

**INFORME FINAL PROYECTO DE EXTENSIÓN / PIEZAS GRÁFICAS / MATERIAL DIDÁCTICO***(Herramientas de potencia creativa para el desarrollo de contenidos en el aula)*

Marzo 2025, Bachillerato de Bellas Artes, UNLP

Profesoras Paula Giorgi y Valeria Gonzalez



PENSAR AL AZAR

Mazo de cartas. Consta de 140 piezas de 7 x 12 cm cada una.

Incluye Fanzine con textos anexos



Objetivos y fines del proyecto presentado

Ambas utilizamos a modo de material didáctico en clase elementos como libros o juegos que traemos de nuestra biblioteca personal, lo que dió el puntapié a generar una herramienta propia situada en el Bachillerato, haciendo foco en la voluntad de compartir en el aula aquellos procesos que llevan a crear imágenes /obras de arte.

Buscamos con estas piezas gráficas aportar a la construcción de diversos proyectos artísticos, sean personales o grupales, fortaleciendo o complejizando las investigaciones artísticas que hay detrás de toda construcción de obra, corriendo el eje de lo lineal, introduciendo la variable del azar, brindando la posibilidad de expandirse hacia horizontes de múltiples posibilidades. Poder crear una herramienta que pueda aportar en el proceso de construcción

de una identidad, de un recorrido propio, el sentido de pertenencia que se da en el hacer entre todxs, mezclarnos, crear colectivamente una obra de autoría compartida, fortalecer la importancia de materializar y crear piezas de arte de forma colaborativa, entre docentes y estudiantes de distintos niveles.

La idea con esta obra - juego, es fortalecer la búsqueda del desarrollo creativo, destrabar y dialogar sobre temas relacionados con la producción personal o distintas consignas pertenecientes a las asignaturas, se intenta incorporar la improvisación y el juego, como parte del trabajo de proceso, poder generar consignas que crucen temas, fortalecer la confianza en las ideas espontáneas y el trabajo en equipos, incorporar y problematizar contenidos, dialogar sobre temas relacionándolos con la producción personal, etc.

Pensamos el arte como algo que va más allá de las disciplinas "autónomas", entendemos la experiencia artística como una vivencia integradora, de mutua inspiración y retroalimentación entre las diversas formas artísticas.

Equipo de trabajo.

Coordinación general e idea: Paula Giorgi y Valeria Gonzalez, docentes del Área Artes Visuales del Bachillerato de Bellas Artes, colegas de asignaturas comunes vinculadas al lenguaje visual (FV4) y también de asignaturas experimentales. Egresadas de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. Producción: Comunidad de estudiantes y docentes del BBA.

¿Hubo alguna modificación o dificultad encontrada en relación a los objetivos propuestos por el proyecto? Si las hubiera, consignar la/s causa/s.

Inicialmente pensamos trabajar en blanco y negro, pero sobre la marcha vimos que era importante recibir todas las ideas en esta etapa y después resolver la impresión en base a los costos y reducir la paleta a posteriori si fuera necesario.

Se nos dificultó para realizar impresiones de prueba, y tiradas de muestra, por un lado, los tiempos de recopilación y edición y posproducción del material que recepcionamos llevó más tiempo del que pensamos inicialmente, por otro lado, al incorporar el color se nos hizo imposible costear las impresiones de todas las piezas para poder ver como quedarían.

Decidimos incorporar al producto terminado una pieza de papel (Fanzine) plegado que cuente brevemente acerca del proyecto y lo contextualice con toda la información pertinente con un texto anexo.

Estamos editando también pruebas de cómo podría ser una posible caja contenedora para brindar más durabilidad al objeto y guardar las piezas rápidamente luego de utilizarlas



Estrategias empleadas para cumplir el proyecto.

Comenzamos haciendo las primeras pruebas en el aula con los estudiantes, estos bocetos se realizaron en blanco y negro y color, en papel y a mano. Utilizamos unas mini resmas de 7 x 10 cm, papel blanco de 200g.

