma creativa, como plantea la Ficha 6 de Registro, transmita la idea del desplazamiento por un territorio.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Con este tipo de mapeo deberemos aprender a observar el entorno de forma analítica (**CAA**), trabajaremos con la recopilación de datos utilizando distintas herramientas de registro y medición (**CMCT-CD**) y vamos a ejercitar las capacidades para traducir lo recogido de forma sintética a otros lenguajes (**SIEE**), desarrollando habilidades para resumir, acotar y condensar experiencias, impresiones e ideas, así como para extraer conclusiones de los datos y generar nuevas narrativas desde ahí (**CCLI**).

El hecho de poner en común la experiencia individual con la de otras personas que habitan el mismo territorio para encontrar conexiones o discrepancias favorece la comprensión de nuestras acciones en un marco más amplio **(CSC)** y su integración en un determinado contexto sociocultural **(CEC)**.



¿De qué manera utilizar este mapeo en la asignatura de Valenciano, Lengua y Literatura o Lengua Extranjera?

La ciudad está plagada de todo tipo de mensajes, entre ellos están los innumerables textos que pueblan su paisaje y que encontramos en soportes como los rótulos de comercios, la publicidad, la cartelería, los anuncios particulares, etc. Habitualmente los solemos pasar por alto pero lo cierto es que contienen una información que nos permea, ya que se trata de unos textos con los que convivimos a diario. Su análisis desde las asignaturas de lengua puede ofrecer interesantes reflexiones para plantear cuestiones como la presencia de ese idioma en nuestro entorno cotidiano, conectándolo con cuestiones de identidad local, en el caso de la asignatura de Valenciano, o con la asimilación y presencia de términos extranjeros, en el caso de la asignatura de Lengua extranjera.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Richard Long - *A Sixty Minute Circle Walk On Dartmoor* ●
- Hamish Fulton - *Cho Oyu, Tibet, 2000* ●
- Rachael Clewlow - *133.52 Miles Walked, Map (Explorer306/OL26)* ●

## FICHA 5 - MAPEADO EMOCIONAL

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Cualquier lugar en el que nos encontremos, tanto si es un espacio privado como público, modula nuestra experiencia a distintos niveles, ya que por sus condiciones y características no sólo marca las maneras de desplazarnos, de estar en él, de interactuar con otras personas, sino que también nos atraviesa desde el terreno de lo afectivo y lo emocional.

Habitualmente no prestamos atención a este tipo de percepciones, pero nos acompañan siempre, ya que al habitar cualquier espacio lo vamos cargando de experiencias personales, memorias y vivencias, de sensaciones o sentires. Por este motivo, algunos lugares nos hacen sentirnos felices, otros expansivos, melancólicos, soñadores, tristes, incómodos...

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Cómo nos sentimos en nuestra ciudad?, ¿qué relación afectiva tenemos con sus espacios?, ¿cuáles compartimos con otras personas?

Las propuestas del apartado de indagación de esta publicación se centran en elementos que componen el paisaje de la ciudad desde una observación dirigida hacia el afuera, en este caso, vamos a orientar nuestro análisis desde una mirada hacia el adentro en la que el material de trabajo van a ser las percepciones, personales y subjetivas que nos generan los espacios que habitamos.

Para activar este análisis es importante que el alumnado tome conciencia de forma individual de sus percepciones sobre su entorno cercano, por lo que vamos a identificar primeramente los lugares en los que se desarrolla su vida cotidiana pidiéndoles que realicen a mano un mapa en el que recojan sus trayectos cotidianos, así como los lugares que consideran relevantes, no tanto por su importancia histórica, artística o urbanística sino por ser espa-

cios con los que tienen un vínculo personal, porque son puntos de encuentro, zonas de recreo que frecuentan, etc.

A continuación les pedimos que lo analicen identificando las emociones que sienten en los espacios reseñados marcándolos en el mapa con gomets de colores que representarán diferentes emociones (azul: alegría, rojo: tristeza, amarillo: fraternidad, amistad,...)

Utilizaremos estos mapas personales para poner en común con el grupo nuestras percepciones utilizando un mapa de la ciudad de gran tamaño donde iremos señalando lo comentado siguiendo el código color-emoción marcado previamente. También podemos utilizar un papel continuo y ubicar los puntos de forma aproximada, ya que en este ejercicio lo importante es detectar las zonas de intensidad más relevantes para el grupo y no tanto localizarlas en el mapa de forma exacta.

El objetivo central del ejercicio es precisamente plantear este cruce de impresiones, para poder saltar de la experiencia personal a la colectiva, ya que a partir de ahí podremos entender de forma más profunda cómo utilizamos el espacio, por qué lo hacemos de una determinada manera, cómo lo interpretamos y vivimos, qué nos hace sentir bien y qué no, qué compartimos, qué nos identifica con un lugar, etc.

Puede ser de gran interés superponer este mapa a otros análisis del territorio, como por ejemplo un estudio del diseño de los espacios que nos permitirá extraer nuevas conclusiones a partir del cruce de estos datos.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

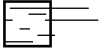
Pensar y explicarnos el entorno cotidiano desde una dimensión emocional nos lleva a trabajar con nuestras capacidades de expresión para comunicar ideas abstractas de cierta complejidad para las que tenemos que encontrar un lenguaje compartido (**CCLI**). Se trata de una aproximación al espacio no convencional que ofrece



posibilidades alternativas para observarlo y comprenderlo desde nuevas perspectivas **(CAA)**.



La incorporación de experiencias personales en un mapa de vivencias que comparten un mismo territorio visibiliza la integración de nuestra propia historia en un marco de vida común y nos permite identificar el contexto social, espacial y temporal en el que se inserta, reforzando nuestra conciencia de pertenencia y nuestros valores identitarios **(CSC-CEC)**.



— — — — —

¿Cómo utilizar esta estrategia en las asignaturas de Latín y Cultura Clásica?

La propuesta de leer los espacios desde códigos emocionales nos pide dar forma a percepciones subjetivas cuya comunicación es compleja, pero precisamente por su carácter volátil e inaprensible podemos jugar de forma creativa con múltiples posibilidades para materializarlas y crear unos códigos comunes desde los que el grupo pueda comunicarse.

Desde las asignaturas de Latín y Cultura clásica podemos utilizar la mitología, así como los dioses y diosas que representan distintos arquetipos, como una herramienta de traducción de vivencias, emociones, miedos, deseos... que, en este caso, se aterrizarían en el contexto del alumnado para representar experiencias de su historia de vida personal y el cruce que esto tiene con lo colectivo.

— — — — —

**PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS**

- Guy Debord - *The Naked City* ☹

## **FICHA 6 - MATERIALIZAR LA EXPERIENCIA DEL RECORRIDO DE FORMA POÉTICA**

### **¿QUÉ PROPONEMOS?**

Todo recorrido, como todo viaje, se cierra cuando lo contamos a otras personas, y a lo largo del tiempo han sido muchas las formas utilizadas para transmitir lo vivido a nuestro paso por distintos lugares.

El medio más tradicional para registrar y compartir las historias y anécdotas ha sido el diario de viaje, pero más allá del uso del texto, podemos utilizar otro tipo de estrategias que nos permitan contar nuestra experiencia a través de recursos visuales y poéticos desde los que traducir y visibilizar impresiones o vivencias que tienen más que ver con el cuerpo, la percepción sensorial, personal y subjetiva, de un lugar. Un tipo de experiencias que no solemos atender habitualmente y que de otra forma quedarían fuera de nuestro relato.

### **¿CÓMO LO HACEMOS?**

¿Cómo capturar una experiencia que ha pasado por el cuerpo?, ¿cómo materializar una impresión o el instante de un momento vivido para compartirlo con otras personas?, ¿qué nuevos conocimientos se generan en este proceso de traducción?

Para el planteamiento de este modo de exposición de la experiencia vivida a lo largo de un recorrido necesitamos contar con materiales desde los que componer nuestra materialización/visualización de la misma, que pueden ser muy diversos y estar recogidos o traducidos tanto durante el recorrido como posteriormente.

Si trabajamos con materiales recogidos a lo largo del paseo podemos utilizar técnicas de registro del entorno menos convencionales que el texto o la imagen, lo cual ya nos coloca en una posición muy distinta a la habitual de cara a experimentar el espacio y

también nos permite al tiempo producir lo que podremos exponer después en el lugar donde decidamos mostrar el trabajo.

Podemos trabajar, por ejemplo, desde la recogida de huellas o rastros del paisaje, utilizando una técnica como el *frottage*, que consiste en colocar un papel directamente sobre una superficie y frotarlo utilizando un lápiz, tiza, carboncillo u otro medio seco de dibujo para obtener un calco directo de la textura de esa superficie, lo que recoge una información táctil del lugar, que ofrece interesantes aplicaciones en la ciudad.

Otra posibilidad puede ser la de interpretar desde el dibujo algún elemento del paisaje (como las formas de las ventanas que vamos encontrando, el trazado del horizonte, los perfiles de edificios que hemos podido ver...).

Si queremos plantear un trabajo posterior en el aula, estos materiales pueden servirnos como materia prima para generar otras piezas, para ello podemos interpretarlos desde diferentes códigos gráficos, reproducirlos usando otros materiales etc.

Dado que en esta ocasión nuestro relato del paseo va a tomar forma a través de objetos y materiales en los que la dimensión estética tiene un peso especial, es interesante que al presentarlos se juegue con una disposición atractiva que sugiera una conexión entre ellos de manera que se genere algún tipo de narrativa visual que aluda a la experiencia de la que parten, como por ejemplo, que sean colocados siguiendo el orden de nuestro recorrido, a lo largo de una línea que represente nuestro trayecto, etc.

### **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

El mayor reto para generar este tipo de mapeo de nuestra experiencia es ser capaces de traducir conceptual y visualmente las impresiones extraídas en un recorrido, lo que supone ejercitar el pensamiento abstracto y la creatividad para darles forma y que

puedan ser comunicadas **(SIEE-CAA)** en un lenguaje que resulte accesible a los demás.

Es posible realizar estos registros y traducciones desde formatos puramente analógicos, pero también nos podemos valer de otro tipo de dispositivos y herramientas tecnológicas para hacerlo **(CMCT-CD)**. El carácter visual y el peso estético de esta propuesta requiere además la indagación y manejo de diversas estrategias de materialización de ideas **(CEC)** que forman parte de la cultura visual del alumnado.



¿Cómo poner en diálogo la Educación plástica, visual y audiovisual con otras asignaturas a través de esta propuesta?

El trabajo con la traducción subjetiva de una experiencia a través de lo visual abre un inmenso terreno para experimentar con el encuentro entre contenidos de distintas asignaturas. De esta manera, los recursos y habilidades que se trabajan en la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual puede servirnos para dar forma a percepciones que pueden haber sido detonadas por condiciones climáticas o por características físicas de un territorio por ejemplo. También nos permite explorar el potencial de las artes visuales para la comunicación de contenidos de toda índole y reflexionar sobre su poder para transmitir mensajes desde otros códigos.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Guy Debord - *The Naked City* ☹
- Hamish Fulton - *Cho Oyu, Tibet, 2000* ☹
- Rachael Clewlow - *133.52 Miles Walked, Map (Explorer306/OL26)* ☹

## FICHA 7 - CREACIÓN DE UNA SINFONÍA URBANA

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

Música, imágenes en movimiento y una gran protagonista con muchas caras: la ciudad. Las sinfonías urbanas, nos proponen un paseo audiovisual por distintas ciudades guiado por la idea de ritmo, pues se trata de una pieza visual, pero que también tiene mucho de musical. Así nos asomamos a distintos momentos de una misma ciudad y a los ritmos que imperan en función de dónde miremos, según las horas del día o quién protagonice la imagen en ese momento.

Este género cinematográfico tiene su auge en el periodo de entreguerras, cuando las ciudades se están consolidando como los grandes núcleos que hoy conocemos gracias a la llegada de la modernidad, una realidad que se transformaba demasiado deprisa y que el cine permite atrapar para ser observada con otros ritmos.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué ritmos predominan en nuestra vida cotidiana?, ¿tiene la ciudad sus propios ritmos?, ¿cómo transmitir la vida de una ciudad a través de imágenes y música?

La creación de una sinfonía urbana a partir de nuestras exploraciones del territorio, puede ser muy adecuada cuando nuestros temas de reflexión han sido los usos del espacio, los diferentes ritmos que se imponen en la ciudad, las formas en que los espacios nos invitan a movernos de un modo u otro, etc.

Para crear nuestra propia sinfonía urbana, lo primero es conocer bien este formato y para ello podemos visionar en el aula alguna de estas piezas que son fácilmente accesibles online, como por ejemplo *Berlín sinfonía de una gran ciudad* (1927) de Walter Ruttmann. Tras el visionado propondremos un breve debate sobre cómo se va componiendo la pieza, el uso del ritmo y los temas a los que presta atención.

A partir de ahí debemos consensuar cuáles son los temas que queremos que trate nuestra sinfonía urbana, elegir los puntos donde queremos hacer nuestras grabaciones y planificar cuándo queremos hacerlas, ya que dependiendo de la hora del día obtendremos unos ritmos u otros.

Otra opción es usar la grabación de vídeo durante nuestras sesiones de indagación en el territorio, lo cual nos llevará a grabar escenas al azar que quizás a posteriori se puedan usar para componer una pieza audiovisual.

Para grabar los vídeos usaremos nuestros dispositivos móviles asegurándonos de que todos grabamos en el mismo formato (horizontal o vertical) y de que todos los vídeos tienen duraciones similares para luego facilitar el montaje.

Una vez que tengamos los vídeos, trabajaremos en el aula en la edición. Lo primero es pensar en cómo queremos que acompañe la música al vídeo. Si elegimos una única pieza musical deberemos montar el vídeo siguiendo los ritmos que nos marca la pieza, pero también podemos hacerlo al revés. En ese caso montaremos primero el vídeo y después elegiremos qué piezas musicales lo pueden acompañar, jugando también a mezclar distintas piezas de audio que acompañen lo que vemos.

Podemos usar cualquier programa de edición de vídeo ya que utilizaremos herramientas muy básicas, solo necesitamos recortar los clips de audio y vídeo para montar una pieza detrás de otra, (aunque si queremos introducir elementos más sofisticados podemos hacerlo).

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Para que la pieza final que queremos montar responda a nuestras expectativas, tendremos que trabajar en el aprendizaje del uso de la herramienta de edición (**CD-CMCT**), pero también tendremos



## FICHA 8 - RECOLECCIÓN DE OBJETOS / CREACIÓN DE UN ARCHIVO

### ¿QUÉ PROPONEMOS?

El paisaje urbano está compuesto de una infinidad de elementos, algunos son naturales y orgánicos, otros artificiales, y todos ellos nos hablan de una temporalidad. Los hay que están incrustados en el paisaje de forma casi indeleble, otros son pequeños fragmentos que una vez que cumplen su ciclo, se convierten en una pieza del paisaje urbano destinada a desaparecer.

Al caminar nos encontramos con todo tipo de objetos que nos hablan del paisaje y de cómo ha sido vivido, se trata de elementos que el caminante puede recoger a modo de *souvenir*, como pequeño archivo que contiene la historia del lugar. Las plantas, semillas, restos metálicos, piedras, un envoltorio olvidado,... se convierten así en pistas de cómo se construye nuestra ciudad.

### ¿CÓMO LO HACEMOS?

¿Qué historias nos cuentan los objetos del paisaje urbano?, ¿cómo acumulan memoria los objetos?, ¿cómo construir narrativas a partir de ellos?

El paso del tiempo va conformando el paisaje de nuestras ciudades depositando nuevas capas sobre las anteriores a modo de estratos arqueológicos. Pero estas nuevas capas nunca tienen la capacidad de tapar por completo lo anterior, siempre hay algo que se desprende, aunque sea un pequeño fragmento, que se escapa del paisaje para hablar de su memoria. Por ejemplo, sucede en Madrid, que en algunos de los parques construidos sobre escombreras, de vez en cuando emergen esos restos entre la vegetación para recordarnos que siguen ahí esperando a que honremos su memoria.

Así sucede también con los usos que hacemos de la ciudad y con nuestros modos de habitar. Llegan nuevas formas de hacer las cosas, pero las previas continúan en nuestros hogares y nuestras

memorias, ayudándonos a viajar a otros momentos para reflexionar sobre los conocimientos que atesoran. Por ejemplo, el brasero que ahora cuelga de la pared en la casa familiar, nos recuerda que hubo un tiempo en que el calor del carbón y el calor de la tertulia familiar se hacían uno, alrededor de una mesa camilla.

Durante nuestras exploraciones del territorio debemos prestar atención al paisaje y fijarnos no sólo en sus grandes elementos sino también en los ínfimos, para también poder interrogarlos, pues nos traerán una información diferente.

Así, si vamos caminando por un solar y encontramos madera quemada, sabremos que alguien ha hecho fuego ahí, lo cual nos dará la pista de que se trata de un lugar de reunión informal.

Recoger estos objetos nos ayudará a ir generando un archivo material de aprendizajes sobre el territorio al que podemos volver a lo largo de nuestro proceso de indagación, pero también son materiales que podremos usar cuando pongamos en marcha nuestro recorrido para apoyar las cuestiones que queremos comunicar.

Si vamos a recolectar objetos en nuestras exploraciones, nos resultará de mucha ayuda tener pequeñas bolsitas en las que podamos poner una etiqueta donde describir brevemente las cosas que iremos recogiendo en el camino y el lugar de recolección.

## **¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Trabajar con objetos encontrados como fuente de información nos enseña a plantearnos las preguntas adecuadas y aprendemos a cuestionarnos las vías tradicionales de aprendizaje para darnos cuenta de que en nuestra vida cotidiana hay muchísima información que podemos extraer **(CAA)**.

En nuestro proceso encontraremos objetos que nos hablarán de personas muy diversas, de diferentes momentos y culturas, distintas formas de relacionarse, etc. **(CEC)**. Esta recogida y análisis

nos ayudará a profundizar en una cultura visual marcada por la diversidad de fuentes, lo cual nos permitirá empatizar con otros agentes de nuestro territorio **(CEC)**.



¿Qué puede aportar una propuesta como esta a la asignatura de Valores Cívicos y Éticos?

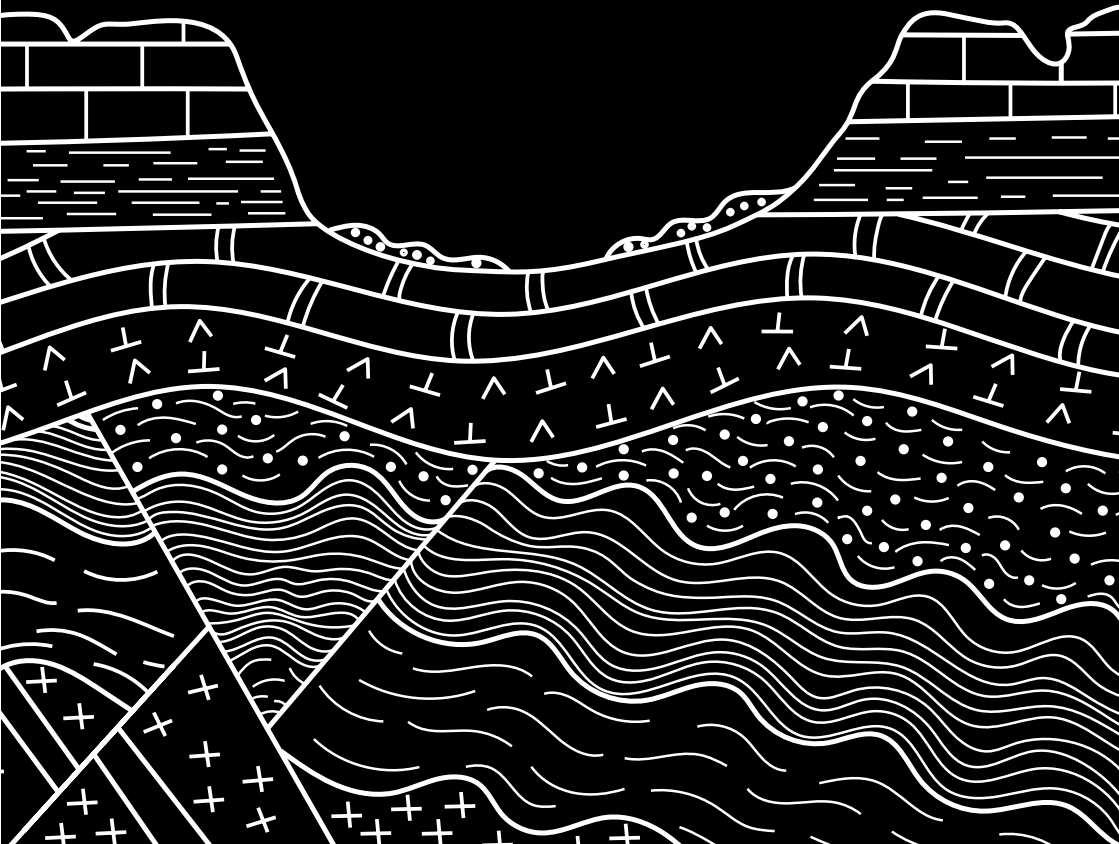
Una de las preocupaciones centrales de nuestra sociedad es cómo dirigirnos hacia formas más sostenibles de vida que sean compatibles con el cuidado del planeta. En este sentido, podemos proponer a los alumnos que realicen exploraciones en las que pongan el foco en este tema y recojan evidencias del modo que tenemos de lidiar con ello en la actualidad. Con los materiales recogidos podemos generar un “Archivo anti-sostenible” y trabajar a partir de sus materiales en diversas dinámicas que nos ayuden a imaginar alternativas que podemos empezar a implementar desde nuestros propios hogares y hábitos de consumo.

