

Instalaciones Artísticas Efímeras

Tesis de grado para optar por el título de licenciado en artes escénicas

Santiago Nieto Castiblanco

Código: 2012277009

Asesora

Dayan Rozo Rojas

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá - Colombia

2022-1

AGRADECIMIENTOS

El camino fue largo sin duda, no obstante, agradezco al universo por cada segundo compartido con tantas personas especiales que brindaron a mi proceso los mejores deseos, enseñanzas y momentos en vía de apoyar mis impulsos de investigador, docente y artista.

Gracias a mis padres que nunca dudaron en apoyar mi proceso de individuación y cada decisión que este requiere. A mi hermosa madre que, como muchas en Colombia, limito su mundo al cuidado de sus hijos para verles crecer en espacios saludables y amorosos.

Gracias a mis profesoras por su fuerza y dedicación, pues han motivado la llama que en mi permite creer y construir un mundo nuevo, un mundo donde las mujeres construyen realidades pacificas donde nadie es excluido, un mundo de igualdad, equidad y justicia.

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
JUSTIFICACIÓN	2
PREGUNTA PROBLEMA	5
OBJETIVO GENERAL.....	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
METODOLOGÍA	7
MARCO CONCEPTUAL.....	10
RECEPCIÓN.....	10
APRECIACIÓN	11
PARTICIPACIÓN	11
INSTALACIÓN	12
EL REFUGIO	13
CONVIVIO - Relación convivial	13
ESCENOGRAFÍAS DE JUEGO	14
HUEVO PRIMERA ETAPA - DISPOSITIVO DE “INSTALACIÓN”	16
LARVA.....	20
SEGUNDA ETAPA “INSTALACION RECEPTIVA”	20
EL CONVIVIO:	22
POÈSISCORPORAL:	22
EL ASPECTO TEATRAL:.....	23
CRISÁLIDA.....	25
TERCERA ETAPA “INSTALACIÓN DIDÁCTICA INMERSIVA”	25
OBJETO ESTÉTICO:.....	27
ARTEFACTO:	28
SUBIMAGO	30
CUARTA ETAPA “INSTALACIÓN ARTISTICA EFIMERA”	30
IMAGO.....	36
INSTALACIÓN ARTISTICA EFIMERA / ESCENOGRAFIAS DE JUEGO	36
La obra como texto mediador:	38
Los objetivos en la implementación:	39
CONTEXTOS.....	45
Conclusiones generadas desde las bitácoras y reflexiones de las clases:	46
INSTALACIÓN	46
INSTALACION RECEPTIVA.....	48
INSTALACIÓN DIDÁCTICA INMERSIVA.....	50

INSTALACIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA	52
ESCENOGRAFIAS DE JUEGO	53
TABLA DE IMÁGENES	55
Bibliografía	56

INTRODUCCIÓN

Palabras claves: Instalación, efímero, refugio, juego, apreciación, participación.

En este documento se explica el desarrollo de unas etapas en la construcción de nuevas posibilidades didácticas que el profesor analiza en la acción con diferentes grupos poblacionales, se consolida cuatro etapas y dos subetapas en la última. La participación de cada grupo poblacional contribuye progresivamente con el análisis, síntesis y evaluación de la información que cada etapa arroja, posibilita también el desarrollo y evolución de la investigación. Gracias a esto, las didácticas de mediación se constituyen como propuestas creativas he innovadoras.

Se recopila la investigación alrededor de un dispositivo de apreciación artística en los escenarios educativos, apoyado en la metodología de estudio de caso.

La información se encuentra organizada de la siguiente manera: en primer lugar, se presenta la base de investigación el cual incluye los antecedentes y estado del arte, en el segundo apartado, la definición, el desarrollo y conclusiones del dispositivo de apreciación, en qué consiste, los elementos que la caracterizan y algunos conceptos claves.

La investigación nos arroja pautas metodológicas para la construcción de posibles dinámicas en la reflexión de la construcción didáctica en el ámbito de la educación en artes escénicas

Se considera a la técnica de estudio de casos como una alternativa factible en su aplicación en diferentes áreas del conocimiento. Por lo anterior, se espera que esta información apoye al profesor en la aplicación de contenidos con la mediación del dispositivo y le abra una posibilidad didáctica que facilite el aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN

Las prácticas académicas (creativas y formativas), dentro de la propuesta curricular del programa de estudios en LAE-UPN, ofrece a los estudiantes adentrarse en la pedagogía de y desde las artes. Este espacio de práctica permite enfocar los hallazgos a una propuesta de trabajo de grado, profundizando en cuestiones, preguntas o planteamientos surgidos de esas prácticas. Junto con los docentes acompañantes en los procesos de prácticas creativas o formativas, de espacios académicos obligatorios, optativos o electivos, los estudiantes pueden plantear una monografía que construya un análisis crítico y propositivo sobre la construcción de conocimiento situado en esos espacios de práctica académica.