Mientras avanzábamos con la producción de nuevas piezas, fuimos registrando digitalmente las producciones recolectadas, realizando escaneos de alta calidad y se fueron generando las primeras pruebas de edición o manipulación de los archivos de imagen utilizando el programa Photoshop, realizando algunas modificaciones a los diseños originales, por

ejemplo, mejorar el contraste, colorear el fondo, invertir el contraste ,etc.; lo que aporta en algunos casos un mayor impacto en el resultado final de cada pieza.

Se tomó la decisión de incorporar el color en el formato digital, visualizando el potencial de las imágenes creadas por los estudiantes, veíamos que podríamos utilizarlas en presentaciones a través de proyecciones, PDF o Power Points, sabiendo que en el momento de realizar una impresión de los ejemplares en físico esta variedad de colores podría reducirse, decidimos ir tomando esas decisiones más adelante.

Las materias en las que se produjeron los primeros ensayos con esta herramienta a modo de pre-maqueta fueron: Fundamentos Visuales de 1o y 4o, Taller de Grabado 6o, Optativa Estampado de Remeras para 5o y 6o (para estudiantes de Música y Visuales), Taller de Producción Visual de 3o, Escenografía de 5o y Producción de Rec. Escénicos de 6o.

Complementariamente a la actividad áulica, se presentó el proyecto a los docentes en las Jornadas Académicas, donde se les invitó a compartir ideas a los docentes asistentes, así recopilamos esos aportes muy valiosos de profes del colegio. También pudimos inspirarnos en las presentaciones realizadas por docentes de otras áreas.

Para el cierre de año del ciclo lectivo incorporamos la opción de la composición fotográfica como elemento expresivo para el mazo de cartas. Pudimos juntar un gran número de aportes de estudiantes en una actividad de Cierre Conjunto que realizamos entre 3 comisiones de Fundamentos Visuales de 4to año, (junto con Maxi Cerdá). Dicho material se produjo en respuesta a las consignas que generamos para sortear temas de los programas de Fundamentos de 1ero a 4to, a cada estudiante le tocaba azarosamente un tema con el que debía producir una pieza fotográfica en un tiempo limitado, pudiendo recorrer la escuela para realizar su producción. Mientras tanto en el aula, pusimos en loop el compendio de imágenes que teníamos hasta el momento de las piezas realizadas, para que todos pudieran entender como habíamos avanzado desde principio de año. También estaban invitados a realizar una carta a mano como último día para recibir ideas en el ciclo lectivo 2024.

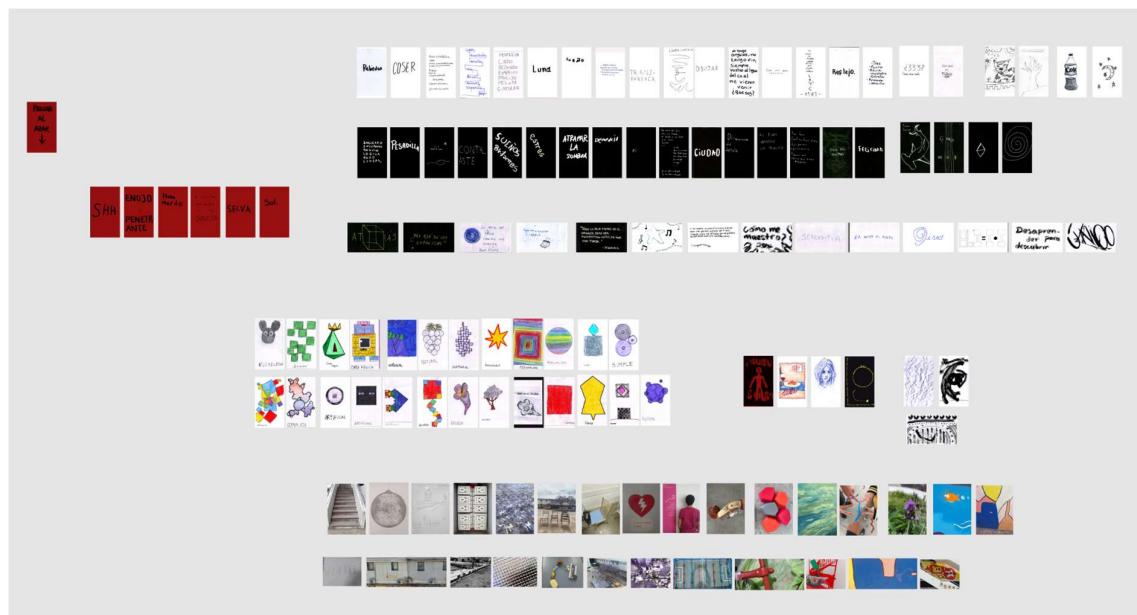
Para trabajar de forma colaborativa y asincrónica utilizamos la herramienta Google Drive, como espacio común de archivos, tanto los originales escaneados, los aportes de estudiantes y docentes, la edición digital final de los archivos, y la realización de los informes.