## PROYECTOS ARTÍSTICOS RELACIONADOS

- Francis Alÿs - *The Collector*

3

FICHAS DE  
PROYECTOS ARTÍSTICOS





CO-CREACIÓN · COLLAGE · CREACIÓN DE SITUACIONES · CRUCE ENTRE REALIDAD Y FICCIÓN · CULTURA POPULAR · DERIVA · EL CUERPO COMO HERRAMIENTA DE CREACIÓN · EL PROCESO POR ENCIMA DEL OBJETO · HERRAMIENTAS VIRTUALES · INTERVENCIÓN EN EL ESPACIO · LO LÚDICO · MAPEO · MARCA, HUELLA · *PERFORMANCE* · REAPROPIACIÓN · RECOLECCIÓN · RELECTURA · SUPERPOSICIÓN DE NARRACIONES · USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS · USO DE INSTRUCCIONES · USO DE LA TECNOLOGÍA GPS · USO DEL AZAR · CO-CREACIÓN · COLLAGE · CREACIÓN DE SITUACIONES · CRUCE ENTRE REALIDAD Y FICCIÓN · CULTURA POPULAR · DERIVA · EL CUERPO COMO HERRAMIENTA DE CREACIÓN · EL PROCESO POR ENCIMA DEL OBJETO · HERRAMIENTAS VIRTUALES · INTERVENCIÓN EN EL ESPACIO · LO LÚDICO · MAPEO · MARCA, HUELLA · *PERFORMANCE* · REAPROPIACIÓN · RECOLECCIÓN · RELECTURA · SUPERPOSICIÓN DE NARRACIONES · USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS · USO DE INSTRUCCIONES · USO DE LA TECNOLOGÍA GPS · USO DEL AZAR · CO-CREACIÓN · COLLAGE · CREACIÓN DE SITUACIONES · CRUCE ENTRE REALIDAD Y FICCIÓN · CULTURA POPULAR · DERIVA · EL CUERPO COMO HERRAMIENTA DE CREACIÓN · EL PROCESO POR ENCIMA DEL OBJETO · HERRAMIENTAS VIRTUALES ·

## **CHICO TRÓPICO - PUEBLO INTERIOR**

### **PRESENTACIÓN ARTISTAS**

El colectivo Chico Trópico (Madrid, 2010) nació como un festival, que fue celebrado en Casa de América, y se posicionó como pionero en la difusión de la psicodelia latinoamericana y los nuevos sonidos tropicales en Madrid. A partir de esta experiencia dieron el salto a ampliar sus propuestas y se convirtieron en lo que ellos denominan una centralita de acciones artísticas vinculadas con el sonido y la música.

Sus acciones se centran principalmente en dos áreas: por un lado, son programadores y comisarios de formatos innovadores relacionados con el *underground* iberoamericano. Por otro, desde su faceta como músicos y DJ, formadores y *performers*, despliegan acciones siempre movidas por la experimentación, el humor y el desafío constante al concepto de música popular y folclore.

En esta línea, a lo largo de su trayectoria han desarrollado una gran variedad de proyectos, que van desde talleres sonoros a *shows* experimentales para niños, autoedición de fanzines, programas radiofónicos, *performances* callejeras o iniciativas de dinamización barrial. De entre todos ellos destaca *La C.O.S.A.*, un proyecto de creación comunitaria que toma como espacio una caravana transformada en estudio de grabación ambulante.

### **PRESENTACIÓN OBRA**

#### ***PUEBLO INTERIOR, 2021***

Entre marzo y mayo de 2020, nuestros hábitos de vida cambiaron radicalmente, debido a la pandemia y al confinamiento. En este contexto, Chico Trópico se pregunta: ¿cuál es el folclore de un pueblo confinado? Para dar respuesta a esta cuestión, decide poner en marcha un proceso de creación comunitaria a través de un pueblo virtual que dé cabida a todas las expresiones de las personas que viven confinadas en ese momento.

Este lugar toma la forma de un lienzo en blanco, gracias a un documento compartido en una plataforma digital, que funciona como espacio de encuentro. De esta forma, serán los propios habitantes, los encargados de ir dotándolo de vida por medio de juegos y dinámicas con los que se genera un folclore propio; pero también mediante un cuerpo de objetos, sonidos, rituales y relatos que llevan a reflexionar sobre el concepto mismo de pueblo y las implicaciones simbólicas que tienen sus diferentes espacios.



## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

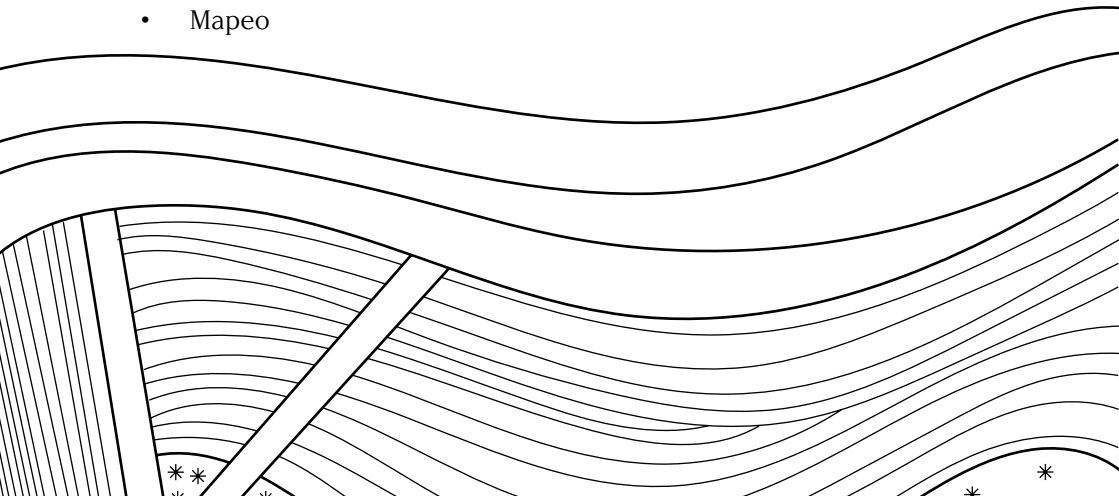
**Recuperación del espacio público** - *Pueblo Interior* se configura a través de una serie de espacios de los que la ciudadanía, convocada a través de la virtualidad, tiene que apropiarse. Esto se consigue dotándolos de significados y contenidos compartidos, emulando así los procesos históricos de construcción identitaria.

**Lo popular y lo colectivo** - Frente a los conocimientos y disciplinas respaldados por el mundo académico, este proyecto pone en valor toda una serie de saberes que parten de lo popular y las experiencias compartidas, poniendo en el centro estas cuestiones como generadoras de una identidad colectiva.

**La virtualidad como territorio** - El contexto del confinamiento pareció dejar la ciudad a un lado, en el exterior de las casas. Sin embargo, al mismo tiempo, tanto el espacio como la esfera pública se convirtieron en un tema central de reflexión. La virtualidad cobró así una nueva relevancia como espacio de encuentro, reflexión e incidencia política.

### ESTRATEGIAS

- Co-creación
- Cruce entre realidad y ficción
- Cultura popular
- Herramientas virtuales
- Mapeo



## **PLANTACIÓN DE LA MEMORIA - DE VOZ EN VOZ**

### **PRESENTACIÓN ARTISTAS**

*Plantación de la memoria: una bitácora de Vicálvaro* (Madrid, 2019) es un proyecto desarrollado por el equipo artístico formado por Jana Pacheco, Diego Sabanés y David Carrasco dentro de Imagina Madrid, programa coordinado por Intermediae Matadero para la transformación de nueve espacios de Madrid a partir de intervenciones de arte público y comunitario.

Tomando como punto de partida la Plaza de las Brigadas Internacionales, el equipo artístico identificó fracturas tanto en su configuración urbanística como social, y planteó un proceso de creación comunitaria en el que fue fundamental el acercamiento y la colaboración con diversas entidades, colectivos y asociaciones vecinales de Vicálvaro.

El proyecto se centró en la recopilación y relectura artística de la memoria reciente de sus habitantes y tomó múltiples formas: un estudio y propuesta de reorganización de los elementos de la plaza; una *performance*; una instalación artística en las calles, compuesta por una serie de teléfonos desde los que se podía escuchar el archivo sonoro de las *Píldoras de la memoria* en el lugar físico en el que estaban situadas; y el proyecto *De voz en voz*, inspirado en esos archivos y este proceso para dar lugar a unas dramaturgias que fueron recogidas en un libro y representadas en una obra de teatro caminada.

### **PRESENTACIÓN OBRA DE VOZ EN VOZ, 2019**

Como cierre del trabajo en el territorio se propuso la producción de la obra de teatro caminada *De voz en voz*, en cuya creación colaboraron el equipo artístico de *Plantación de la memoria*, un grupo de dramaturgos/as, actores/actrices y el colectivo La Liminal.

En esta pieza, se recorrieron las calles del barrio en una ruta diseñada a través de las *Píldoras de la memoria* y los extractos de algunas de las piezas teatrales que habían nacido inspiradas por el proceso. A lo largo del paseo, estos materiales se fueron conectando con el paisaje urbano y las huellas de su pasado, pero también con el presente, a través de la estimulación sensorial: sonidos, olores, sensaciones... Así, se buscó conectar las memorias individuales con las colectivas, en un ejercicio de reapropiación del espacio público que propone una reflexión sobre el valor de la memoria de un lugar y las estrategias para conservarla.



## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

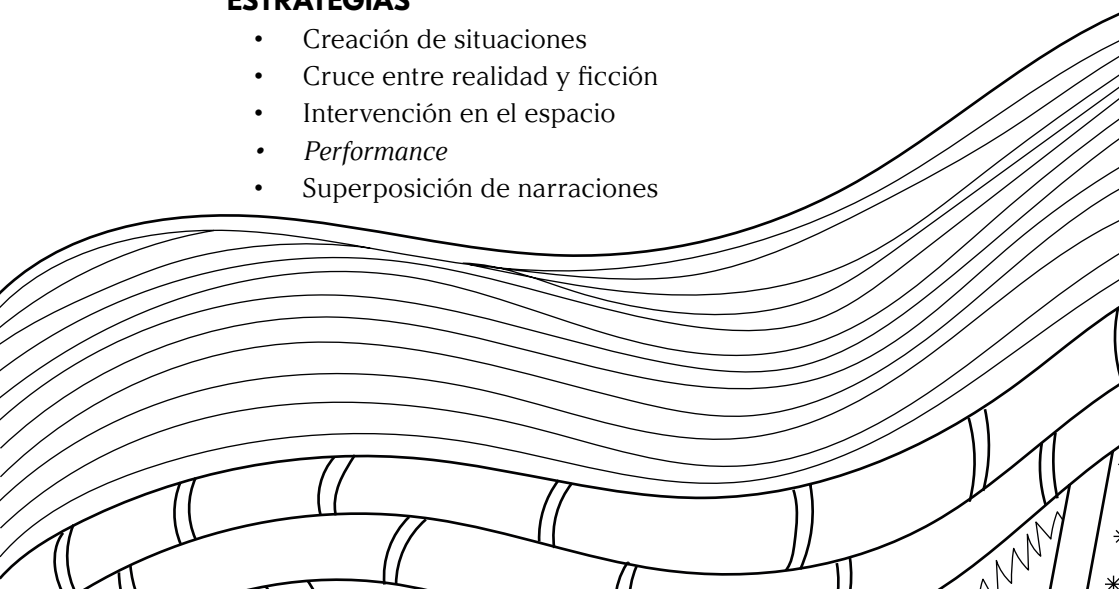
**Memoria y espacio urbano** - Este proyecto pone en valor la memoria del lugar a través de varias acciones, recorriendo las huellas del paisaje que nos hablan de su pasado rural, los monumentos que fijan una historia singular y, al mismo tiempo, atendiendo a los espacios conmemorativos alternativos y a procesos sutiles que pasan por lo sensorial.

**Intervención artística como generadora de relaciones** - La plaza de las Brigadas Internacionales es un espacio cargado con múltiples capas de historia y memoria, pero también un lugar fragmentado, donde sus habitantes tienen dificultades para convivir. La intervención artística busca recuperar su potencial como lugar de encuentro y de memorias compartidas.

**Lo sensorial** - Esta dimensión juega un papel fundamental para despertar los recuerdos colectivos: instalaciones sonoras que conectan distintos lugares del recorrido, olores que nos trasladan al pasado rural, e incluso el uso de la música para hacer viajar, no sólo a un momento de la historia, sino también de la biografía personal.

### ESTRATEGIAS

- Creación de situaciones
- Cruce entre realidad y ficción
- Intervención en el espacio
- *Performance*
- Superposición de narraciones



## FRANCIS ALÿS - *THE GREEN LINE*

### PRESENTACIÓN ARTISTA

Tras formarse como arquitecto en Bélgica, Francis Alÿs (Amberes, 1956) decide dedicarse al arte y se establece en México, donde realiza algunas de sus creaciones. En su obra se cruzan tanto disciplinas, desde el arte a las ciencias sociales, como técnicas artísticas, la pintura, el dibujo, la *performance...*, siendo central el trabajo desde la acción directa y la creación de situaciones que suele documentar a través de fotografías o vídeos. En estas obras las acciones son ejecutadas, bien por el artista, bien por otras personas, llegando a organizar en ocasiones eventos artísticos multitudinarios.

Uno de los focos del trabajo de Alÿs es el territorio y las tensiones que lo atraviesan a distintos niveles, social, cultural, económico, político, etc., cuestiones que aborda con una mirada poética. Y ese encuentro de intereses, entre la dimensión territorial y el desarrollo de sus obras en diálogo con el contexto y la acción directa, le han llevado a tomar el caminar como estrategia principal de su práctica artística y también a entender la ciudad como espacio y material de creación. A lo largo de su trayectoria ha realizado distintos tipos de caminatas en lugares como Ciudad de México, São Paulo, Nueva York o Londres.

### PRESENTACIÓN OBRA *THE GREEN LINE*, 2004

En esta acción el artista recrea un proyecto de 1996 titulado *The Leak*, que le llevó a caminar con una lata de pintura azul agujereada con la que fue marcando su desplazamiento por São Paulo. En *The Green Line*, Alÿs vuelve a utilizar una lata de pintura y la idea del rastro, recorriendo Jerusalén en una caminata que se carga de connotaciones políticas.

El artista sigue en su ruta la frontera del armisticio que fue dibujada en un mapa por el político y militar Moshé Dayán, al término

de la guerra entre Israel y Jordania en 1948. Lo hizo con un lápiz verde, un detalle que hace nombrar esa frontera como Línea Verde y que determina el color de la pintura que utiliza Alÿs. Así, con sus pasos y la pintura el artista hace visible un trazado de carácter geopolítico que representa una historia marcada por el conflicto.

Tras realizar esta caminata, Alÿs invitó a comentar su acción a distintas figuras de Israel y Palestina, provenientes de mundos como la arquitectura, el activismo, la antropología o el periodismo, buscando activar una reflexión sobre el potencial político que puede tener una acción poética como esta.



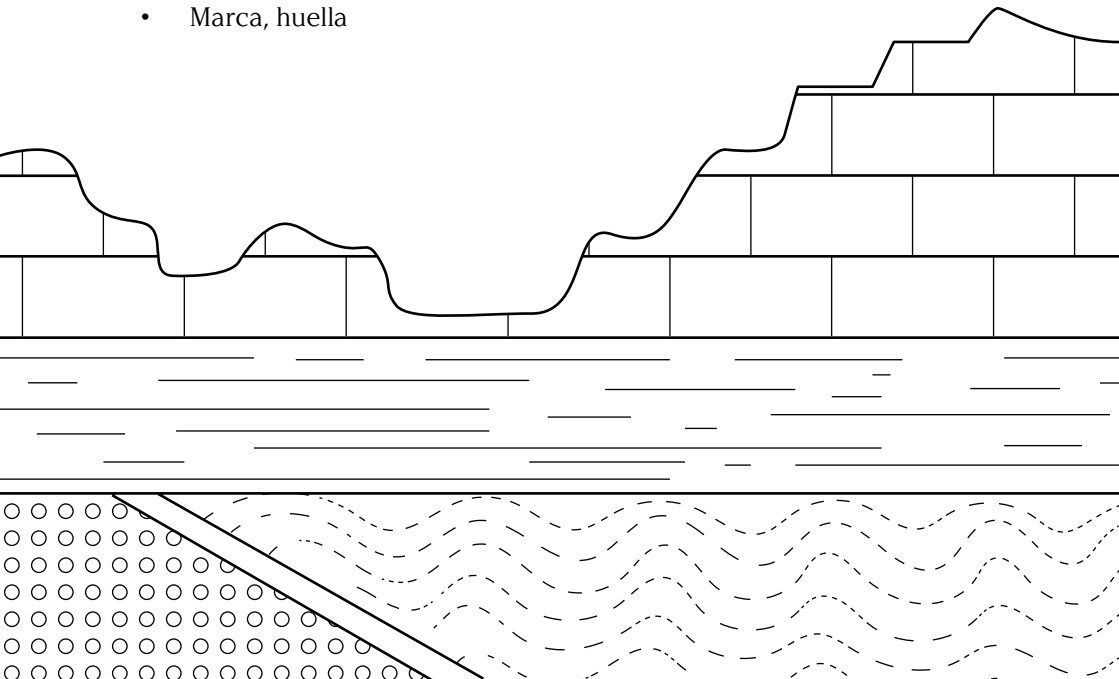
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**El cruce de arte y vida** - Al tomar una lata de pintura, agujerearla, y dejar que su contenido se derrame, Alÿs hace un guiño a la técnica utilizada por Jackson Pollock para crear sus cuadros. Pero aquí el trazo pictórico trasciende el espacio acotado del arte para saltar al mundo real: el lienzo se convierte en el territorio, el pincel es el propio cuerpo del artista y el acto de pintar se realiza a través de los pasos, en una acción cargada de significaciones de trascendencia política.

**Las fronteras** - Alÿs aborda en muchos de sus trabajos el tema de lo fronterizo, y, con esta acción, plantea una reflexión sobre la noción de frontera a diferentes niveles: entre territorios, desde su dimensión política, entre lo local y lo global, entre la representación y la abstracción, el conflicto y la solución, el arte y la vida.