En LAE también se implementa la observación de clases. Esta inicia en séptimo semestre con la práctica en espacios educativos en convenio con la UPN en la ciudad de Bogotá y alrededores. Se hacen observaciones a las clases de compañeros en semestre superiores con el fin de entender la estructura de clase, basados en el análisis de la clínica didáctica de Rickenmann (1995) y las categorías para describir y comprender la acción didáctica Sensevy(2007). Allí abordamos las relaciones entre prácticas socio profesionales de referencia y prácticas didácticas en el estudio del saber teatral.

Bajo este análisis hemos sometido nuestras observaciones de clases en la práctica pedagógica, fuerte influencia en la toma de decisiones alrededor de nuestro que hacer investigativo respecto al espacio y las estructuras didácticas educativas y como estos lugares hacen una labor de mediar e influyen directamente en el aprendizaje de niño(a).

Oscar Leonardo Correa (2019) Monografía de grado – *instalaciones pedagógicas*, desarrolla un proyecto pedagógico con jóvenes en la sede de bachillerato del colegio la Victoria I.E.D en la ciudad de Bogotá. Él logra vincular al estudiante con los objetos que habitan en el salón de clase todos los días, hace su investigación buscando fortalecer los ambientes de aprendizaje en la escuela por medio del análisis de la relación entre espacio y procesos de aprendizaje desde la precariedad de los objetos en el salón de clase.

Resumiendo, Leonardo Correa en su investigación, construye una instalación con los objetos que tiene a la mano (Pupitres y mesas) para que el estudiante interactúe con los objetos puestos en el espacio, estableciendo una relación directa con el entorno y teniendo como pregunta la influencia del espacio en los procesos de aprendizaje.

La investigación de Leonardo Correa es fundamental para entender algunos posibles ambientes de aprendizaje que se estructuran en los colegios y cómo los estudiantes se preguntan por el espacio que habitan en el salón de clase, sin embargo, todavía queda la pregunta por los procesos de mediación entre el aprendizaje y las instalaciones a partir de la relación con las estructuras; Leonardo Correa acerca al estudiante al espacio transformándolo con los objetos cotidianos, sin delimitar o enunciar la forma en la que las instalación se relaciona con el estudiante en su formas de crear espacio para la exploración artística y saberes del medio.

Esta situación me lleva a pensar en cómo poder brindarle al estudiante la posibilidad de transformar su propio espacio sin la condición del docente en la organización de los objetos, poniendo al estudiante en la tarea de ser co-creador en la dinámica de la enseñanza y así determinar la influencia que pueda tener en manera en que toma decisiones y organiza su espacio generando procesos de aprendizaje.

Para hacer una relación metafórica en las fases de mi investigación, nombro los títulos en los que transitó el dispositivo haciendo una comparación con el ciclo de vida de una mariposa, creando analogías con la transformación e indagación de cada instalación. En la última fase de la investigación la relaciono con la metamorfosis de la mariposa porque es donde logra su máximo desarrollo, siendo el resultado final un tránsito efímero y performático en las dinámicas didácticas educativas. En cada una de las fases hago una introducción en la que explico por dónde comenzó la investigación, las preguntas que me quedan para analizar, responder y concluir con los referentes teóricos, sus conceptos en el abordaje en relación con el dispositivo.

Investigar como docente puede, desde las artes, constituir diversas maneras de entregar los saberes al aula: Constante actualización de sus propuestas didácticas, estrategias didácticas performativas.

En LAE, de la UPN, en el *énfasis escenarios educativos de las artes escénicas* se propicia el desarrollo del rol del profesor a través de ejercicios que permiten entender las dimensiones que éste debe procurar, cuidar y estimular. Existe entonces una inclinación, sobre todo en este espacio académico, por la construcción de este rol profesional de docente/investigador.