Buceando entre el material encontramos lo que para nosotras puede funcionar como el *Nombre de Fantasía del producto: PENSAR AL AZAR.*

Una vez que tuvimos listas las piezas digitales retocadas, a tamaño y resolución final, comenzamos a trabajar con el mazo en el programa Figma, para poder visualizar el proyecto completo y trabajar online.

<https://www.figma.com/design/h5FRAwX5Qn9X75PDvse7Mq/BBA-PENSAR-AL-AZAR---MAZO?node-id=0-1&t=19XQqau2RrUWvjbP-1>

También utilizamos páginas web para generar Mockups, Maquetas digitales o Renders del producto y poder visualizar como quedaría si se imprime, se guillotina y arma una reproducción de esta pieza.





Describir las acciones que se han completado.

- listado de conceptos y contenidos de los programas de Artes visuales para incorporar al proyecto
- Acopio de material visual y experiencial de cada práctica.
- Primeros prototipos artesanales realizados en clase con estudiantes
- Escaneo de originales y postproducción digital, pruebas de edición
- Socialización del proyecto en radio, jornadas y clase en aula
- Cierre de año conjunto de Fundamentos Visuales de 4to año, (Encuentro entre las comisiones A, B y C), en el que los estudiantes generaron material fotográfico
- Primeras investigaciones de presupuestos para realizar una tirada en el futuro
- Creación de diferentes maquetas digitales / renders del producto terminado
- Edición final de archivos a tamaño, resolución y contraste.
- Creación de nombre para el producto
- Texto anexo para Fanzine

- LINK ARCHIVOS PARA IMPRIMIR:

https://drive.google.com/drive/folders/13W2RBDt_CZk5K23I195IkTN1uEOfj41?usp=drive_link

Difusión de los resultados .

Complementariamente a las actividades áulicas, se presentó el proyecto en el ***Programa de radio Septiembre BBA en Radio AM Universidad UNLP***, (Agosto 2024), coordinado por Victoria Dallachiesa.

También participamos de las conferencias en las ***6ta JORNADAS ACADÉMICAS BBA. Investigaciones, producciones y experiencias pedagógicas***, (Septiembre 2024), dónde también recibimos aportes muy valiosos de compañerxs docentes. La exposición en las jornadas se estructuró en dos ejes: uno vinculado a compartir instancias de elaboración en el aula y el adelanto en el proceso de producción de esta pieza gráfica, y otra que invitó a lxs docentes a participar aportando ideas, palabras, frases o procedimientos.

Registros de las acciones desarrolladas:

Los registros de acciones tanto de investigación / producción en el aula, así como de sociabilización del proyecto, se enmarcan en la secuencia de consignas y elaboración de maquetas en papel, así como en resultados que arrojaron la utilización del mazo (fotos).