### ESTRATEGIAS

- El cuerpo como herramienta de creación
- El proceso por encima del objeto
- Intervención en el espacio
- Marca, huella



## **GUY DEBORD - *THE NAKED CITY***

### **PRESENTACIÓN ARTISTA**

El pensamiento del filósofo, escritor y cineasta Guy Debord (París, 1931, Bellevue-la-Montagne, 1994), se forja en el París de los 50, un momento marcado por el desencanto, la falta de esperanza en el futuro y el pensamiento existencialista.

Su trabajo se centra en la crítica a lo que denomina “La sociedad del espectáculo”, aquella en la que las personas están alienadas por los imperativos del capitalismo y donde los modos de vida han sido dominados por los mensajes de la publicidad y los medios de comunicación de masas. Ante esto, Debord considera que la ciudad, como escenario de la vida moderna, es el lugar principal donde debemos rebelarnos ante las imposiciones del capital y sus lógicas.

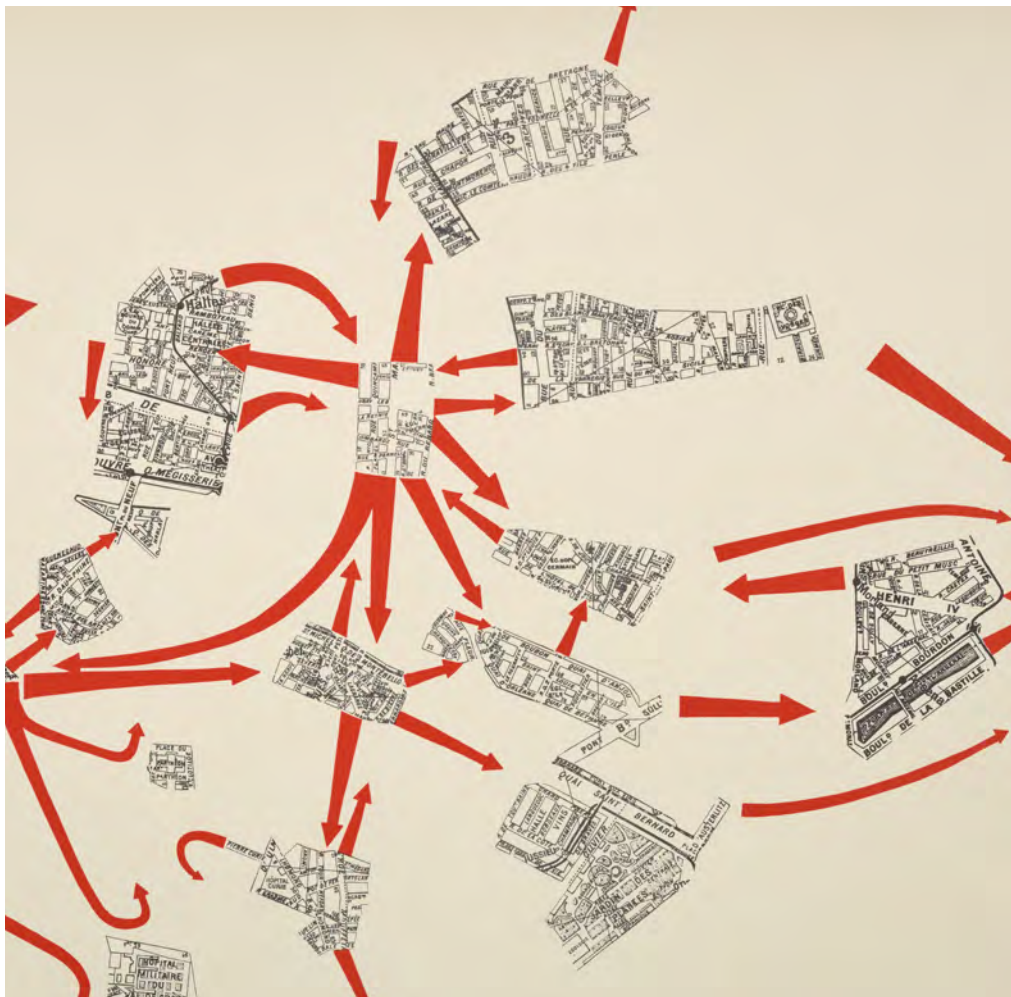
En 1957 funda la Internacional Situacionista, que desarrollará una serie de conceptos y tácticas para desplegar otras formas de experimentar el espacio urbano, mediante la generación de situaciones alternativas basadas en lo lúdico. Todas ellas estarán atravesadas por la noción de la psicogeografía, una lectura del territorio que investiga los efectos psíquicos que éste produce en las personas. Para explorar la ciudad desde esta dimensión desarrollan la estrategia de la deriva, una exploración espacial sin rumbo que se orienta desde el azar y los deseos de quienes caminan.

### **PRESENTACIÓN OBRA *THE NAKED CITY, 1957***

Este mapa juega con un elemento tomado del circuito turístico para proponer una lectura alternativa de París basada en los principios de la psicogeografía. Lo que encontramos aquí es una París rota en pedazos, compuesta por islas, o unidades urbanas, que flotan en el vacío y se conectan a través de flechas con las que se evocan los movimientos erráticos de una deriva. Este mapa no busca orientarnos, sino perdernos por la ciudad. No es una re-

presentación al uso, sino el registro de una experiencia personal, la formalización de una propuesta de deriva que invita al participante a abrirse a otras posibilidades de descubrimiento desde lo azaroso e inesperado.

Anteriormente Debord ya había experimentado con este tipo de cartografías, por ejemplo en la *Guía Psicogeográfica de París. Discurso sobre las pasiones del amor* o en su colaboración con Asger Jorn en el libro *Metagrafías*.



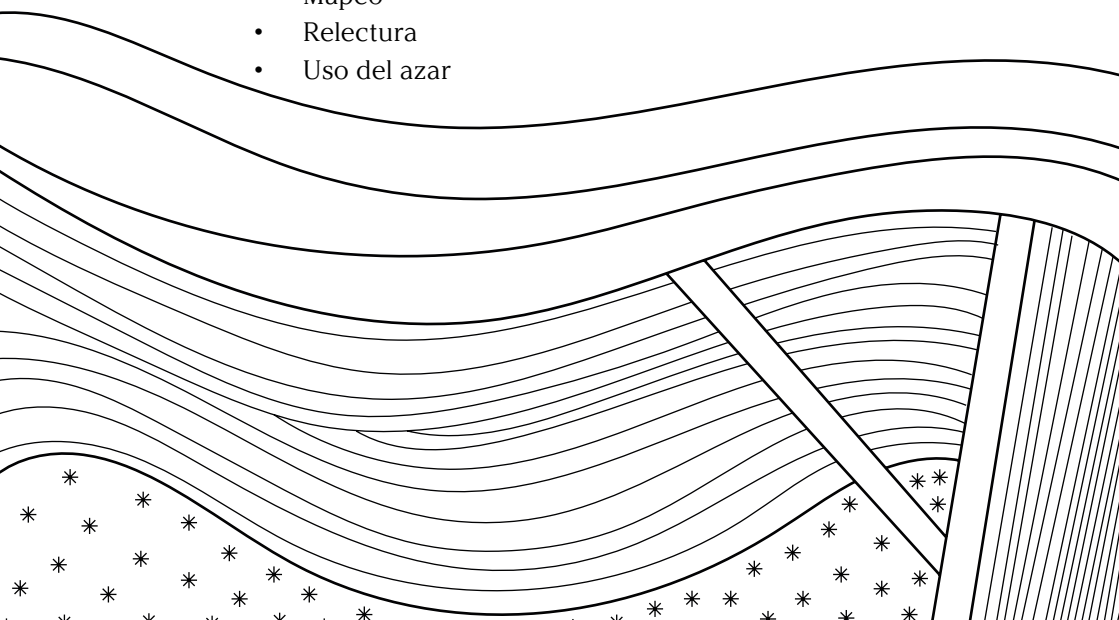
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**El potencial del juego para rebelarse a lo impuesto** - El diseño de la ciudad responde a unas lógicas de productividad, control y eficiencia, que muchas veces dejan de lado la dimensión humana. Sentirla a través de la deriva nos invita a retar las imposiciones de la ciudad funcional y productiva y abrirnos a otras formas de vivirla, desde la creatividad y la experimentación lúdica.

**Otras cartografías** - Esta obra cuestiona las representaciones tradicionales del espacio y sus códigos, y nos ofrece un modo de registro alternativo para reflejar la experiencia subjetiva del espacio. Esta representación de París nada tiene que ver con los mapas turísticos, donde se señalan lugares emblemáticos. Aquí, por el contrario, los espacios que adquieren el valor de ser representados son los que afectan al artista.

### ESTRATEGIAS

- *Collage*
- Creación de situaciones
- Deriva
- Lo lúdico
- Mapeo
- Relectura
- Uso del azar



## **HAMISH FULTON - CHO OYU, TIBET, 2000**

### **PRESENTACIÓN ARTISTA**

Hamish Fulton (Londres, 1946) es un artista del *Land Art* que, tras la experiencia de una caminata por Inglaterra en 1973, decidió centrar su trabajo en la práctica del caminar, así que, por encima de todo, se define como un artista caminante que crea desde el movimiento. Tras sus recorridos, materializa su obra a través de distintos lenguajes, como la escultura, la fotografía, el dibujo o el texto, traduciendo visualmente lo vivido durante las caminatas.

Fulton entiende el caminar como una forma ritual de acercarse al paisaje, una peregrinación planteada como encuentro meditativo de escucha profunda del entorno, que permite a la vez contemplar, explorar e integrarse en un lugar para extraer de ahí un conocimiento capaz de transformar la forma de ver, entender y estar en el mundo.

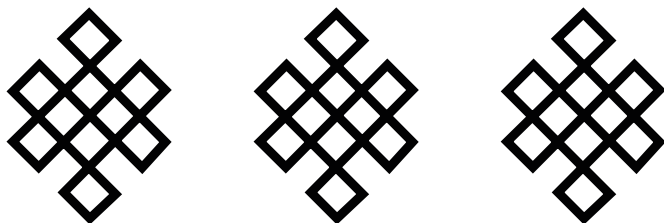
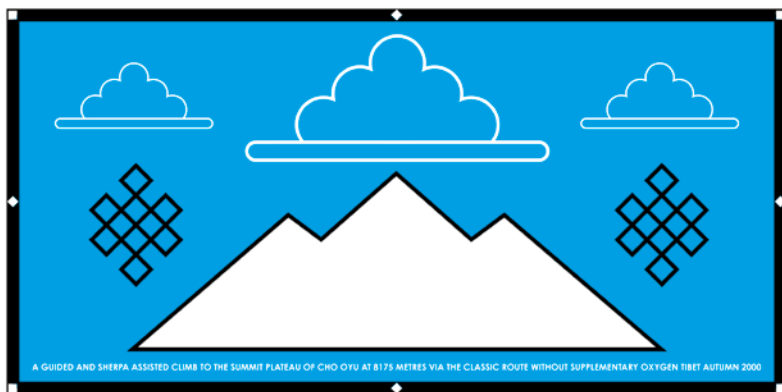
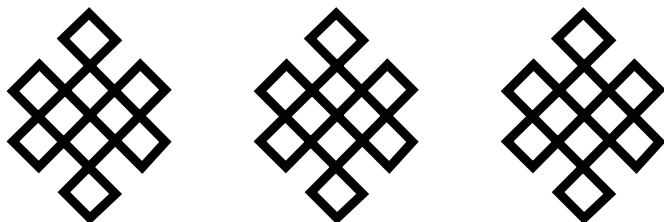
Realiza la mayor parte de sus recorridos en solitario, pero también ha organizado, desde 1971, caminatas grupales por todo el mundo, muchas de ellas en España. Todas estas propuestas orbitan siempre en torno a dos planteamientos centrales: el encuentro con la naturaleza y el uso del caminar consciente como enfrentamiento a los ritmos que impone la vida moderna. Para Fulton, caminar es una forma de desplazarse, un medio de protesta, una manera de conectar comunidades y una vía hacia la espiritualidad.

### **PRESENTACIÓN OBRA**

#### **CHO OYU, TIBET, 2000 (2000)**

La búsqueda del encuentro con la naturaleza en estado puro ha llevado a Fulton a acercarse al montañismo y a emprender diversas expediciones a lugares como los Andes o el Himalaya. En el año 2000 culminó la montaña Cho Oyu, en el Tibet, una región en la que ha realizado numerosos proyectos, motivados no sólo por el interés en su paisaje, sino también por su concienciación sobre las problemáticas políticas del lugar.

Muchas de las imágenes creadas para sus exposiciones se presentan en vinilos de gran formato que evocan las vallas publicitarias, usando los gráficos comerciales y los códigos visuales de la señalética para expresar su encuentro con la naturaleza de una forma sorprendente, pues experiencias de una dimensión mística son traducidas a través de la frialdad del lenguaje publicitario. En este proyecto, Cho Oyu es representado a través de las formas del paisaje y los elementos más llamativos para el artista, convirtiendo las montañas, el sol o la luna en formas geométricas entre las que se cruza el símbolo de buena suerte que suele encontrarse en las casas tibetanas.



## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

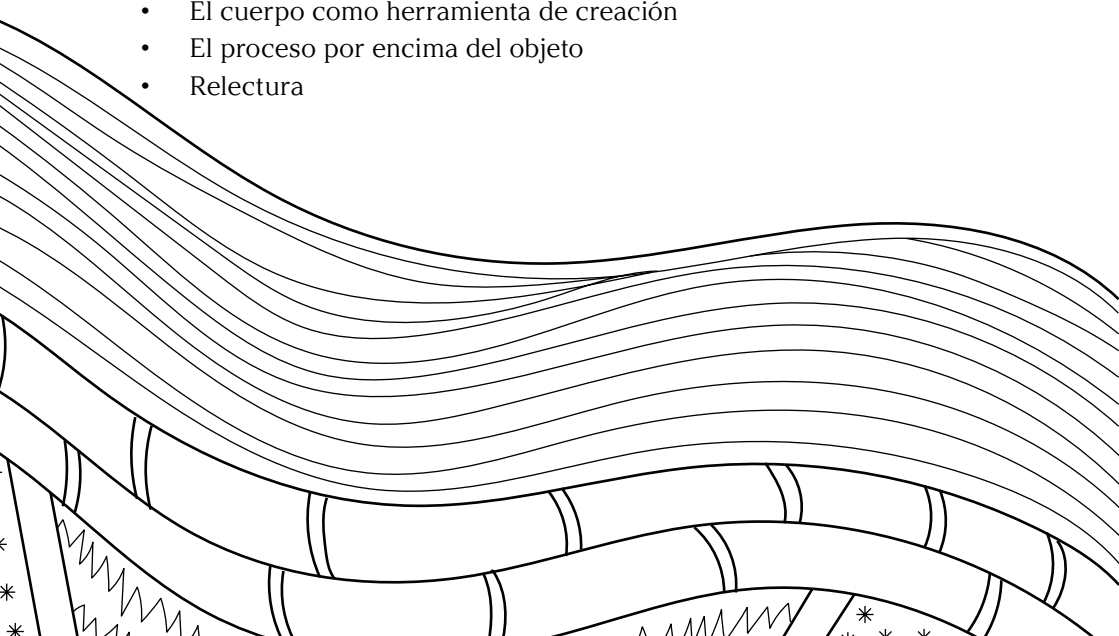
**Cartografía poética** - Los trabajos que presenta Fulton en la galería traducen sus experiencias a través de lo que podríamos llamar “poesía geográfica”. En ellos utiliza diferentes recursos gráficos para representar el territorio de forma subjetiva, recogiendo aspectos como sus sensaciones, datos, como las distancias recorridas, el tiempo empleado, o acciones realizadas a lo largo del camino.

**Respeto por la naturaleza** - Fulton busca sumergirse en la naturaleza no contaminada, fundirse con lugares que no han sido alterados por la acción humana. Su acercamiento al entorno está basado en las ideas de la ecología y desde sus obras promueve el respeto por la naturaleza y la preservación del medio ambiente.

**El cuerpo como herramienta de conocimiento** - El foco del artista por plasmar el territorio, desde el filtro de la experiencia personal, reivindica el cuerpo como principal canal para conocer el mundo que nos rodea.

### ESTRATEGIAS

- El cuerpo como herramienta de creación
- El proceso por encima del objeto
- Relectura



## **JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER - ALTER BAHNHOF VIDEOWALK**

### **PRESENTACIÓN ARTISTAS**

El trabajo de Janet Cardiff (Ontario, 1957) y Georges Bures Miller (Vegreville, 1960) se desarrolla en el cruce entre el espacio físico y el sonoro, desde la experiencia aterrizada en contextos específicos. Sus proyectos ofrecen lecturas espaciales que se despliegan en varias direcciones, ya que su juego con lo sonoro introduce en el paisaje real nuevas capas significantes, que abren una multiplicidad de interpretaciones y buscan generar choques y divergencias entre lo que se conoce, piensa y experimenta desde el cuerpo situado en el lugar y aquello que se narra desde lo sonoro. Sus propuestas suelen tomar la forma de recorridos sonoros que se apropian el formato de la audioguía introduciendo un contenido artístico. El carácter inmaterial de estos trabajos, planteados como una propuesta de acción, hace que la participación de los/as asistentes sea fundamental para completar la obra.

En sus recorridos, juegan con la narración a través de la voz, introduciendo sonidos y música, para establecer una intimidad que coloca a quienes participan en un espacio entre lo íntimo o privado y lo público. Su juego entre la ficción y la descripción del paisaje rompe las barreras entre lo real y lo imaginado, lo verdadero y lo onírico, para poner en cuestión ambos terrenos.

### **PRESENTACIÓN OBRA**

#### **ALTER BAHNHOF VIDEOWALK, 2012**

Este recorrido fue comisionado por la Documenta 13 de Kassel y se realizó en la antigua estación de tren de la ciudad. En esta ocasión, los artistas utilizan un iPod para dirigir a quienes participan por la estación con indicaciones sonoras mientras observan un vídeo en el dispositivo que debe ser superpuesto al paisaje real. Los vídeos fueron realizados en esos mismos espacios emulando el punto de vista de quien participa, pero muestran otro momento, personas y acciones. Así, la pantalla se convierte a la vez en una

puerta a otra dimensión y en un anclaje directo con el lugar, lo que da una mayor viveza a lo relatado y consigue una desconcertante fusión entre realidades, que cruza tiempos y experiencias.

Desde sus primeros recorridos en los años 80, Cardiff & Bures Miller han tomado la tecnología como base de su trabajo, y a lo largo del tiempo han ido realizando proyectos más sofisticados hasta llegar a producir instalaciones multimedia.



Janet Cardiff y George Bures Miller

*Alter Bahnhof Video Walk*, 2012

Video Walk

Duración: 26 minutos

Producido para dOCUMENTA (13), Kassel Alemania.

© Janet Cardiff y George Bures Miller; Cortesía de los artistas y Luhring Augustine, Nueva York.