PREGUNTA PROBLEMA

En la búsqueda de mediación educativa que nazca en las artes escénicas nos preguntamos por las diversas posibilidades que pueden constituir la promisión investigación y observación de transportes para los contenidos a trabajar, es allí donde la pregunta problema tiene su origen y finalidad.

¿Cómo la escenografía de juego como instalación artística efímera, media la relación entre el niño y la obra de arte o práctica artística en el marco de procesos de formación en artes escénicas?

OBJETIVO GENERAL

Analizar la función de mediación didáctica que cumple el dispositivo de instalación artística efímera en la observación, participación y recepción de las obras artísticas y literarias con la construcción de escenografías de juego.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Determinar las características del dispositivo de instalación artística efímera en el marco de la educación.
2. Identificar y contrastar la afectación al medio didáctico por parte del dispositivo de instalación artística efímera en cada una de sus fases.

METODOLOGÍA

La presente investigación se constituye como un ejercicio académico en la modalidad de monografía, con tres componentes importantes en sus pilares: el investigativo, el creativo y el pedagógico, donde se articulan referentes conceptuales, estéticos, propios del campo de formación en artes y didáctica, relevante en el campo de la formación en educación.

Es el análisis detallado y crítico de una experiencia pedagógica culminada. Se recupera la memoria de procesos particulares, colectivos e individuales en el ámbito de la educación desde las artes con el fin de ir construyendo conocimiento en la práctica, sobre todo para el que hacer del docente investigador.

Se realiza una lectura constante en bitácoras y diarios de campo de los espacios y contextos que hicieron parte de la investigación. La bitácora como lugar de aprendizaje significativo para el docente investigador, involucrando su discusión a la acción del ejercicio pedagógico.

Es relevante aclarar que la escritura de la investigación sobre la creación de un dispositivo didáctico se relaciona en sus etapas con el desarrollo y vida de una mariposa. Cada una de las etapas en la vida de la mariposa corresponden a los pasos que el investigador encuentra y da para lograr o llegar a las *instalaciones artísticas efímeras*. En la primera parte del trabajo se pueden encontrar las correspondencias entre la vida de la mariposa y las etapas del proceder investigativo del profesor que piensa y hace didáctica en contextos diversos.

Se analiza por medio del estudio de caso una situación de mediación entre el receptor, la obra de arte y la experiencia estética educativa, que arroja datos de reflexión sobre a la creación de espacios creativos en contextos educativos. El estudio de caso como metodología proporciona y alimenta la evolución de la investigación brindando una serie de dispositivos que van cambiando según su población, hasta llegar a un resultado final.

Aquí no pretendemos hacer un análisis de lo que aprendió el niño ni los desarrollos específicos que brinda el dispositivo ya que el tiempo de implementación de la

escenografía de juego es muy corto, pues eso es una situación investigativa para otra monografía.

Las herramientas usadas y que apoyan esta búsqueda del profesor para la mejora de su práctica en los espacios formales, no formales y virtuales para la educación son:

Observación: Se utiliza la observación detallada en cada muestra de la instalación con miras de analizar desde tres puntos la recepción, apreciación y participación. Así como las respuestas de los participantes y los avances del investigador en cada etapa.

Bitácora y Diarios de campo: La bitácora es un libro de sistematización y recolección de experiencias, el cual se usó para describir y detallar cada fase hasta su producto final, allí se describe pasando por el análisis de la instalación y su conclusión. Aquí las descripciones detalladas del evento grupal o los casos singulares ofrecen las variantes en los cambios del medio didáctico en construcción y análisis.

Un proyecto educativo de origen institucional: Se realiza un proyecto pedagógico como fase de implementación de práctica en una institución pública escolar, bajo la modalidad virtual.

Apoyo video gráfico y fotográfico: Se utilizan fotos grabaciones y audios que responde a las entrevistas de los compañeros alumnos y profesores que compartieron el proceso.

A continuación, una breve descripción de las etapas:

Laboratorio inicial: está compuesto por tres etapas: El huevo “instalación” se realiza una primera propuesta con la premisa de traer un objeto cultura artístico con el que se relacionó por primera vez con las artes, allí se analizó la forma de recepción estética del espectador; larva “Instalación receptiva” se realiza con la mirada de apreciación estética y crisálida “Instalación didáctica” se realiza con la mirada de

participación activa del espectador, conceptos pilares y transversales para la última etapa.