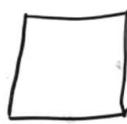




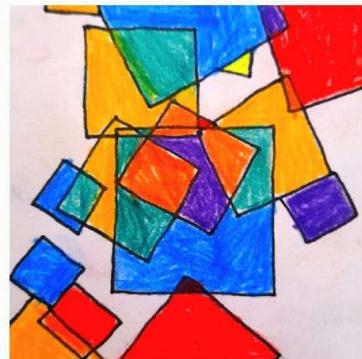
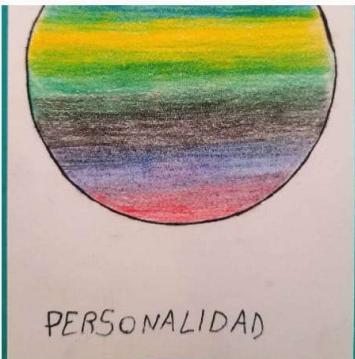
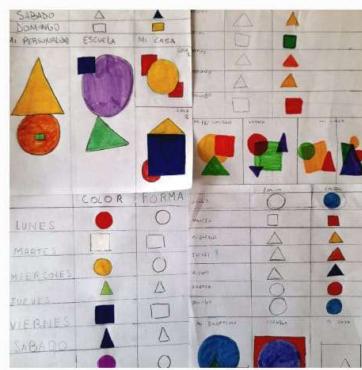
MAREA
LUNES
PERFECTO
AZUL
INFINITO
CAOS
CARTUCHERA
CIRCO
CAÑÓN
BURBUJA
PELOTA
RULOS
SOL
LUNA
ESPACIO
GALAXIA
TIERRA
MAREOMOTRIS
Dorame

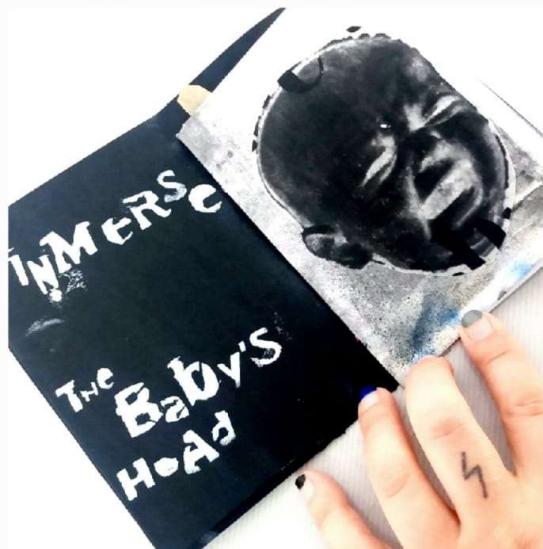
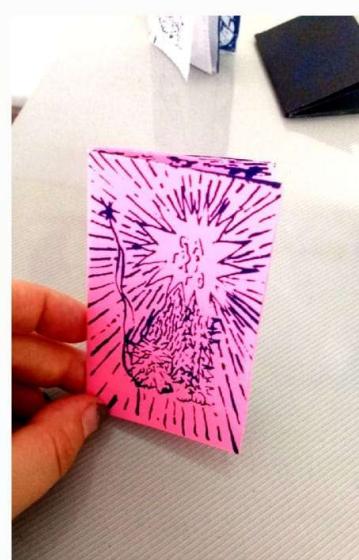


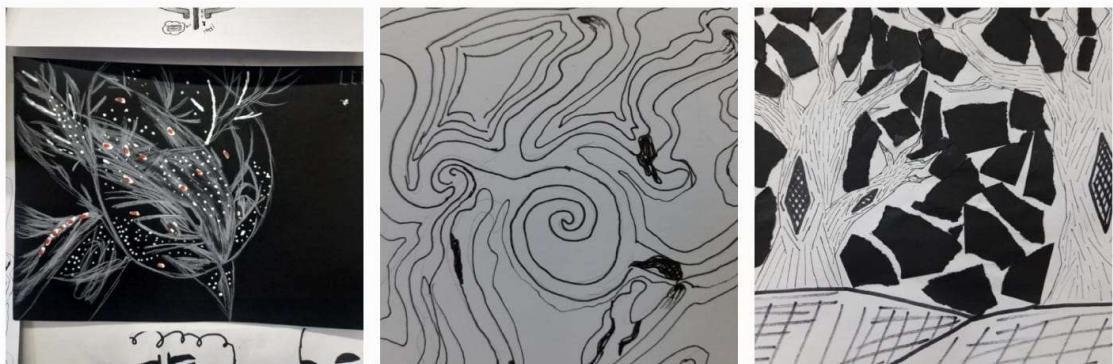
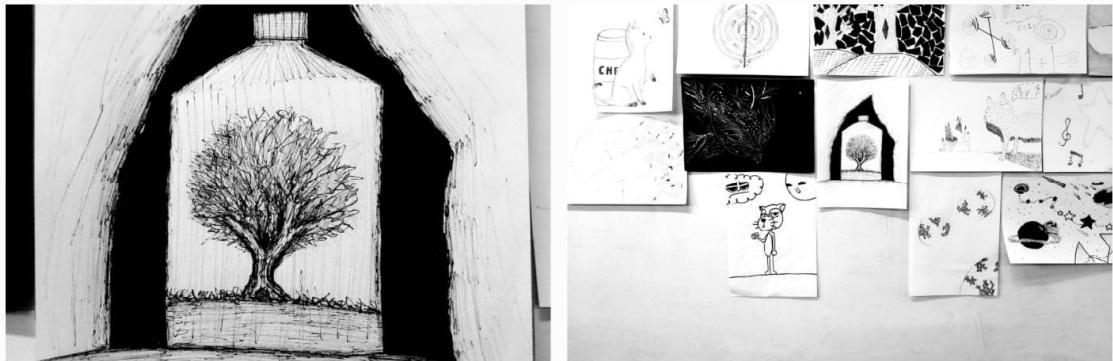
Miércoles
NACIO
ESTALACTITA
DORITO
MONTADA
FLAMENCO
ESTRELLA
TEJIDAD
FUEGO
EGIPTO
GATO
ROJO
DUFARA
RELO
ELEGANTE
PIRAMIDE
LASAGNA
CUCURUCHITO
PIZZA
PEINE
PUNTA