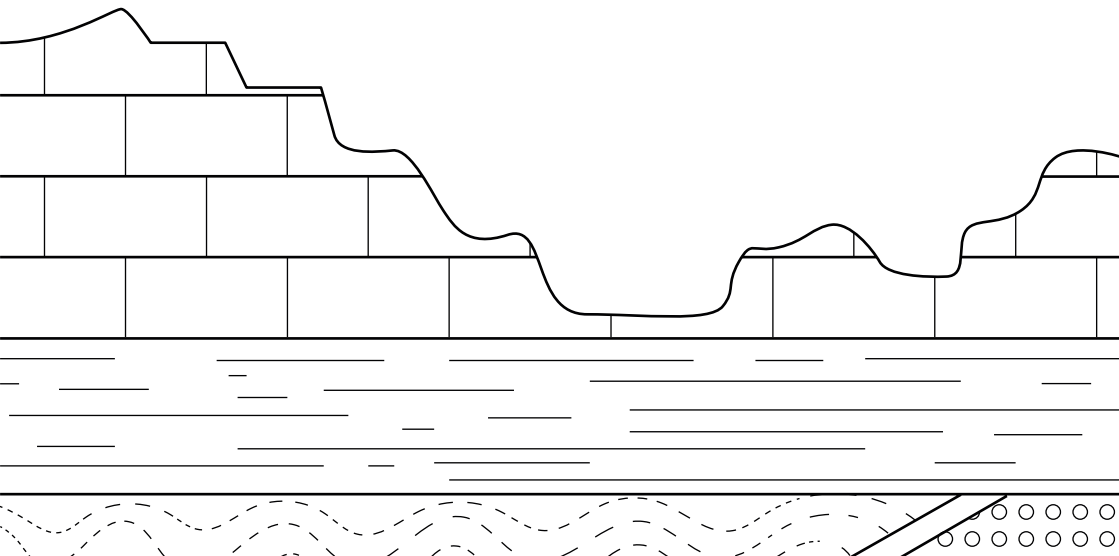
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**El paisaje sonoro** - En nuestro acercamiento al mundo, la visión se nos ha impuesto como el canal privilegiado y esto ha velado el valor y la conciencia de nuestros otros sentidos. Con su trabajo, Janet Cardiff y George Bures Miller ponen lo sonoro en primer plano, haciendo uso de la oralidad, las texturas y calidades de esta dimensión, y lo reivindican como una vía de conocimiento, experimentación y creación artística.

**El cruce entre la realidad y la ficción** - El espacio sonoro es un territorio en sí mismo, y permite generar otros paisajes que por su condición inmaterial pueden superponerse a otros. Desde el sonido y el vídeo, los artistas buscan alterar nuestra percepción del espacio físico y abrir entornos que acojan lecturas y realidades paralelas, entre la realidad, la imaginación, lo poético, lo posible...

### ESTRATEGIAS

- Creación de situaciones
- Cruce entre realidad y ficción
- Herramientas virtuales
- Relectura
- Superposición de narraciones
- Uso de dispositivos tecnológicos



# **JENNY ODELL - TRAVEL BY APPROXIMATION: A VIRTUAL ROAD TRIP**

## **PRESENTACIÓN ARTISTA**

Jenny Odell (San Francisco, 1987) desarrolla su práctica entre la producción artística y la escritura. Sus principales herramientas de trabajo son las plataformas que ofrece internet, de las que extrae el material con el que compone sus proyectos. Odell se apropia de todo tipo de imágenes, textos e informaciones, los recopila, analiza, manipula, reorganiza y juega con las posibilidades de visualización que ofrecen las nuevas tecnologías. Con todo, reflexiona sobre nuestras formas de vivir en la era digital y de relacionarnos con nuestro entorno, en un momento en el que las fronteras entre las realidades, física, virtual, ficticia, cada vez están más desdibujadas.

Sus trabajos señalan cómo el uso de estas nuevas fuentes de información ha sido integrado en nuestra vida cotidiana y cómo ha adquirido un papel protagonista a la hora de elaborar nuestras visiones del espacio, imaginarios colectivos, formas de entender a otras personas y culturas e, incluso, de modelar nuestra propia identidad. También reclama la necesidad de revisar estos canales de forma crítica, pues lo que se nos ofrece como una representación de nuestro entorno, mecanizada y objetiva es, en realidad, una visión sesgada del mundo mediada por los intereses de las grandes corporaciones que están detrás de esas plataformas.

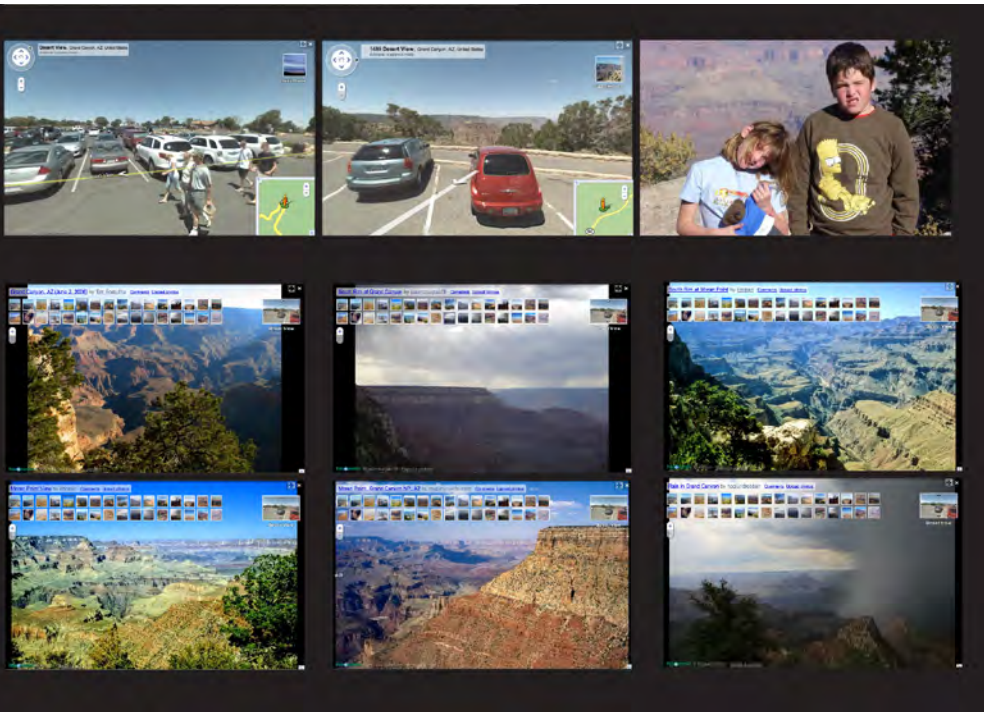
## **PRESENTACIÓN OBRA**

### **TRAVEL BY APPROXIMATION: A VIRTUAL ROAD TRIP, 2010**

Odell ha aplicado en varias ocasiones una intención artística a *Google Maps*, para generar proyectos que reflexionan sobre el territorio y su representación en el entorno virtual. Esta aplicación le permitió embarcarse a lo largo de un año en un gran viaje por Estados Unidos sin salir de su casa. Pero no sólo se movió transitando las visualizaciones espaciales que ofrece *Google Street View*, también empleó otras fuentes que nos acercan a la expe-

riencia del viaje en internet: bancos de imágenes, como *Flickr*; sitios de reseñas, como *Yelp* o *Tripadvisor*; recorridos por monumentos, hoteles, etc.

Como premisa del proyecto, el viaje planteado debía ser factible de forma real, en sus tiempos de desplazamiento, distancias y demás cuestiones logísticas. Las fotografías recabadas en internet fueron retocadas digitalmente para insertar la imagen de la propia artista y generar así una narrativa de su periplo virtual. De esta manera, Odell consigue moverse por un espacio intermedio, entre lo virtual y lo real, porque, si bien viaja por lugares no tangibles, el hecho de canalizarlos a través de su propia experiencia le permite tener impresiones y sentimientos tan reales como los que podría haber tenido en un viaje físico, y que también dejaron una huella real en su memoria.



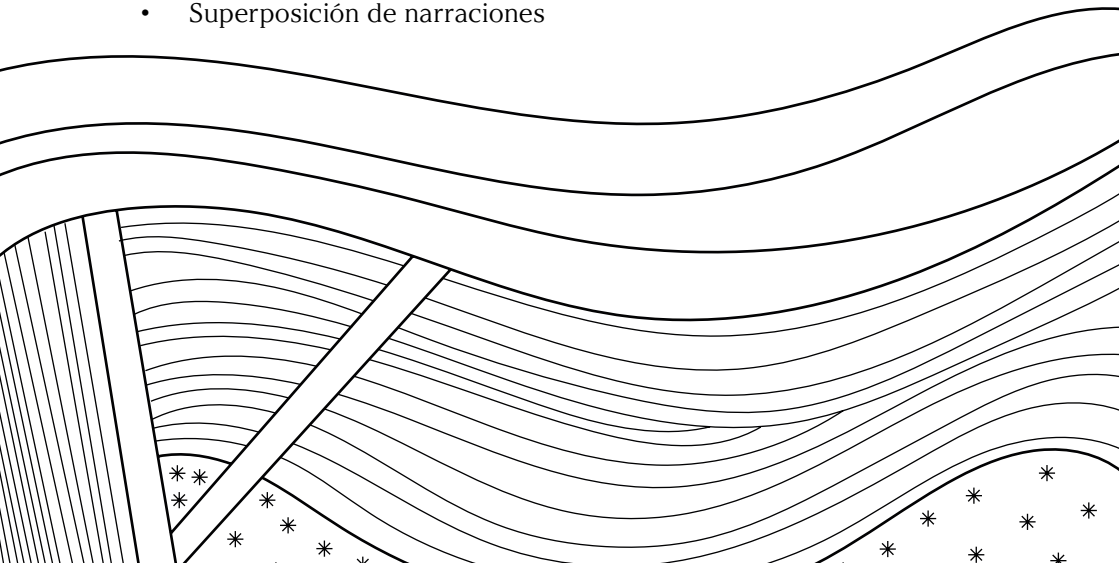
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**Internet como modulador de nuestros imaginarios colectivos** - Odell visibiliza el gran poder que tienen internet y las redes para conformar nuestras percepciones del entorno y determinar formas de adentrarnos en él. El trabajo se mueve en la fina línea que separa el mundo virtual del físico, señalando sus profundas interrelaciones para poner en cuestión las múltiples dimensiones de la experiencia en el mundo contemporáneo.

**El deseo del viaje y el mundo del turismo** - Este trabajo nace a partir del proyecto de un viaje que no pudo ser concretado en el plano físico, y nos permite reflexionar sobre cómo esa búsqueda de satisfacción del ocio a través del viaje a otros lugares, en el mundo contemporáneo, ha sido mediada y capitalizada por la industria turística.

### ESTRATEGIAS

- Cruce entre realidad y ficción
- Herramientas virtuales
- Mapeo
- Reapropiación
- Recolección
- Relectura
- Superposición de narraciones



## **JEREMY WOOD - MY GHOST**

### **PRESENTACIÓN ARTISTA**

Jeremy Wood (San Francisco, 1976) es artista y creador de mapas. Se considera pionero en el uso del GPS como instrumento para dibujar, ya que gracias a esta tecnología, con la geolocalización y el rastreo de sus desplazamientos a lo largo del tiempo, ha convertido su propio cuerpo en una herramienta de expresión que usa los pasos para dibujar los mapas que conforman su obra.

En su trabajo, el arte y la tecnología quedan entrelazados en mapas que presentan datos precisos, los registros de sus movimientos, pero que también se adentran en el terreno de la biografía del artista, pues, en definitiva, muestran las relaciones que establece con los espacios en los que se desarrolla su vida en determinados momentos.

Con su obra investiga y expande las posibilidades de la cartografía en su confluencia con las nuevas tecnologías, y utiliza la ambigüedad de su lenguaje para explorar sus posibilidades de expresión, capturando ideas que de otra forma no podrían ser recogidas a través de la imagen o las palabras, como el registro de la vida a partir del uso que un cuerpo hace del espacio, la huella de la experiencia o la poética de lo cotidiano.

### **PRESENTACIÓN OBRA**

#### ***MY GHOST, 2000 - 2016***

Cuando Wood decidió experimentar con el GPS para crear, comenzó estudiando previamente los mapas del lugar en el que iba a dibujar con su recorrido para analizar sus posibilidades y diseñaba su ruta para que sus movimientos produjeran en el espacio determinadas formas o palabras. Pero, poco a poco, se fue dando cuenta de que entre esas trayectorias se registraban también otras que le resultaban igualmente interesantes, porque mostraban sus desplazamientos habituales por la ciudad y, por lo tanto, estaban reflejando su historia personal.

Con la conciencia de que con estos mapas estaba escribiendo un diario visual de su vida, comenzó a recopilar los dibujos generados por sus trayectos cotidianos de forma sistemática y a lo largo del tiempo, lo que le llevó a producir la serie *My Ghost* con la que ha mapeado dieciséis años de su vida en Londres. El fuerte carácter temporal del proyecto queda reflejado en su título, con el que el artista alude a ese yo pasado, cuyo movimiento dejó una huella fantasmagórica en el mapa, pero que ya no está presente.



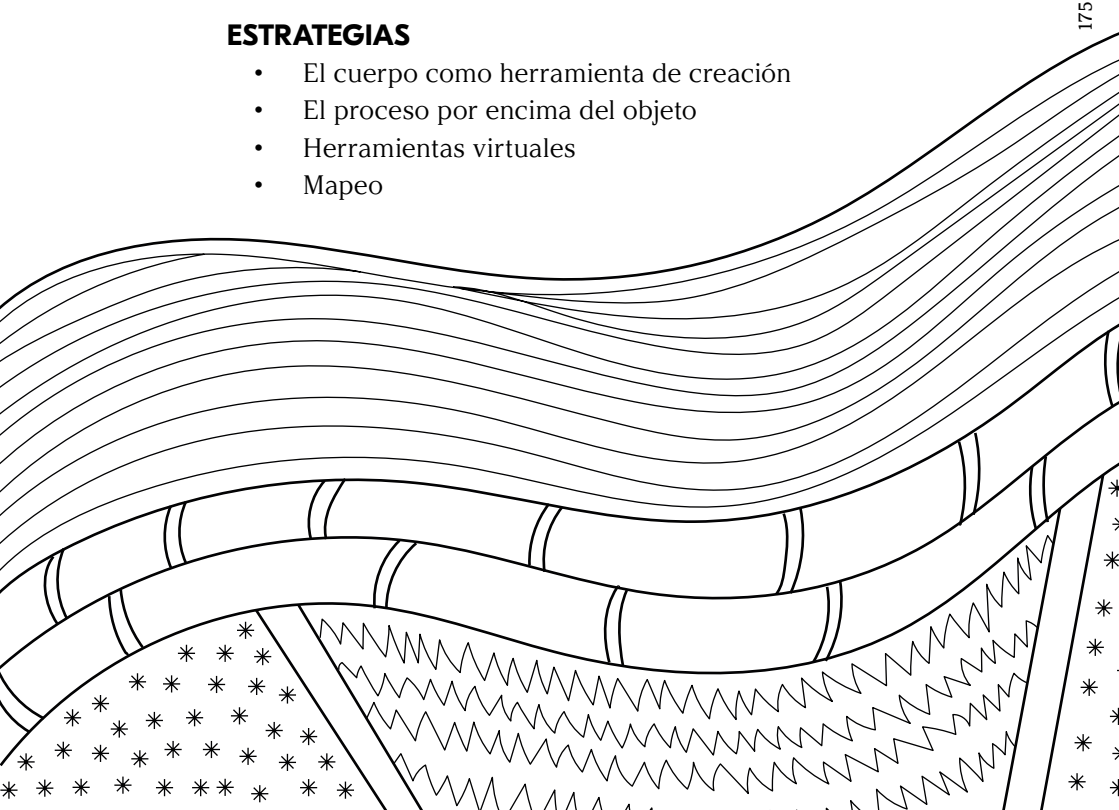
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**El cuerpo como herramienta de creación** - Con el uso del GPS y la codificación del movimiento sobre el territorio que ofrece, Wood lleva un paso más allá el uso del cuerpo para la producción de una obra, ya que, en su caso, no se trata de sostener un utensilio externo para dibujar sino de convertirse en el utensilio mismo. El cuerpo es aquí el lápiz, sus movimientos son las líneas, el campo de trabajo es el territorio, y la pieza, el registro digital de la experiencia.

**Nuestros movimientos como diario de vida** - Nos acercamos a los lugares que habitamos de forma parcial porque sólo experimentamos lo que podemos llegar a abarcar desde las posibilidades que tiene el cuerpo, en su desplazamiento por el espacio y por el tiempo. Las repeticiones de esos usos nos hablan de nuestros hábitos y de nuestras formas de ser y estar en el mundo.

### ESTRATEGIAS

- El cuerpo como herramienta de creación
- El proceso por encima del objeto
- Herramientas virtuales
- Mapeo



## LEE WALTON - CITY SYSTEM

### PRESENTACIÓN ARTISTA

Lee Walton (California, 1974) es un artista multidisciplinar que emplea medios como el dibujo o la performance para crear proyectos de marcado carácter social que toman forma a través de la participación de las personas. El artista tiene como referentes de su trabajo el Dadá o *Fluxus*, dos movimientos que buscaron romper las barreras entre el arte y la vida y utilizaron en muchas ocasiones el recurso de las instrucciones para la creación de obras de forma colectiva.

De la misma manera, Walton juega en sus proyectos con el diseño de situaciones que proponen a las personas que participan la realización de una serie de acciones, generadas por el azar o desde una pauta dada, pero en las que siempre deja un margen entre lo dirigido y la libre elección para que puedan tener cabida en el proceso la variación, la diversidad y, sobre todo, el juego.

Sus proyectos son como partituras de acciones, un conjunto de estrategias para generar experiencias nuevas desde las que busca hacer que se tambalee lo establecido, lo que damos por asumido, para romper las normas y liberar a quienes participan en sus propuestas, moviéndolos hacia la acción consciente y la participación activa con su entorno.

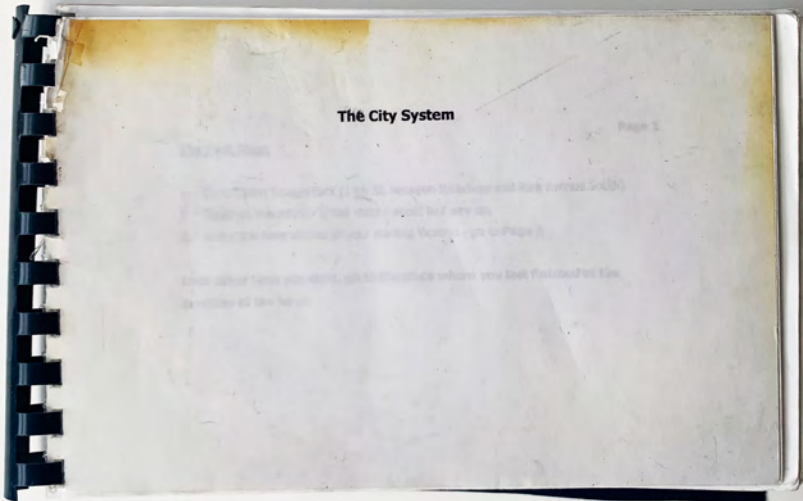
### PRESENTACIÓN OBRA **CITY SYSTEM, 2002**

*City System* sigue el esquema de libro de instrucciones y puede conseguirse en papel o ser descargado de la web del artista. Aunque fue creado para la ciudad de San Francisco, ha sido adaptado para realizarse en Nueva York, París, Ámsterdam, Indianápolis y Portland.

La publicación recoge un sistema planteado como un juego, para moverse por la ciudad. Sus instrucciones invitan a una deriva por

el espacio, pero también por la publicación, ya que las decisiones que se van tomando a cada momento hacen saltar entre las páginas, entrelazando propuestas de observación y acción que son diferentes para cada persona, lugar y momento. El detonante de estas decisiones pueden ser claves visuales del entorno, el puro azar o preguntas que interpelan directamente al participante y desde las que el artista busca entrecruzar la experiencia con la historia personal.

Para el diseño de estas instrucciones Walton trabajó con la observación atenta de la ciudad, de su paisaje, ritmos y pautas de funcionamiento, analizándola en su conjunto como un sistema interconectado para, desde ahí, lanzar propuestas de acción que son pensadas como cortocircuitos del sistema para transgredir las lógicas de uso espacial habituales.