Institucionalización: la cuarta etapa está compuesta por dos apartados: Subimago "Instalación artística efímera" se consolida el dispositivo como mecanismo de mediación a través del juego con niños. En segundo lugar, Imago: "escenografías de juego" se implementa de forma virtual con niños y niñas de un colegio afianzando la propuesta didáctica de la instalación.

El análisis de los procesos y etapas se da en el espacio académico escenarios educativos, este funciona como nido de preguntas, dudas y respuesta. Por otro lado, el método de estudio de caso fue una herramienta investigativa que permitió analizar las intervenciones de cada fase.

MARCO CONCEPTUAL

Este capítulo contiene la columna teórica que soporta el presente proyecto investigativo. En primer lugar, es importante entender los conceptos de recepción, apreciación y participación pues constituyen las primeras preguntas sobre la relación entre saber artístico y estudiante. Estos conceptos en las primeras etapas dialogan en un medio didáctico con la premisa de recordar nuestra primera experiencia o encuentro con un saber general y en este caso teatral.

A partir de estos conceptos se genera una pregunta problema que permitirá dar continuidad a esta investigación.

Los siguientes términos desembocan a través de una metamorfosis, similar a la que sufre la mariposa, en la instalación como posibilidad de orientación didáctica.

RECEPCIÓN

La recepción la concebimos desde el teatro como el suceso donde el espectador observa la obra artística y es influenciado, afectado, generando reflexiones, respondiendo con emociones o apreciaciones críticas y reales. El espectador presencia un acto vivo que mueve sus sensibilidades. También afecta la cognición, impulsando un pensamiento en la lógica del espectador, en consonancia con la estructura compleja de la comunicación (Emisor-Mensaje/Código-Receptor) (Pitarch, 1992) De tal manera, el arte se reconoce en la actualidad como una actividad comunicativa por excelencia, la cual presenta dinámicas y relaciones que solo la recepción puede generar en el acto del encuentro.

El histórico de la recepción del espectador como alguien que presencia las estéticas, se ha constituido en un comienzo desde la condición pasiva del receptor. Las artes que prestan atención al sujeto (artista) y luego al objeto (obra) se definen por el contexto en el que se desarrolla el teatro y sus lenguajes para una recepción condicionada, (Dubatti, Filosofía del teatro en Argentina, 2010)

Existen diferentes tipos de recepción una de ellas es la empírica donde el término polivalencia del texto (Pitarch, 1992) se acuña para hablar de la múltiple recepción sensorial que puede vivir el espectador ante una obra, aquí el espectador tiene la obligación de reconstruir un sentido de la obra de arte desde sus constructos

culturales preestablecidos, con esta referencia disponemos la instalación como producto de recepción en el campo de la educación artística.

APRECIACIÓN

Iniciare hablando sobre qué es la apreciación para (Ivaldi, 2009) que la define teniendo una perspectiva desde la escuela. “La apreciación es el eje que se relaciona con el desarrollo de una mirada y una escucha curiosa y atenta, integrando capacidades perceptuales y reflexivas con la sensibilidad y la emotividad”.

La apreciación en este dispositivo lo relaciono con el hecho de integrar un ser a un diálogo continuo, que se da con dos agentes activos. En este caso el docente y el estudiante. Propongo inicialmente un espacio de interacción que atrae la mirada, ofrece una alternativa de apreciación, invita a pensar, sentir, desear. Un espacio donde se representa el mundo y su realidad. El teatro aquí, como herramienta que dialoga en un cruce de caminos entre lo real y lo ficcional induciendo a lo asociativo, lo cognitivo, lo imaginario, detonando una producción creativa en el hecho de contar historias, narrar sucesos y sobre todo escuchar.

El espacio en el aula se transforma en un lugar para la representación. Este ofrece distintos canales para integrar los sentidos, estimulando de forma continua y sucesiva en el tiempo real sin permitirle a los participantes retroceder o suspender el flujo de la representación. Ocurre como un acontecimiento único en cada construcción del dispositivo de apreciación educativa.

El rol docente también se modifica para lograr apreciar lo que sucede en este espacio, los acontecimientos son producto del juego. Alejarse de la convencionalidad asumida por el docente es una decisión de renunciar a los distintos roles que la producción ha determinado como integrantes del equipo productor de la educación estandarizada.