VIERNES
VENTANA
CUBO
CARPETA
CHOCOLATE
GARFIELD
PARIS
LENTES
RETRATO
MEDIA
PIERLA
Minimalismo
Moderio
Edificio
HOJA
RELOJ
CUADRO
ESTRICO
Horno
CONSTRUCCIÓN
YONDATOPENYA
QUARTETO
DADO









Resultados del proyecto

Los resultados que arroja el proyecto los creemos satisfactorios en función del registro que pudimos relevar. En todos los grupos que participaron de la experimentación de la propuesta se vivencio entusiasmo, novedad, juego. Con respecto a la devolución de docentes que participaron de las Jornadas Académicas hubo interés y curiosidad por esta herramienta, ya que les gustaría aplicarla en otras áreas de enseñanza como Literatura y Música.

Hay muchas formas de enseñar y también aspectos artesanales y propios de cada docente que hacen eco en estrategias creativas, es una vacante fértil poder fomentar la producción de materiales didácticos situados en la propia escuela y compartirlos haciendo cruces de lenguajes y asignaturas. Llegamos a la imagen por caminos plurales, diversos, contradictorios, errantes y herrados, dónde la improvisación es lo que nos mantiene a flote y también flexibles.

Pensar al Azar, es un desafío para estructuras rígidas y unidireccionales, es darle espacio y tiempo al gesto libre, al boceto / idea.

Describir acciones que hayan quedado pendientes:

- Pasar los archivos a CMYK (retoque de color para impresión). Estamos dando por cerrada la edición de imágenes en RGB (color digital)
- hacer pruebas de impresión a tamaño, elegir el papel, grosor y tipo (mate o brillante)
- Definir el pack o caja contenedora
- Diseñar el Fanzine con Texto Anexo
- Incorporar piezas con logos institucionales

Para poder reproducir el mazo de cartas, se necesita un equipo de diseño, compaginación y de un presupuesto para su impresión, guillotinado, armado, tanto del mazo en sí como del empaque o contenedor. Para esta etapa se necesitaría más tiempo, por lo que pensamos este proyecto inicialmente en dos tramos con la posibilidad de continuarlo en una etapa posterior, en la que se podría desarrollar un prototipo, más “industrializado” para poder

realizar copias. Dentro de esta segunda etapa también quedan pendiente la concreción de ajustes y aportes con la oficina de comunicación y diseño institucional de la escuela para prototipo del proyecto con la incorporación del logo y tipografías y la Impresión de ejemplares para uso institucional (biblioteca).

TEXTO ANEXO PARA FANZINE:

¿Qué es la creatividad en procesos de aprendizaje?

¿Existe el error?

¿Si en vez de tomar conceptos los descubro mientras creo?

¿que desencadena iniciar una propuesta desde la asociación de preguntas?