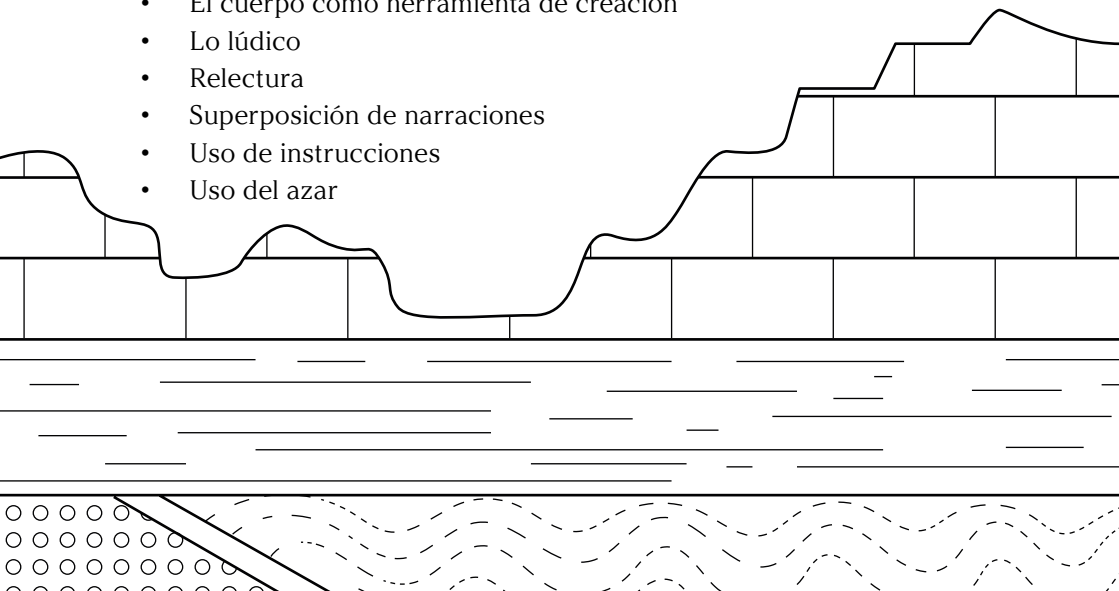
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**Hackear la ciudad** - Con nuestros desplazamientos diarios por la ciudad vamos interiorizando las formas de relacionarnos con sus espacios, hasta el punto que llegamos a practicarlos como autómatas. Esta propuesta nos invita a romper esas inercias desde acciones que, si bien pueden parecer insignificantes y banales, nos llevan a tomar conciencia de un potente mensaje: el valor que tienen nuestras decisiones del uso de la ciudad y el poder que tenemos para transformar sus significados y nuestra experiencia en ella.

**El potencial revelador del juego** - Este proyecto propone por encima de todo un juego con la ciudad, y se vale del potencial de lo lúdico para subvertir las lógicas establecidas. Mientras jugamos no estamos produciendo, no tenemos que responder a imposiciones, y nos abrimos a otras lecturas guiadas por la imaginación y la creatividad.

### ESTRATEGIAS

- Co-creación
- Creación de situaciones
- Deriva
- El cuerpo como herramienta de creación
- Lo lúdico
- Relectura
- Superposición de narraciones
- Uso de instrucciones
- Uso del azar



## **MARCO RANIERI - HERBARIO URBANO**

### **PRESENTACIÓN ARTISTA**

Marco Ranieri (Milán, 1984) tiene como punto de partida de su trabajo la pregunta de qué podemos hacer para contribuir a un presente y un futuro más sostenible. Ante la actual crisis ecológica, nos propone transformar el paradigma socioeconómico contemporáneo por uno en el que la vida esté en el centro, activando procesos de descentralización y co-evolución que permitan establecer relaciones de colaboración entre los distintos habitantes de nuestro territorio, tanto humanos como no humanos.

Su trabajo se centra en el diálogo con el entorno, sus materiales, agentes y procesos, para poder transformar las experiencias que nos trae la naturaleza en arte. Se trata de propuestas que ponen en el centro los conceptos de empatía, biomimesis e interdependencia, que toman como material de trabajo las dinámicas ecosistémicas, los procesos de transformación del territorio y las múltiples energías que contribuyen a los crecimientos vegetales.

Lo pequeño, lo fragmentado y lo efímero conforman una estética que funciona como metáfora de nuestra propia vida, la cual necesita de una restauración del vínculo empático con nuestro entorno para generar una actitud de mayor cuidado a múltiples niveles. Con este fin, sus acciones ponen en marcha procesos colaborativos que abren nuevos espacios para la participación y la reflexión compartida.

### **PRESENTACIÓN OBRA HERBARIO URBANO, 2013**

En los espacios urbanos todo tiende a estar ordenado según un diseño. Hay lugares reservados al tránsito de peatones, a los automóviles, a la naturaleza, etc. Pero esta última se resiste a ocupar sólo los espacios acotados a los que ha sido relegada y aparece en lugares no previstos, como las pequeñas grietas en las aceras,

entre el mobiliario urbano, o en los espacios denominados como tercer paisaje.

Esta vegetación espontánea, popularmente llamada “malas hierbas”, ha sido eliminada sistemáticamente, lo que es un error si la entendemos como generadora de biodiversidad y de corredores ecológicos dentro de nuestra ciudad.

*Herbario urbano* es un proyecto artístico que nace para reivindicar esta riqueza ecológica y su valor estético y cultural, compartiéndola con la sociedad. Se desarrolla a través de diferentes acciones de carácter participativo, en las que los ciudadanos se convierten en co-creadores del proyecto. Este toma forma mediante señalizaciones en el espacio de esta biodiversidad, la creación de recorridos para acercarnos a esas especies o la generación de un compendio botánico virtual.



## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

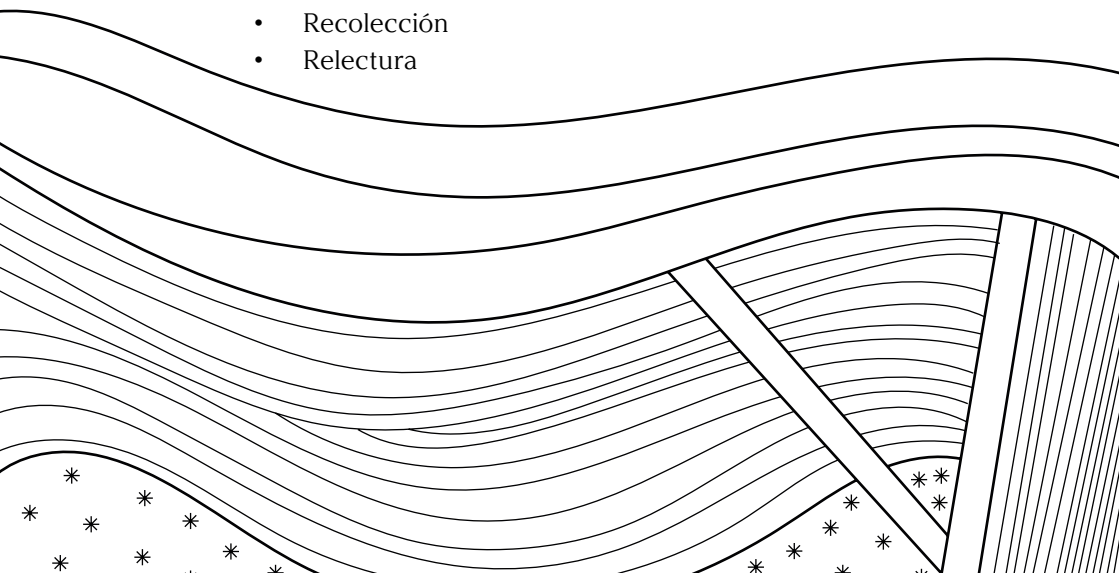
**Biodiversidad urbana** - La presencia de la naturaleza en la ciudad suele ceñirse al parque o el jardín, presentando una visión domesticada de la misma. Frente a esta idea, aparece la vegetación espontánea, cuya presencia revela los procesos de adaptación de las especies autóctonas y su gran resiliencia.

**El tercer paisaje** - Gilles Clément nombra así a ese paisaje, habitualmente entendido como residual, porque queda fuera del ordenamiento de la ciudad, y reclama la ausencia de ordenamiento, y por tanto, de sumisión, como un derecho que da espacio a un paisaje, que aunque frágil, es también poseedor de una gran riqueza.

**Hackear las herramientas de conocimiento científico** - Este proyecto se apropia de los códigos del conocimiento científico para transformarlos desde el arte y convertirlos en herramientas creativas capaces de generar conocimiento colectivo en torno a aquello que habitualmente es invisibilizado.

### ESTRATEGIAS

- Co-creación
- Intervención en el espacio
- Mapeo
- Recolección
- Relectura



## **MELANIE MANCHOT - WALK (SQUARE)**

### **PRESENTACIÓN ARTISTA**

La obra de Melanie Manchot (Witten, 1966) se materializa a través de procesos colaborativos que suelen tomar el espacio público como contexto de trabajo, marco de pensamiento y creación, y que involucran en cada momento a diferentes comunidades. Para realizar su obra, la artista activa procesos de trabajo colectivo basados en el compromiso y el establecimiento de distintos tipos de diálogo con otras personas. Por ese motivo, sus proyectos toman forma tras largos periodos de investigación, ya que en su caso el proceso tiene tanta importancia como la pieza que se genera al final del mismo.

Manchot crea situaciones y acciones que se adentran en el terreno de la *performance* y que por su carácter dirigido adquieren una dimensión coreográfica. Al mismo tiempo, emplea la fotografía y, especialmente, el vídeo, para recoger esas acciones utilizando los códigos propios del lenguaje cinematográfico y del registro documental. En todos estos procesos la artista se vale de la cámara, elemento central de su trabajo, para abordar cuestiones en torno a la construcción de la identidad, individual y colectiva, experimentando y analizando cómo su presencia determina las formas de estar y presentarse ante ella de las personas con las que trabaja.

### **PRESENTACIÓN OBRA**

#### **WALK (SQUARE), 2011**

*Walk (Square)* se enmarca en una serie de proyectos, centrados en el espacio público, en los que Manchot trabaja con diferentes prácticas espaciales que se dan en la ciudad habitualmente, entendiéndolas como prácticas colectivas que crean lugares comunes en los que podemos reconocernos con otras personas y establecer conexiones que nos marcan con los rasgos de una identidad colectiva.

En esta serie, Manchot pasa por diferentes acciones, como bailar o celebrar, y para *Walk (Square)* cuenta con la colaboración de mil niños/as de diferentes escuelas de Hamburgo, con las que trabajó durante un mes, que organiza en marchas que parten de distintos puntos y terminan en una plaza donde sus cuerpos forman un enorme cuadrado.

En este caso, la acción planteada toma el caminar desde el punto de vista de la marcha colectiva y se cuestiona si el acto de caminar en conjunto puede construir alguna forma de discurso. Por otro lado, la formación del grupo en un cuadrado hace un guiño a una performance del artista Bruce Nauman, pero también construye una potente imagen que evoca las estrategias de manifestación pública para preguntarse sobre el poder que tiene la multitud organizada para la reivindicación y la protesta.



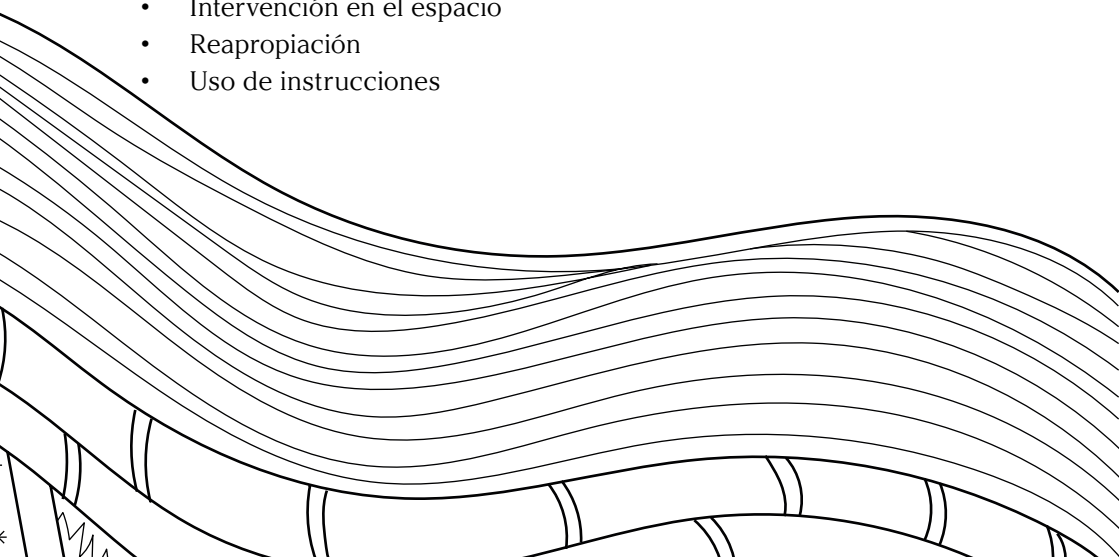
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**Los códigos de la protesta** - A lo largo del tiempo, las manifestaciones de carácter reivindicativo se han valido de diferentes estrategias para visibilizar sus demandas en el espacio público, llegando a generar una estética y unas prácticas propias de la protesta, como el uso de pancartas o la música. Pero, sin duda, su principal capacidad de impacto reside en la potente presencia de los cuerpos reunidos en el exterior, marchando juntos. Esta obra visibiliza estos códigos de comunicación y reflexiona sobre su capacidad para generar nuevas significaciones de lo público.

**El cuerpo individual, el cuerpo colectivo** - Nuestras vidas se desarrollan y toman sentido desde las experiencias que tejemos entre el ámbito de lo privado y de lo público. Con esta serie, Manchot explora algunas de las acciones que nos hacen saltar de nuestra individualidad a lo colectivo, indagando sobre los procesos que nos convierten en comunidad y nos insertan en un contexto.

### ESTRATEGIAS

- Co-creación
- Creación de situaciones
- El cuerpo como herramienta de creación
- El proceso por encima del objeto
- Intervención en el espacio
- Reapropiación
- Uso de instrucciones



# **JUAN CARLOS IBÁÑEZ ANGULO Y CARLOS CONTRERAS ELVIRA - OCUPACIÓN POÉTICA**

## **PRESENTACIÓN ARTISTAS**

*Ocupación poética* fue ideada en Madrid en 2010 y se define como un proyecto que nace de la unión entre arte y nuevas tecnologías para ocupar el paisaje de la ciudad a través de archivos audiovisuales, mediante herramientas de geolocalización y de realidad aumentada accesibles desde cualquier dispositivo móvil.

Las ocupaciones buscan intervenir lo que denominan el espacio inhabitable que hay en todos sitios, una especie de ‘no-lugar’ que sería ocupado a través de esta capa poética, compuesta de archivos sonoros y visuales, para habitarlos colectivamente desde una experiencia compartida.

Para su formalización, se han servido de herramientas de desarrollo libre que permiten geolocalizar los ficheros a nivel global, lo que es un aspecto importante para un proyecto con clara vocación internacional que ya ha activado más de dos mil intervenciones en veintiún países de los cinco continentes.

*Ocupación poética* está en continuo crecimiento y se alimenta no sólo de los materiales generados para cada una de las acciones del colectivo, sino que también invita a la ciudadanía a contribuir con sus poemas, músicas o textos al crecimiento de las ocupaciones poéticas.

## **PRESENTACIÓN OBRA**

Las intervenciones urbanas que propone *Ocupación poética* añaden una capa de significado nuevo a los lugares que observamos, generando una esfera en la que compartir una experiencia poética a través del espacio que despliega la virtualidad.

La propuesta nos invita a caminar por la ciudad observando de una parte el paisaje real que caminamos y, de otra, escuchando y

visualizando los contenidos que se han superpuesto a este gracias al uso de una aplicación.

En nuestro camino iremos encontrando poemas que otras personas han dejado allí para ser descubiertos en los espacios de nuestra cotidianidad: calles, parques, comercios, plazas, etc. La figura del lector se convierte, a través del paseo y la interacción, en visitante activo/a de emplazamientos intervenidos poéticamente. Se trata de una doble invitación, que nos propone, por un parte, mirar nuestro paisaje cotidiano desde una nueva perspectiva y, por otra, profundizar en nuestros conocimientos, ya que la aplicación permite acceder a más información sobre las obras y sus autores.



## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

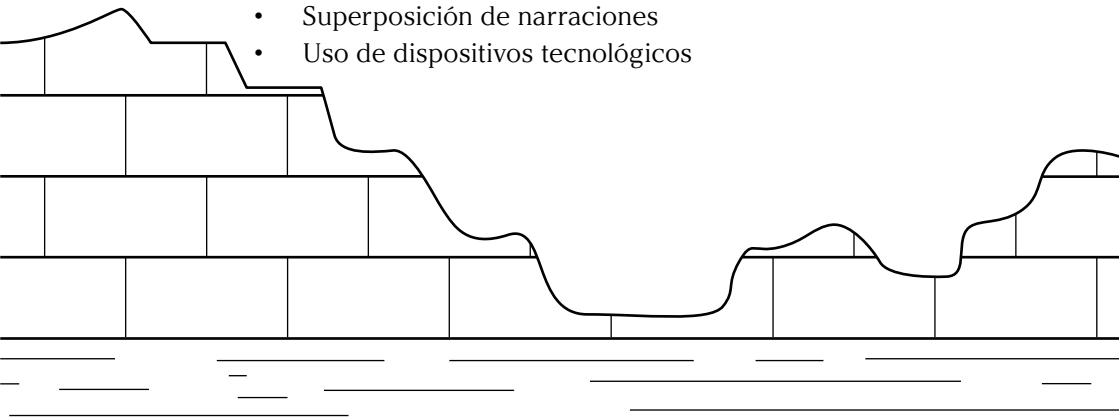
**Superponer una lectura poética al paisaje** - Los archivos sonoros que narran el paisaje observado desde otras perspectivas amplifican nuestra noción del mismo, nos ayudan a cuestionarnos los códigos con los que lo interpretamos y abren la puerta a nuevas lecturas.

**Los 'no-lugares'** - Marc Augé dio este nombre a los sitios que podemos transitar pero no habitar: aquellos espacios que no tienen historia, ni un corpus simbólico y donde las relaciones humanas no son posibles. Este proyecto aplica esta idea a esas capas no habitables de nuestro paisaje cotidiano y nos lleva a reflexionar sobre lo que significa vivir en la ciudad.

**El cuerpo como herramienta de conocimiento** - Esta intervención artística necesita de la activación de nuestros cuerpos para ser completada, ya que es nuestra interacción la que va dando forma la experiencia de la ciudad desde la propuesta de intervención que nos dan.

### ESTRATEGIAS

- Creación de situaciones
- Cruce entre realidad y ficción
- Deriva
- Herramientas virtuales
- Intervención en el espacio
- Relectura
- Superposición de narraciones
- Uso de dispositivos tecnológicos



## **RACHAEL CLEWLOW - 133.52 MILES WALKED, MAP (EXPLORER 306/OL26)**

### **PRESENTACIÓN ARTISTA**

Las obras de Rachel Clewlow (Middlesbrough, 1984) se mueven entre el arte y la cartografía, y toman la forma de enigmáticos mapas en los que el color tiene un especial protagonismo. Para realizarlos parte de los recorridos que hace, tanto en sus trayectos cotidianos por su ciudad, como en otras rutas con las que busca huellas históricas, persigue vistas o vuelve a recorrer lugares que tienen una especial significación porque han sido caminos transitados por generaciones a lo largo del tiempo. En estos paseos Clewlow se acompaña de un diario de campo donde recoge de forma obsesiva todo tipo de datos de sus impresiones al caminar, como los tiempos de sus desplazamientos, a veces anotados minuto a minuto, o las maneras de ir de un lugar a otro.

Toda esta información es la materia prima con la que después realiza sus mapas, traduciéndola en gráficos que los interpretan desde la abstracción y los códigos de color. Como representación de datos casi estadísticos se puede ver una similitud formal con el lenguaje visual de la infografía. No obstante, en este caso los registros que los habían generado quedan ocultos y no llegamos a conocer los procesos que ha seguido la artista para traducirlos, de manera que en estos mapas la dimensión estética queda por encima de la funcional.

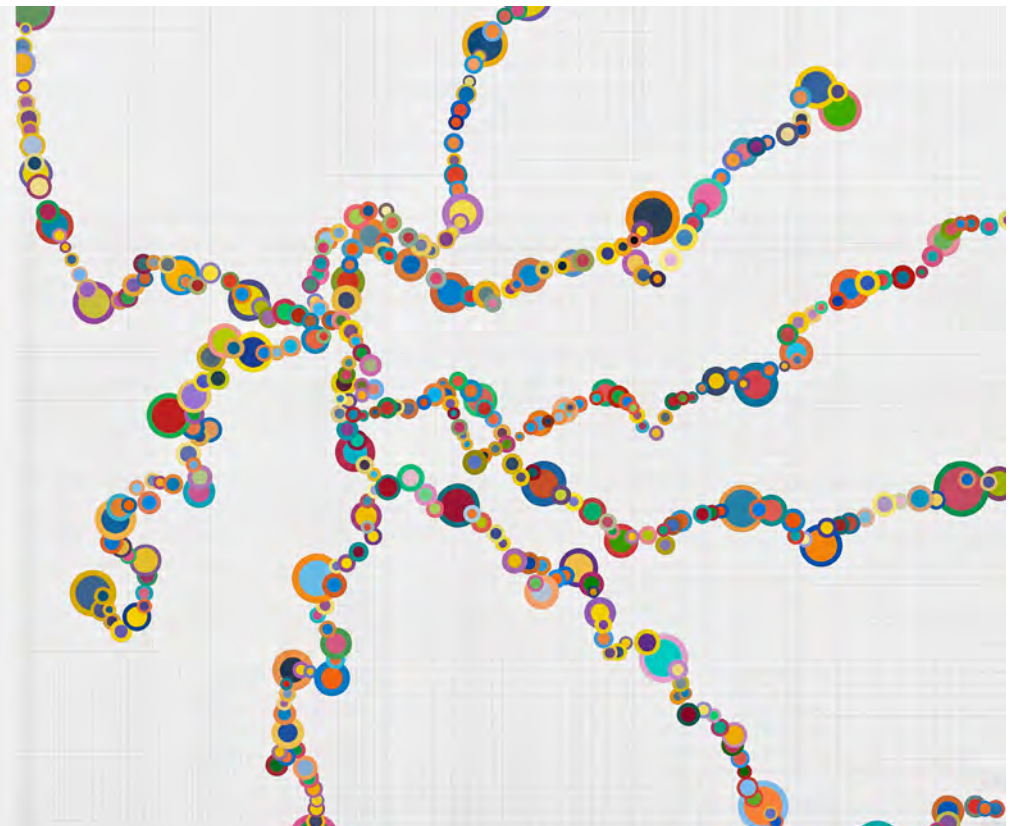
### **PRESENTACIÓN OBRA**

#### **133.52 MILES WALKED, MAP (EXPLORER 306/OL26), 2013 - 2014**

Este proyecto fue motivado por el deseo de la artista de reflejar su contexto local, un interés que la llevó a bucear en la historia de Middlesbrough e investigar el momento en el que el desarrollo de la producción de carbón y hierro convirtió esta pequeña aldea en una ciudad que crecía al ritmo de la industrialización del país. Desde ahí, y siguiendo sus intereses de articular su producción

desde el caminar, reconstruye los recorridos que los mineros realizaban, tanto dentro como fuera de la ciudad, para diseñar nueve rutas que siguen sus pasos.

Muchos de esos caminos estaban en desuso y esto le permitió recorrer todo tipo de paisajes, urbanos, rurales, descampados... a lo largo de los que fue recogiendo datos del paisaje y de sus impresiones que posteriormente tradujo en sus característicos mapas. En ellos la información acaba convertida en círculos de color compuestos por el contraste entre tonos secundarios y cuyo tamaño responde a decisiones que la artista toma intuitivamente. Con este proyecto la artista entrecruza la investigación rigurosa y la subjetividad, pasado y presente, la experiencia colectiva y la vivencia personal y situada.



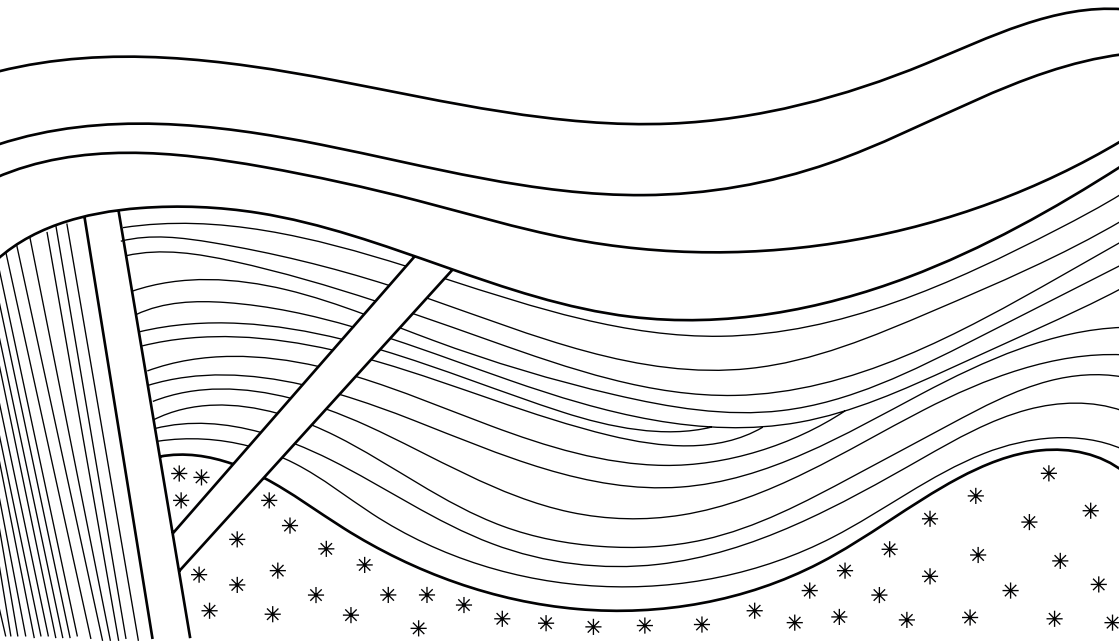
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**Otras cartografías** - Al utilizar los recursos visuales de la cartografía y la infografía de forma libre la artista apunta al hecho de que llegamos a entender esos códigos porque responden a convenciones establecidas, hay comunicación porque se ha construido un lenguaje. Con el uso subjetivo de estos códigos explora sus cualidades estéticas y posibilidades para recoger otro tipo de informaciones filtradas por la mirada y la experiencia subjetiva.

**La huella de la experiencia** - Clewlow es una de las muchas artistas que utiliza su propia vida como base de su trabajo. Su obra presenta un formato alternativo de lo que podemos entender como un diario personal y responde, desde el lenguaje creativo, al deseo de dejar registro de nuestras vidas y reflejar nuestro paso por el mundo.

### ESTRATEGIAS

- El proceso por encima del objeto
- Mapeo
- Recolección
- Relectura



## **RICHARD LONG - A SIXTY MINUTE CIRCLE WALK ON DARTMOOR**

### **PRESENTACIÓN ARTISTA**

La obra de Richard Long (Bristol, 1945) se vincula con el *Land Art*, y siguiendo sus líneas, con su trabajo busca romper con los formatos convencionales del arte llevando las obras fuera del espacio expositivo tradicional.

Long hace del caminar la base central de su práctica, tanto en las obras que realiza de forma directa en el paisaje natural (que tienen un carácter efímero y de las que sólo quedan registros, como fotografías o descripciones de la acción), como en aquellas que muestra en el espacio expositivo, esculturas e instalaciones de formas geométricas simples que usan materiales naturales como piedras, agujas de pino o barro. Pero, incluso en estas piezas para la galería, el caminar también está implícito, ya que todos los elementos que utiliza para realizarlas han sido recolectados en sus paseos y dan testimonio de los descubrimientos que ha tenido el artista al transitar los espacios.

Todos los trabajos de Long se desarrollan en el espacio natural, tanto en Inglaterra, su entorno más cercano, como en otros puntos del planeta como Escocia, Alaska, Bolivia, Nepal o España.

### **PRESENTACIÓN OBRA**

#### **A SIXTY MINUTE CIRCLE WALK ON DARTMOOR, 1984**

Las caminatas de Richard Long parten de un cuidadoso proceso de preparación previa que tiene como germen un concepto. La idea es la que activa su búsqueda del territorio más adecuado para llevarla a cabo, y una vez localizado el lugar de su intervención, trabaja con mapas de la zona, estudiando a fondo su geografía y características topográficas para valorar las posibilidades que le ofrece el territorio.



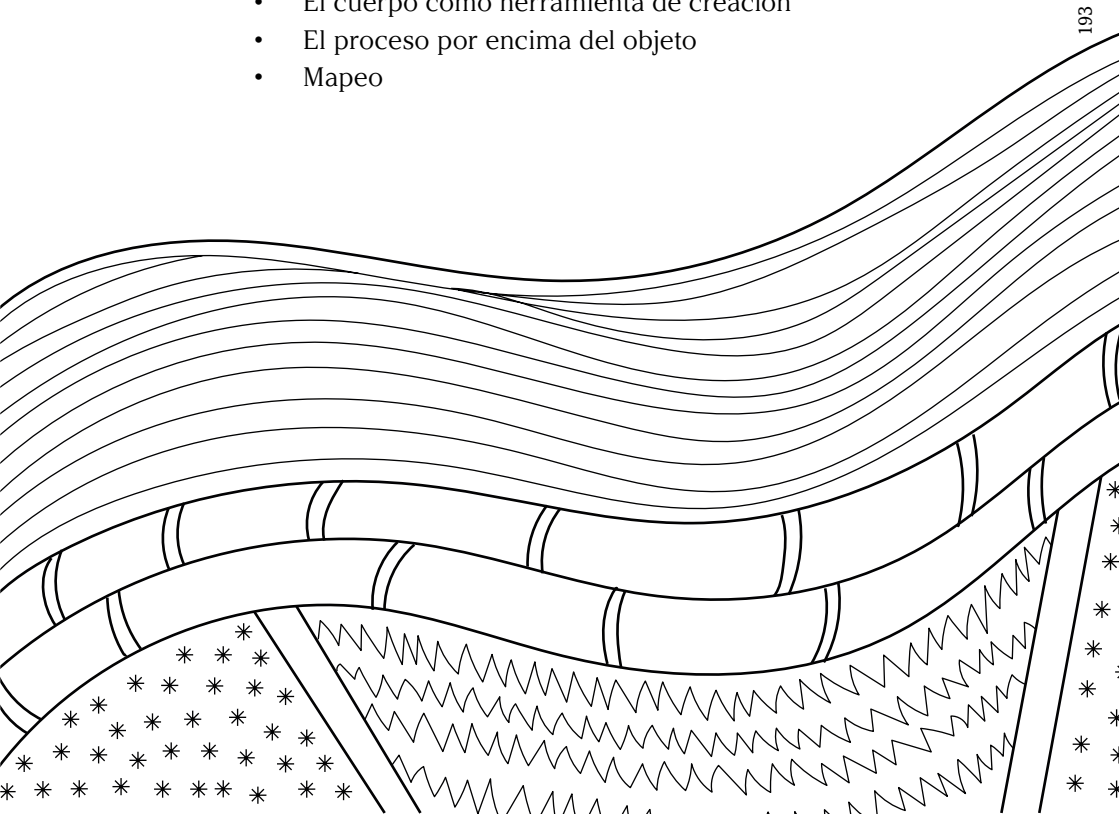
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**Otras cartografías** - En muchos de sus trabajos Long experimenta con posibilidades de registro del territorio que se adentran en lo cartográfico, en tanto que buscan representarlo, pero lo hace buscando recoger otro tipo de información, desde percepciones que pasan por su propia experiencia y que nos hablan de un espacio captado en un momento vital determinado.

**El cuerpo como base de conocimiento** - A diferencia de otras obras del *Land Art*, que suelen tener un carácter monumental y modifican significativamente los espacios que intervienen, los trabajos de Long se realizan desde las acciones que él mismo lleva a cabo en la naturaleza, por lo que tienen una escala humana y se plantean siempre desde un profundo respeto al entorno.

### ESTRATEGIAS

- El cuerpo como herramienta de creación
- El proceso por encima del objeto
- Mapeo



## **ROGELIO LÓPEZ CUENCA Y ELO VEGA - *EFIGIES Y FANTASMAS. GUÍA MONUMENTAL DE HUELVA***

### **PRESENTACIÓN ARTISTAS**

Los proyectos de Rogelio López Cuenca (Nerja, 1959) y Elo Vega (Huelva, 1967) se centran en el análisis de los medios de comunicación de masas, de los mensajes y valores que transmiten, y los impactos que tienen en la construcción de las identidades y formas de ver el mundo. En su trabajo utilizan una amplia variedad de medios, fotografías, videos, publicaciones... y suelen apropiarse de las estrategias de comunicación de la publicidad u otros medios masivos, cruzándolas con el lenguaje artístico y poético para darles un uso subversivo y lanzar mensajes críticos que reivindican la cultura como instrumento político.

Sus trabajos se han presentado tanto en el museo como en espacios no convencionales para el arte, ya que con su práctica persiguen romper las barreras que separan las producciones artísticas del ámbito de lo real. Esta búsqueda les ha hecho posicionarse en un territorio híbrido, entre la creación, la investigación y la acción, desarrollando proyectos, como talleres o investigaciones colaborativas, que centran su interés en la creación colectiva y buscan trascender nociones tales como la autoría individual o la creación entendida como producción de objetos artísticos.

### **PRESENTACIÓN OBRA**

#### ***EFIGIES Y FANTASMAS. GUÍA MONUMENTAL DE HUELVA, 2013***

Con esta publicación realizan una revisión crítica de los monumentos de esta ciudad, observándolos como dispositivos al servicio de la autoridad y canales de transmisión de relatos hegemónicos. Lo monumental ha sido tratado por los artistas en numerosas ocasiones, ya que buscan visibilizar las formas como se asientan los discursos que establecen los privilegios de ciertas clases y marcan la desigualdad e invisibilización de comunidades o historias que quedan fuera de la norma.

Siguiendo su línea de trabajo con los medios de comunicación de masas desde la apropiación y la resignificación de sus códigos, López Cuenca y Vega hacen uso del formato de la guía turística para recoger otro tipo de lecturas del patrimonio monumental que desvelan los poderes que sustentan y las tensiones que recogen. Se trata de un relato alternativo, poliédrico y poético que se nos ofrece como *“manual para la realización de derivas - o caminatas sin otro objetivo que el planteamiento de preguntas y dudas acerca de aquello que (creemos que) vemos”*.



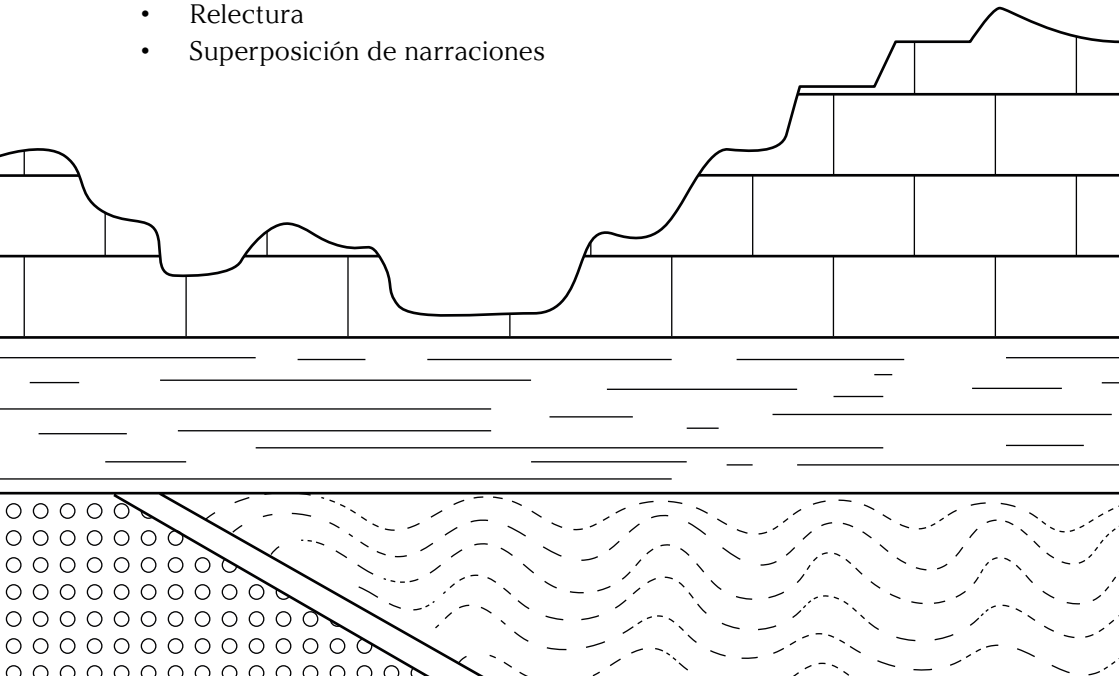
## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

**Cuestionar lo establecido** - El trabajo de López Cuenca y Vega se plantea, en primer lugar, desde el cuestionamiento de lo que habitualmente no nos cuestionamos. Una llamada de atención a la realidad en la que nos movemos, que nos alerta de que nada de lo que nos rodea es neutro y que debemos desarrollar una conciencia crítica para poder leer sus mensajes y ser capaces de responder a ellos.

**El turismo como canal de transmisión de valores** - Entendemos el turismo como un terreno inocuo dedicado al mero disfrute del ocio. Pero siendo hoy una de las industrias más poderosas, y principal canalizadora de los flujos humanos en el mundo, es, en realidad, una poderosísima plataforma para la construcción de identidades y la transmisión de valores, igualmente no neutros y, como tal, debe ser revisada de forma crítica.

### ESTRATEGIAS

- Mapeo
- Reapropiación
- Relectura
- Superposición de narraciones



## **SIMON POPE - *THE MEMORIAL WALKS***

### **PRESENTACIÓN ARTISTA**

Simon Pope (Exeter, 1966) centra gran parte de su trabajo en propuestas que parten de la colaboración con otros agentes e invitan a la participación en muchas de sus acciones. Uno de los temas más explorados en sus creaciones es la forma en que el ser humano negocia sus relaciones sociales, a menudo sin prestar demasiada atención al hecho de que se desarrollan en un mundo que va más allá de lo humano.

Pope entiende su trabajo como un proceso colectivo que tiene la conversación como base, en diálogos que pueden tomar múltiples formas, en un encuentro presencial o a través del intercambio de correspondencia. Con lo generado en estas conversaciones llega a la producción colectiva y, a menudo interdisciplinar, de artefactos culturales, como canciones, esculturas o pinturas.

La práctica del caminar y el hacerlo con otros, ha sido una de sus metodologías de trabajo favoritas porque le permite explorar los modos de diálogo que se establecen al pasear con otras personas. Y es que en el camino compartido la narrativa oral se enriquece con la dimensión corporal, que es generada por el contacto del cuerpo con el espacio recorrido, por lo que el territorio se convierte en un interlocutor más de esta conversación.

### **PRESENTACIÓN OBRA**

#### ***THE MEMORIAL WALKS, 2007***

Para esta pieza, Pope invitó a diecisiete personas dedicadas a la escritura sobre el paisaje, la memoria o el medio ambiente, a seleccionar una pintura de diferentes galerías de arte, con las que colaboró para este proyecto, con la premisa de que su elemento central fuera un árbol. Una vez elegida la obra, el artista solicitó a los/as participantes que recordasen cada detalle de ese árbol. Después, en un recorrido por el campo, les pidió a cada una de esas personas que describiera de memoria la imagen.

En este proyecto, la metodología del caminar se utiliza como proceso de búsqueda colectiva, y se plantea como una acción poética que repuebla el campo por el que se camina con las imágenes que se evocan, gracias a la fuerza de la palabra hablada.

Las obras seleccionadas se expusieron cubiertas con un velo negro, y cada vez que una se descubría, los visitantes podían acceder al audio de la conversación mantenida durante el paseo relacionado con la pintura.



## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

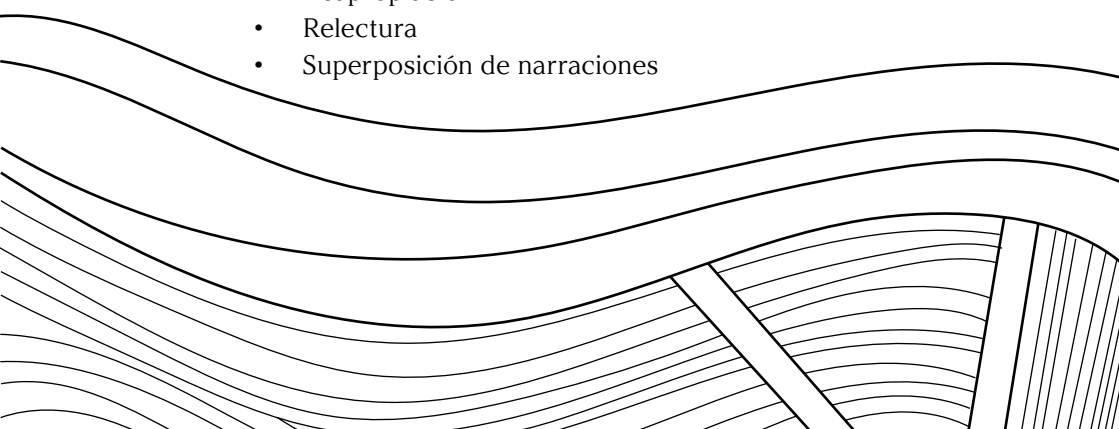
**El paisaje** - En su concepción clásica, el paisaje se vincula a la idea del cuadro como ventana que nos permite asomarnos a una porción de la realidad, pero como cualquier otro género artístico no deja de ser un artificio, una construcción que responde a un imaginario y unos valores concretos. En tanto que es una representación de la realidad siempre trae consigo una interpretación de la misma.

**Ficción y realidad** - Caminar por un paisaje, incorporar el cuerpo, añade una experiencia sensorial que va más allá de la vista. Nuestro imaginario se confronta con los procesos de domesticación de la naturaleza que en nuestro desarrollo como sociedad han sido naturalizados y deben cuestionarse.

**Caminar como indagación colectiva** - Activar el cuerpo, ponerlo en movimiento, sintonizar con el ritmo de quien nos acompaña, nos ayuda a concentrarnos en la conversación y permite una mayor fluidez de las ideas, avanzando en conjunto en una misma dirección, tanto en lo físico como en lo conceptual.

### ESTRATEGIAS

- Co-creación
- Cruce entre realidad y ficción
- Deriva
- El proceso por encima del objeto
- Reapropiación
- Relectura
- Superposición de narraciones



## **TIM KNOWLES, *WINDWALKS***

### **PRESENTACIÓN ARTISTA**

Tim Knowles (Cheltenham, 1969) centra su trabajo en la creación de procesos que tienen el caminar como una de sus metodologías más empleadas. En sus paseos, el azar y los elementos ambientales encontrados en la naturaleza juegan un papel central gracias a la creación de aparatos y construcciones que guían el desarrollo de los acontecimientos en base a estas fuerzas.

Su propuesta artística esconde un guiño al desarrollo de los procesos de experimentación científica, donde la situación es diseñada pero el resultado no es predecible, y en el desarrollo de la acción la mano del artista no interviene, al contrario, lo que sucede está más allá de su control, porque se ponen en marcha procesos impredecibles al permitir que los elementos involucrados en la acción generen sus propios movimientos, lo que permite hacer visible lo que por naturaleza es invisible.

Pero a pesar de todo esto, su cuerpo siempre está presente y forma parte de sus experimentos, dejando a un lado la centralidad del proceso intelectual del artista para dar paso a uno encarnado que da como resultado una serie de fotografías, películas y dibujos abstractos que reflejan la experiencia vivida.

### **PRESENTACIÓN OBRA *WINDWALKS, 2007***

Son una serie de paseos que fueron dirigidos por el viento gracias a la utilización de un conjunto de mecanismos creados por el artista para la ocasión. Se trata de unas veletas diseñadas para ser colocadas en la cabeza de quien camina y que marcan las direcciones del viento para orientar la ruta en función de los movimientos de este elemento.

Estos recorridos han sido muy variados, una accidentada excursión de dos días por los páramos de Dartmoor o un deambular

nocturno por Londres entre calles iluminadas por las linternas. Y estos diferentes escenarios permiten tener experiencias espaciales muy distintas, desde el movimiento libre por el campo, al que queda constreñido por la estructura rígida de la ciudad.

Durante su desarrollo, los recorridos son registrados a través de dos canales, el vídeo y el dibujo de la ruta a través del GPS. El uso del GPS supone que el cuerpo se convierte en un lápiz movido azarosamente por el viento, lo que permite al artista experimentar con una suerte de dibujo automático surrealista. Con este material realiza posteriormente delicados dibujos, como marañas de líneas que muestran los movimientos erráticos por el espacio.



## ¿QUÉ TEMAS Y CONCEPTOS TRATA ESTA OBRA?

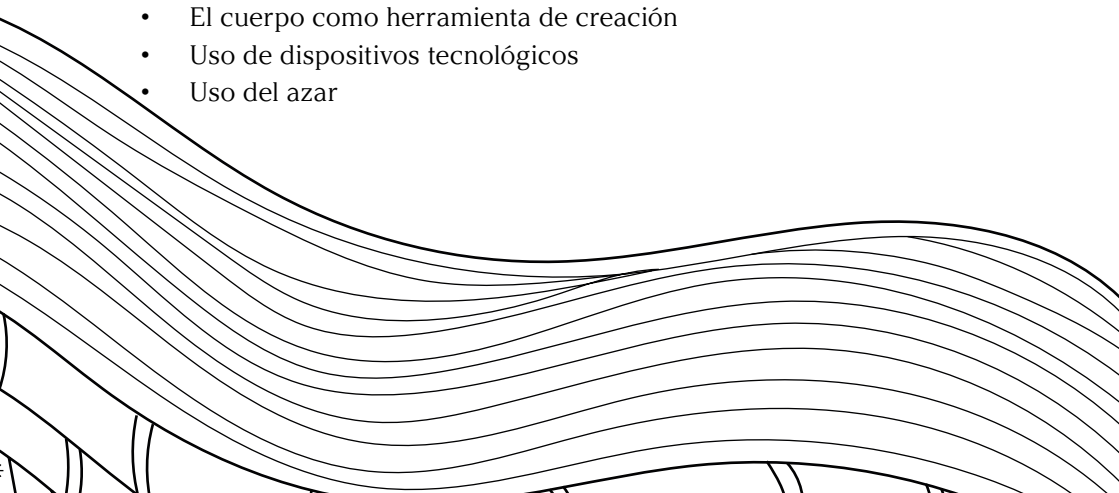
**Hacer visible lo invisible** - Aquí un elemento inmaterial y, en muchas ocasiones, imperceptible, se convierte en protagonista hasta el punto que es el dueño de los movimientos. Y, gracias al dibujo de las rutas con el GPS, el artista produce una cartografía no convencional del espacio y consigue captar una presencia que de otro modo no habría dejado huella en el registro.

**El diálogo con la naturaleza** - Este proyecto pone el foco de atención en un elemento natural y nos propone pensar sobre nuestra relación con este entorno. Porque, aún cuando vivimos en espacios urbanos, la naturaleza está siempre presente, y sus ciclos y elementos forman parte de nuestras vidas.

**El cuerpo como herramienta de creación** - Este proyecto, si bien se vale de un dispositivo mecánico para orientar el movimiento, es posible gracias a la ejecución de determinadas acciones. Es decir, toma forma a partir de una experiencia que atraviesa unos cuerpos. El uso del GPS permite materializarlas y convertir al propio cuerpo en una herramienta de dibujo.

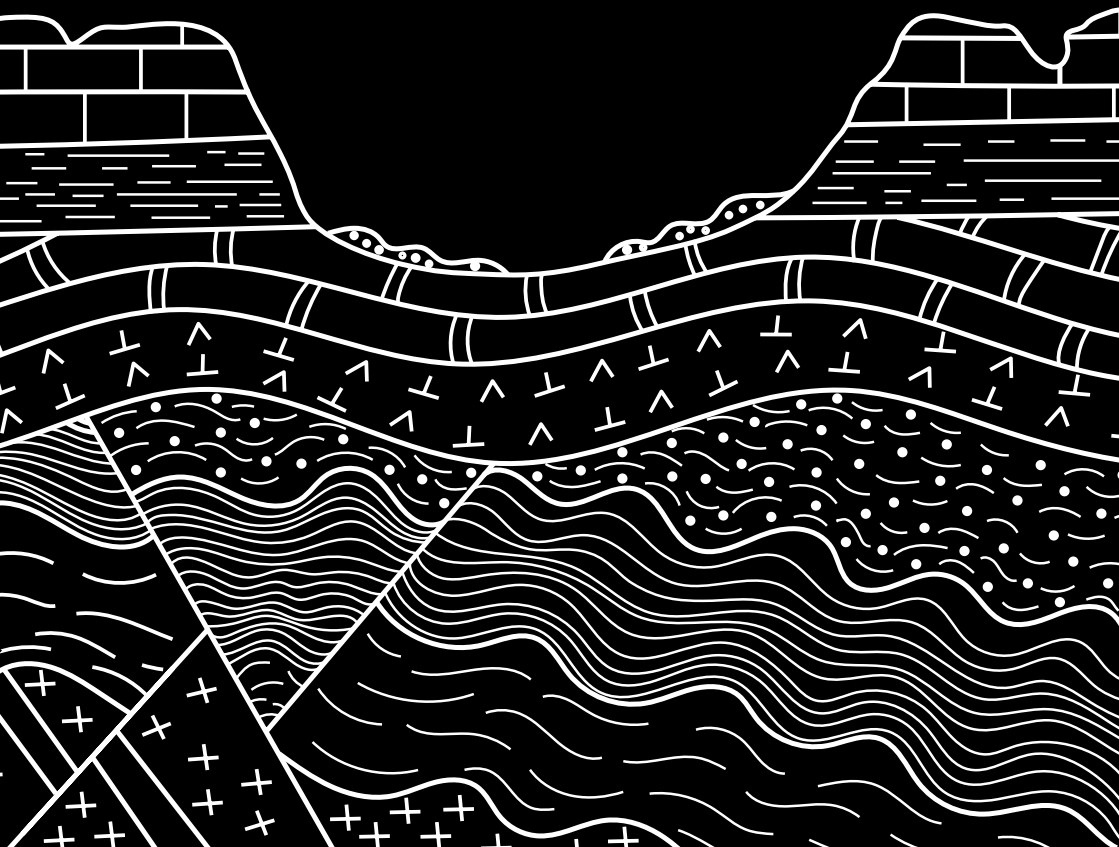
### ESTRATEGIAS

- Co-creación
- Creación de situaciones
- Deriva
- El cuerpo como herramienta de creación
- Uso de dispositivos tecnológicos
- Uso del azar



4

LA LIMINAL





## LA LIMINAL

Desde La Liminal nos definimos como un colectivo independiente de mediación cultural que toma como herramienta central el recorrido urbano para investigar e intervenir en el territorio.

Dentro de las distintas formas de aproximación al paisaje urbano que venimos explorando desde el año 2015, siempre hay un punto de partida común, la plena consciencia de que nuestro territorio, ese paisaje cotidiano que tendemos a banalizar, no es un lugar neutro, sino que se trata de una construcción cultural, y como tal está cargada de narrativas y valores que repercuten directamente en nuestra forma de ver y entender el contexto urbano, así como en nuestra manera de habitarlo tanto en los espacios públicos como en aquellos en los que se desarrolla nuestra intimidad cotidiana.

Partiendo de esta base, nuestras acciones buscan activar una mirada sobre el entorno urbano y la esfera pública desde una perspectiva crítica, construida desde la experiencia colectiva.

Caminar juntas y focalizar nuestra atención en las narrativas que se despliegan en el paisaje, en aquellas que se han borrado o que son consideradas no relevantes, en los usos que se nos permite del espacio, en quién tiene derecho a usar la ciudad de una determinada manera y quién no, etc, nos ayuda a poner en cuestión un orden que tendemos a naturalizar, lo cual abre las puertas a la posibilidad de que este sea transformado.

De este deseo surge el propio nombre del colectivo. Liminal es un término definido dentro del marco la Antropología social para nombrar una de las fases que conforman los ritos de paso. En estos rituales, la persona está dando un paso hacia otro lugar en su consideración dentro de la estructura social, por ejemplo cuando pasamos de la infancia, donde generalmente somos seres dependientes dentro de las jerarquías sociales, al momento en nos con-

vertimos en personas adultas y, por tanto, seres de pleno derecho dentro de la sociedad. Entre una fase y otra, siempre hay una intermedia (en el ejemplo dado, si tomamos nuestra sociedad, sería la adolescencia), un estado que nos coloca en un umbral entre dos categorías, ese es el estado liminal.

Lo liminal se caracteriza por la indefinición, sabemos lo que hemos sido antes y estamos dando el paso hacia la siguiente fase, pero, habitando este estado impreciso, sentimos que no estamos en un camino de sentido único, sino que se está viviendo una transformación en la que todo puede pasar.

Nuestras acciones parten de la idea de romper con la noción de que el contexto urbano es una realidad dada y cerrada a las modificaciones, evidenciar que las ciudades son un proceso permanente que se juega en lo material y en lo simbólico, y que, desde el cuestionamiento que se genera en los procesos colectivos, podemos tomar conciencia de las formas que adquiere este proceso e intervenirlas, transformarlas, convertir la ciudad misma en un territorio liminal abierto a las posibilidades.

Este objetivo sólo puede ser perseguido atendiendo a la complejidad del propio contexto urbano y entendiéndolo como territorio de trabajo, una dimensión que en nuestro caso abordamos desde las metodologías de la mediación cultural.

Nos parece fundamental aquí destacar la mediación cultural como nuestro marco y base de acción. Porque si bien a lo largo de la trayectoria del colectivo nuestras propuestas podrían ser definidas de muy diversas maneras, hemos decidido trabajar y nombrarnos desde ahí para marcar un posicionamiento. Consideramos que señalarlo es importante porque la propia complejidad del contexto urbano demanda que todas las propuestas que se ponen en marcha sean siempre situadas, es decir, que respondan al contexto en que se producen, que dialoguen con él, que lo interpelen en sus distintas dimensiones. Y desde esta idea de la práctica situada no

podemos obviar que todos los procesos significativos dentro del contexto urbano están atravesados por las dinámicas de lo colectivo, por ello esta es otra de las cuestiones ineludibles en nuestros procesos de trabajo, orientar nuestros esfuerzos a poner en marcha el saber colectivo, activando las preguntas que nos ayudan a repensar el espacio que vivimos y la forma en que lo habitamos.



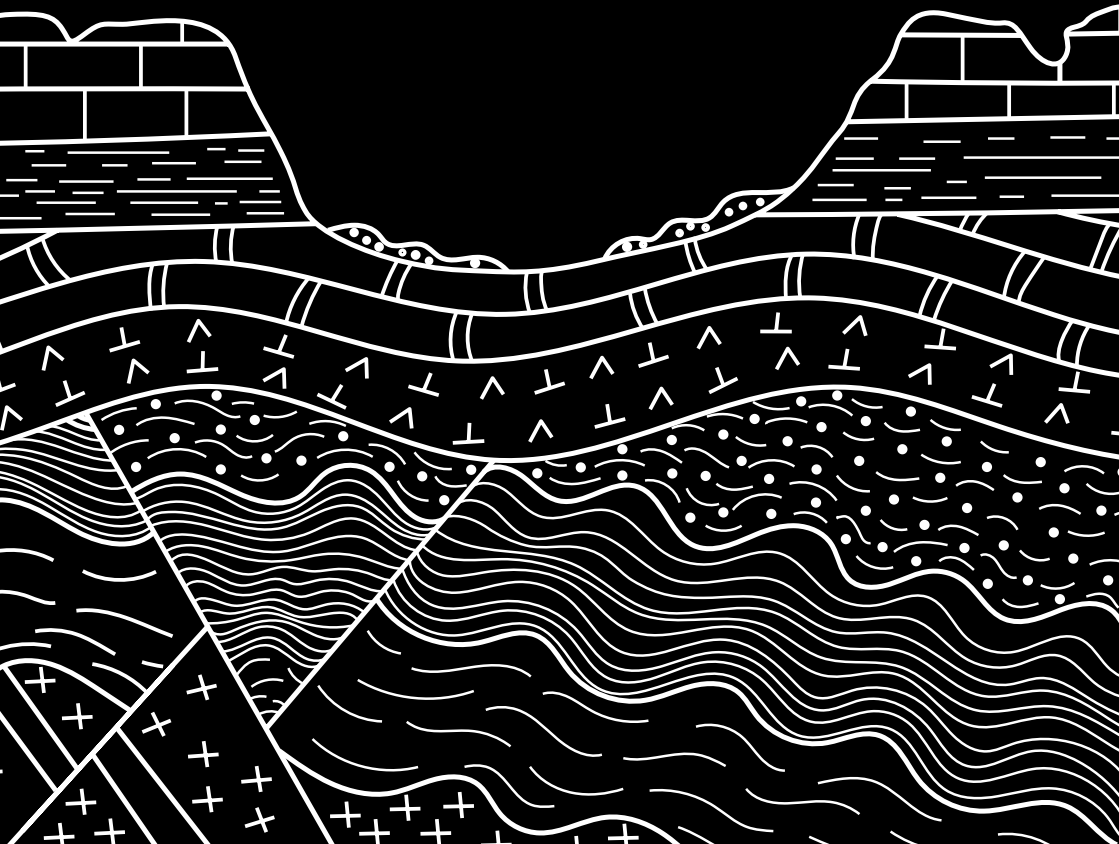
La mediación cultural es por definición una práctica situada que busca movilizar las inteligencias colectivas para volver a colocarlas en el centro de unas relaciones más igualitarias que dejan atrás la idea de que sólo unas pocas voces autorizadas pueden moldear nuestro mundo. Por ello no puede ser una práctica monolítica, o un conjunto de recetas, sino que está articulada en base a una serie de estrategias y metodologías que hacen que sea una práctica flexible, gaseosa a veces, que trata de adaptarse a cada contexto y buscar sus grietas para ampliarlas.

Nosotras nos situamos como mediadoras culturales en nuestras propuestas y acciones porque entendemos que ese es nuestro lugar como activadoras de nuevas posibilidades de diálogo entre el contexto urbano y quiénes lo habitan, y, para ello, generamos espacios en los que poner en común conocimientos, impresiones, intuiciones... pero sobre todo en los en el que evidenciar los sistemas de construcción de nuestro paisaje urbano para desmontarlos y abrir esas fisuras que inician el camino de la transformación a partir del cuestionamiento.

En esta línea, tomamos el recorrido como principal herramienta porque lo entendemos como una vía para generar un espacio no sólo de encuentro, sino también de debate situado y de construcción colectiva de conocimiento. Entendemos nuestras acciones y procesos con colectivos y comunidades como un lugar desde el que generar aprendizajes y conocimientos, un espacio para aprender a aprender de la experiencia compartida, donde cuestionar lo que damos por sentado para aventurarnos a pensar en la ciudad que queremos e imaginar en colectivo estrategias que nos acerquen a ella.

# 5

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS





## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA DE CONSULTA

CARERI, F. (2014). *Walkscapes. El andar como práctica estética*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili

COLECTIVA XXK. (2020). *Derivas. Apuntes metodológicos para organizar una deriva*, Bilbao: autoeditado. Disponible en <https://colectivaxxk.net/wp-content/uploads/2020/01/Apuntes-metodológicos-para-organizar-una-deriva.pdf>

ICONOCLASISTAS (2013). *Manual de mapeo colectivo. Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colectiva*, Buenos Aires: Tinta Limón. Disponible en <https://iconoclasistas.net/4322-2/>

JACOBS, J. (2011). *Muerte y vida en las grandes ciudades*. Madrid: Capitán Swing Libros

JIMÉNEZ, S. (2017). *Cómo se hace un paseo de Jane*. Madrid: Continente me tienes.