PENSAR AL AZAR es una herramienta creada por las docentes Paula Giorgi y Valeria Gonzalez conjuntamente con estudiantes de las asignaturas de Fundamentos Visuales, Taller de Producción Visual y Grabado del BBA, para potenciar el desarrollo de un discurso propio así como el fortalecimiento del aprendizaje en clase a través del juego , es la materialización de un proceso de investigación y producción sobre la naturaleza de la creatividad, en el marco de la convocatoria de Proyectos de Extensión 2024 del Bachillerato de Bellas Artes , UNLP.

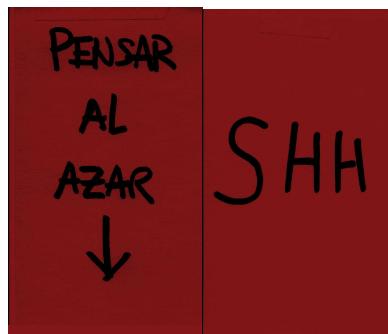
La potencia de este mazo está en descubrir que hay detrás de la experiencia adquirida en la escuela y de esa manera nutrir un campo de conocimiento que hace fructificar a todxs los que habitamos el BBA.

¿Cómo usar las cartas?

***Tirada:** A partir de una pregunta, mezclar y sacar 3 cartas y generar una historia o secuencia que las incluya: Carta 1 Inicio, Carta 2 desarrollo, Carta 3 desenlace.

***Asociación:** Seleccionar 2 cartas al azar y por asociación visual generar una tercera imagen.

***Carta única:** Mezclar el mazo y sacar una carta y tomarla como imagen de partida para realizar una consigna de trabajo.



Anda a la biblioteca,
29 allí
un libro. Cuíaportada te ilme
la atención y no conoceras.
Horallo.
Agarra:
la segunda palabra del
tercer párrafo,
lateralera del primero,
y la cuarta del segundo.



CON LOS OJOS
CERRADOS

TU
ERES
UN
MILAGRO
CUANDO
ESTAS
EN
PLENO
VUELO

L
N
P
C

~ 19-89 ~

Reflejo.

Hola
Mundo

SUEÑOS
BRILLANTES

SELVA



Luna

SUEÑO

333?
(tres, tres, tres)

PESADILLA

COSER

Disminución
de
CONTRASTE

TRANSPARENCIA

Y no hay
Contradicciones,
dice que me
equivoicaría
Y como me
equivo que tuve
razón

LÍNEA CONTINUA

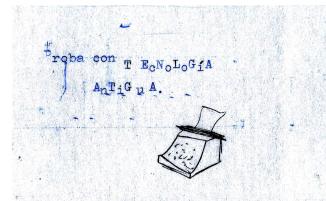
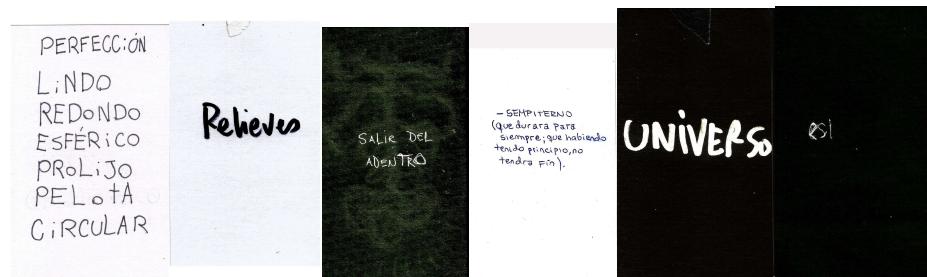


DIBUJAR

AL FINAL
INVENTALE
UN PRINCIPIO

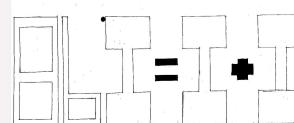
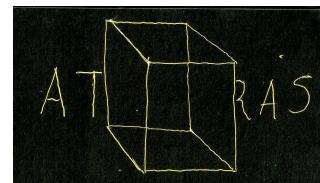
CIUDAD

-Tres.
-Punta.
-Altura.
-montaña.
-estrella.
-Pirámide.
-amarillo.



Vi dos caballos mirando en la misma dirección
nada más que más adelante que el otro
y recordé como me solícitas que me quedara
en este campo donde solo habitaban sueños...

Y ninguna realizada.



Giros