VEGA, E. y LÓPEZ CUENCA, R. (2013) *Efigies y fantasmas: guía monumental de Huelva*, Huelva: Diputación provincial de Huelva. Disponible en [https://www.lopezcuenca.com/wp-content/uploads/2018/10/efigies\\_y\\_fantasmas.pdf](https://www.lopezcuenca.com/wp-content/uploads/2018/10/efigies_y_fantasmas.pdf)

## RECURSOS

### **Mapeado digital**

#### **Google My Maps**

[https://www.google.com/intl/es\\_ES/maps/about/mymaps/](https://www.google.com/intl/es_ES/maps/about/mymaps/)

#### **MapHub**

<https://maphub.net>

#### **Mapillary**

<https://www.mapillary.com/>

## **Proyectos inspiradores**

### **Antropoloops**

<https://antropoloops.tumblr.com>

### **B\_Tour**

<https://b-tour.org/index.html>

### **Chico Trópico. *Pueblo interior***

<https://chicotropico.com/pueblointerior/>

### **Guías de la aventura de aprender**

<http://laaventuradeaprender.intef.es/guias>

### **Los bárbaros. *Instrucciones para pasear un país***

<https://losbarbaros.es/shows-barbaros/instrucciones-para-pasear-por-un-pais/>

### **Nomad Garden**

<https://nomadgarden.net>

### **Rogelio López Cuenca y Elo Vega. *Los bárbaros***

<https://www.lopezcuenca.com/los-barbaros/>

## **Recursos audiovisuales**

### **Audacity**

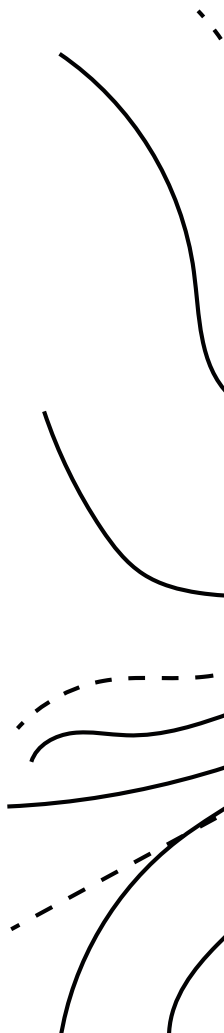
<https://audacity.es>

### **Biblioteca de audio de Youtube**

[https://studio.youtube.com/channel/UChowbXSLat5ADkme\\_YyMapg](https://studio.youtube.com/channel/UChowbXSLat5ADkme_YyMapg)

### **Garage Band.**

Gratis con productos de Apple, tablets, ordenadores y móviles  
[www.apple.com](http://www.apple.com)



**Reaper.**

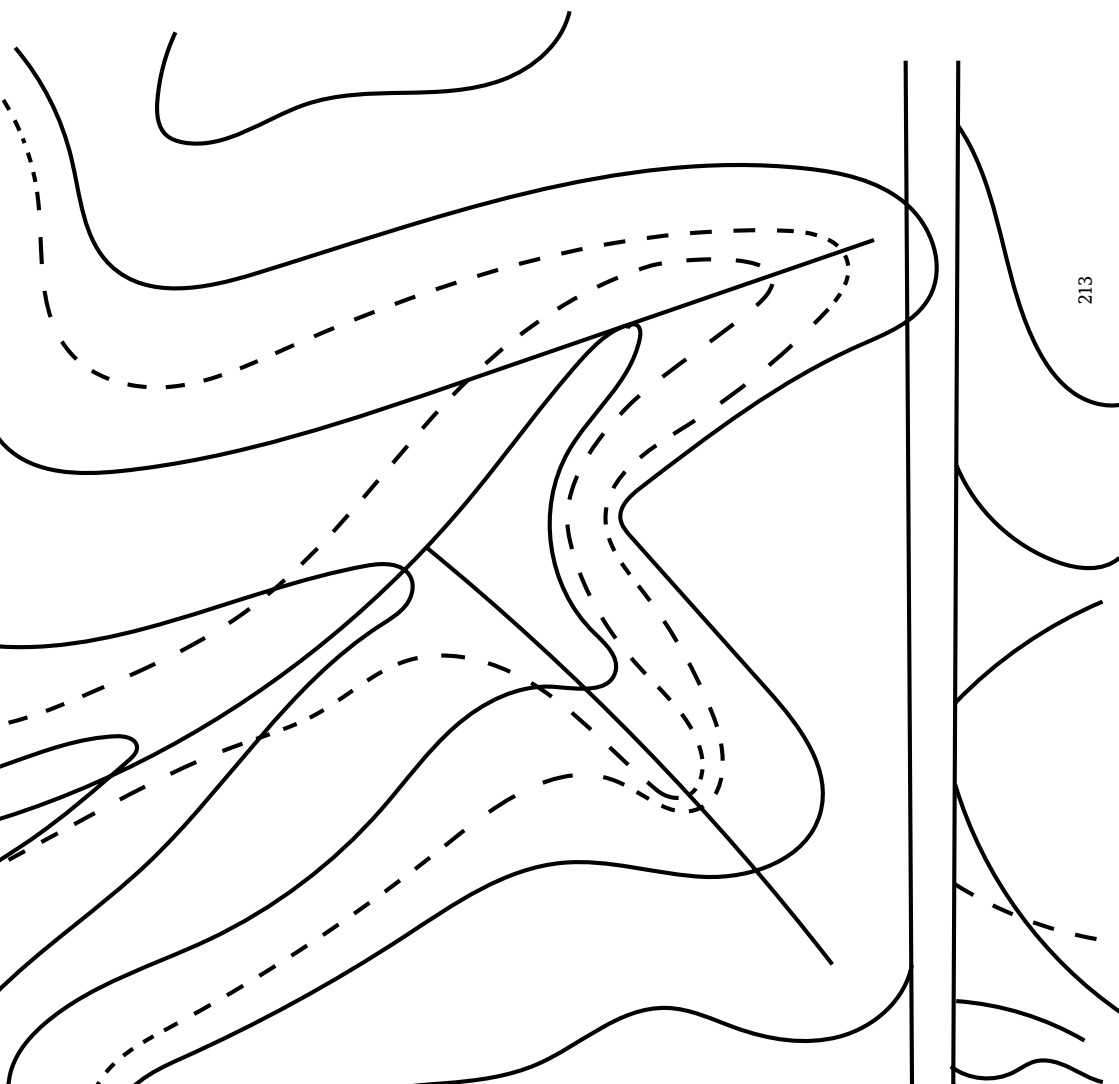
Secuenciador y editor muy potente que puedes evaluar de por vida: [www.reaper.fm](http://www.reaper.fm)

**Ringtone maker mp3 editor.**

Gratuito para Android  
[play.google.com](http://play.google.com)

**Soundcloud**

<https://soundcloud.com>



## CRÉDITOS IMÁGENES

### **Octavilla Dadaísta, 1921**

Chancellerie des Universités de Paris, Bibliothèque littéraire  
Jacques Doucet

### **Jorn, Asger y Debord, Guy, *Mémoires*, 1959**

© 2021. Image copyright The Metropolitan Museum of Art/Art  
Resource/Scala, Florence

### **Smithson, Robert, *A tour of the monuments of Passaic, New Jersey*, 1967**

Robert Smithson, *The Fountain Monument – Bird's Eye View*  
Detalle de *Monuments of Passaic* (1967)

© Holt/Smithson Foundation / VEGAP, Valencia 2021

### **Long, Richard, *A line made by walking*, 1967**

*A line made by walking*, 1967, Richard Long. Tate - VEGAP, Valen-  
cia, 2021

Foto: Tate

### **Alÿs, Francis, *The collector*, 1990-1992**

Francis Alÿs

The Collector

Mexico City, 1990-1992

En colaboración con Felipe Sanabria

Documentación fotográfica de una acción

Foto: Ian Dryden

© Francis Alÿs

Cortesía del artista y David Zwirner

### **Chico Trópico, *Pueblo Interior*, 2020**

© Chico Trópico; Cortesía de los artistas

### **Plantación de la Memoria, *De voz en voz*, 2019**

© Plantación de la Memoria. Fotografías de Lukasz Michalak-Ima-  
gina Madrid-Intermediae

**Alÿs, Francis, *The Green Line (Sometimes doing something poetic can become political and sometimes doing something political can become poetic)*, 2004**

Francis Alÿs

*The Green Line (Sometimes doing something poetic can become political and sometimes doing something political can become poetic)*

Jerusalem, Israel, 2004

En colaboración con Philippe Bellaïche, Rachel Leah Jones, y Julien Devaux.

© Francis Alÿs

Cortesía del artista y David Zwirner

**Debord, Guy, *The naked city: illustration de l'hypothèse des plaques tournante en psychogéographie*, 1957**

The naked city : illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographique / G. -E. Debord.- [S.l.] : [s.n.], [1957] (Copenhague : Permild & Rosengreen)

**Fulton, Hamish, *Cho Oyu Tibet*, 2000, 2000**

Cortesía de Parafin Gallery

**Cardiff, Janet & Bures Miller, George, *Alter Bahnhof Video Walk*, 2021**

Janet Cardiff y George Bures Miller

*Alter Bahnhof Video Walk*, 2012

Video Walk

Duración: 26 minutos

Producido para dOCUMENTA (13), Kassel Germany.

© Janet Cardiff y George Bures Miller; Cortesía de los artistas y Luhring Augustine, New York.

**Odell, Jenny, *Travel by approximation: A virtual road trip*, 2010**

Reproducido con el permiso de la Frances Goldin Literary Agency

**Wood, Jeremy, *My Ghost*, 2009**

© Jeremy Wood; Cortesía del artista

**Walton, Lee, *City System*, 2002**

© Lee Walton; Cortesía del artista

**Ranieri, Marco, *Herbario urbano*, 2013**

Fotografía de Raquel Clausí

**Manchot, Melanie, *Walk (Square)*, 2011**

© Melanie Manchot, VEGAP, Valencia, 2021

**Ocupación Poética**

Licencia CC.

**Clelow, Rachael, *133.5 Miles walked, Map (Explorer306/OL26)***

© Rachael Clelow; Cortesía de la artista

**Long, Richard, *A sixty minute circle walk on Dartmoor*, 1984**

© Richard Long. All Rights Reserved, DACS/Artimage 2021.

Foto: Richard Long

**López Cuenca, Rogelio y Vega, Elo, *Efigies y fantasmas. Guía monumental de Huelva***

© Rogelio López Cuenca y Elo Vega; Cortesía de los artistas

**Pope, Simon, *Memorial Walks*, 2007**

The Memorial Walks, 2007 by Simon Pope

Concebido y desarrollado por Film and Video Umbrella, con la colaboración de Norwich Castle Museum and Art Gallery; The Collection, Lincoln; y el Sainsbury Centre for Visual Arts, University of East Anglia.

Foto: Brada Barassi

**Knowles, Tim, *Windwalks*, 2013**

© Tim Knowles; Cortesía del artista

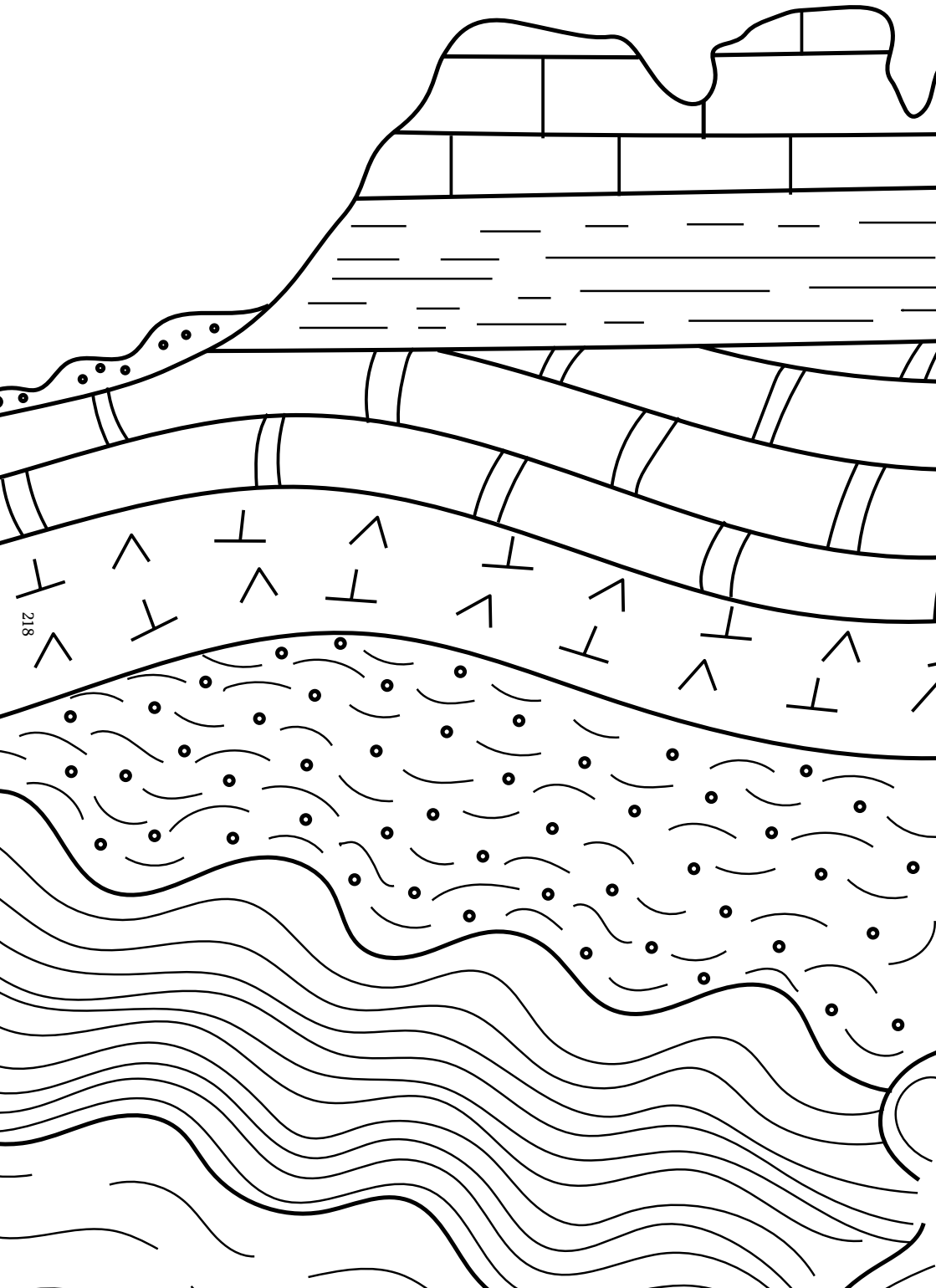
**Recorrido La Liminal**

Foto: Lukasz Michalak

## AGRADECIMIENTOS

Las propuestas en torno al caminar que recoge este libro son el fruto de experiencias y reflexiones que han surgido paseando las calles de distintos barrios de Madrid con muchas personas diversas: amigos, recién conocidos, activistas, visitantes de paso, vecinos y vecinas, recién llegadas, de años o de toda la vida. Todas estas personas han sido imprescindibles para componer nuestros aprendizajes sobre el espacio público y sobre las múltiples formas de habitarlo, por lo que queremos agradecerles su generosidad al compartir ideas, historias y vivencias, y por habernos acompañado a lo largo de los últimos seis años permitiendo que este proyecto siga en marcha y continúe creciendo. Un agradecimiento especial al profesorado del IES Bovalar de Castellón, con quienes pudimos compartir y perfilar algunas de las prácticas que se presentan en esta publicación, y también a Jodie Dinapoli y Raquel G. Ibañez por la paciencia con la que nos han acompañado en este proceso de trabajo haciendo posible que vea la luz. Por último, agradecer a la red de la Asociación de Mediadoras Culturales de Madrid (AMECUM) el permitirnos aprender tanto de nuestra profesión y de la vida, gracias a Susana Galarreta, Sara de Fontecha, Ana Folguera, Mariola Campelo y en especial a Jara Blanco porque sin su cuidado y apoyo de este año no habríamos podido acabar este libro.





## **CRÉDITOS**

### **CONSEJO GENERAL DEL CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA**

#### **Presidente de honor**

Joaquín Puig i Ferrer  
President de la Generalitat

#### **Presidente**

Vicent Marzà Ibáñez  
Conseller d'Educació, Investigació, Cultura i Esport

#### **Vicepresidentes**

Joan Ribó Canut  
Alcalde de València  
César Sánchez Pérez  
Presidente de la Diputación Provincial de Alicante  
Amparo Marco Gual  
Alcaldesa de Castellón de la Plana

#### **Vocales**

Luis Barcala Sierra  
Alcalde de Alicante  
José Pascual Martí García  
Presidente de la Diputación Provincial de Castellón  
Antoni Francesc Gaspar Ramos  
Presidente de la Diputación Provincial de Valencia  
Irene Ballester Buigues  
Representante del Consell Valencià de Cultura  
M<sup>a</sup> Carmen Amoraga Toledo  
Directora General de Cultura y Patrimonio de la Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport y Presidenta de la Comisión científico-técnica.

#### **Gerente**

José Luis Pérez Pont

## **Secretaria**

Eva Coscollà Grau

Subsecretaria de la Conselleria d'Educació, Investigació,  
Cultura i Esport

## **CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA**

### **Dirección – Gerencia**

José Luis Pérez Pont

### **Adjunta a dirección**

Susana Vilaplana Sanchis

### **Coordinación de exposiciones**

Lucía González Menéndez

Isabel Pérez Ortiz

Vicente Samper Embiz

### **Programas públicos**

Eva Domènech López

### **Educación y mediación**

José Campos Alemany

### **Administración**

Nicolás S. Bugada Cabrera

Antonio Martínez Palop

Germà Sánchez Eslava

Claudia Hernández Pérez

Ana Viña Sanchis

## **PLANEA COMUNITAT VALENCIANA**

### **Consorti de Museus de la Comunitat Valenciana**

José Luis Pérez Pont

Director, Gerente

## **Direcció General d'Innovació Educativa i Ordenació**

Reis Gallego Perales

Directora General

## **Coordinación del Nodo Territorial. PERMEA**

Clara Boj Tovar

José Campos Alemany

## **PUBLICACIÓN**

### **Dirección de la colección**

Clara Boj Tovar y José Campos Alemany

### **Textos**

Clara Boj y La Liminal (Beatriz Martins Orozco y Yolanda Riquelme García)

### **Diseño y maquetación**

Raquel G. Ibáñez

### **Coordinación de la edición**

Nodo Planea Comunitat Valenciana y La Liminal

### **Fotografías**

De los y las artistas, Tate, Ian Dryden, Lukasz Michalak, Raquel Clausí, Brada Barassi.

### **Traducción al valenciano**

Servei de Traducció i Assessorament del Valencià de la Conselleria d'Educació, Cultura i Esport.

PLANEA es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales impulsada por la Fundación Daniel y Nina Carasso, en colaboración con Pedagogías invisibles, PERMEA y ZEMOS98.

© de los textos: de los autores y las autoras

© de las imágenes: de los autores y las autoras

© de la presente edición:

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, 2021

1ª edición

ISBN: 978-84-482-6609-7

Depósito Legal: V-2837-2021

Esta publicación se terminó de imprimir en el  
Barrio de Prosperidad en el soleado invierno de 2021.



Hay términos que en apariencia tienen poco en común pero cuando se conectan, se rozan o se mezclan generan espacios fértiles de pensamiento, nuevas narrativas para contar y construir la realidad. La colección Arte y Currículum indaga en los vínculos entre estos conceptos para re-imaginar las relaciones de las prácticas artísticas contemporáneas y los saberes de la escuela.



GENERALITAT  
VALENCIANA

CONSORCI  
DE MUSEUS  
DE LA  
COMUNITAT  
VALENCIANA



PLANEA

RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANA.ORG