PARTICIPACIÓN

Si la recepción y apreciación son importantes en las dinámicas para ver puestas en escena teatrales, la participación es un fenómeno que entraría en nuestra contemporaneidad con la llegada de las artes vivas performativas, la participación sería una decisión en la planeación de la obra a la hora de llevarla a escena, ya que

la percepción del espectador afecta las dinámicas de la puesta en escena en tanto que sus respuestas son también percibidas por el actor haciendo análisis en cómo recibe la información, el mensaje o códigos ocultos. (Viviescas, 2009). En ese sentido, como acontecimiento complejo y único de lo inesperado de la participación del espectador la instalación es el lugar de afirmación de la obra que allí acontece como un acto de mediación y que involucra directamente al participante en un universo variado, múltiple, fragmentario y difractado afirmación-concreción del fenómeno participativo (Viviescas, 2009)

Decimos que el receptor realiza su propia percepción semiológica llenando los vacíos que la obra deja abiertas como forma de códigos y signos en el lenguaje artístico, así los construye de acuerdo a su propio sentido. (Vázquez, Estética de la Recepción, 2007) Desde esta perspectiva las instalaciones artísticas efímeras se auto alimentan con la participación activa del estudiante, otorgando un lugar que resignifica las dinámicas relacionales en el encuentro de personas con el fin de contar historias.

INSTALACIÓN

Definiendo el concepto de instalación como dispositivo (Fanlo, 2011) vectores o líneas que atraviesan diferentes lugares de enunciación en el espacio, "curvas de visibilidad y curvas de enunciación" donde el (saber-poder-subjetividad) convergen, al distribuir lo visible y lo invisible, al hacer nacer o desaparecer el objeto que no existe sin la instalación.

No es sólo objeto, sino que es también arquitectura; tal es el "dispositivo prisión" (Fanlo, 2011) como máquina óptica para ver sin ser visto. Estas instalaciones artísticas desde mi investigación previa, se concibe como artefacto estético, (Mukarovsky, Escritos de Estética y semiótica del Arte) entendiendo este como el mecanismo para acercar al receptor o estudiante a los lenguajes del arte por medio de obras teatrales o literarias.

Entonces, la instalación está pensada como estrategia en los acontecimientos educativos, acciones generadoras de símbolos culturales. Así se pretende expresar la escuela como territorio para la experiencia e interpretación de los significados que crean sentido de pertenencia a una comunidad y que juntos, elaboramos en el día a día.

EL REFUGIO

El concepto de refugio se define en la historia como un espacio en el que se puede esconder para estar más seguro del clima, animales o peligros que acechan la vida, en ese sentido la creación de lugares como refugio potencia la seguridad en nosotros mismos para el juego, la confianza, la expresión y el aprendizaje.

Los lugares también son un foco de relación, en el que se puede sentir y percibir emociones (Ellard, 2016), un lugar nos puede hacer sentir bien como también nos puede hacer sentir inseguros, todo depende del orden, el color, la luz y energía. Tenemos la capacidad de configurar espacios en los que nos podemos sentir tranquilos o cómodos para descansar y estar.

El refugio entonces en el marco del dispositivo brinda el medio para el reconocimiento de sí mismo. Es un lugar construido por cada persona en un espacio que ha seleccionado, dando la posibilidad de crear relación directa en su construcción, sin dejar de lado la tendencia a buscar lugares que nos permitan distanciarnos, alejarnos para ver, analizar sin que seamos vistos, “**ver sin ser vistos**” (Ellard, 2016). Un lugar que nos haga invisibles para acechar el conocimiento y en ese sentido aprender.

CONVIVIO - Relación convivial

El concepto de convivio lo acuña Dubatti (2011) y lo define como la reunión entre la metáfora corporal, la ficción y la construcción desde el cuerpo de un universo con otras reglas, es un acontecimiento que exige: *Reunión, poíesis corporal y expectación*.

- Reunión: se define como un acontecimiento en el que artistas, técnicos y espectadores se reúnen de cuerpo presente -El convivio-
- Poíesis Corporal: se entiende por poíesis corporal, todo proceso creativo que parte del placer de la apreciación, Eli Rozik (Dubatti, Teatro-Matriz y Tetaro Liminal, 2017) lo define como un “medio imaginístico”

En el teatro, el convivio es una condición de posibilidades de lo humano que organiza la mirada del otro en la expectación.

ESCENOGRAFÍAS DE JUEGO

“Escenografías de juego” es el concepto con el que puedo definir la acción de fabricación que permite la comunicación entre la obra y el estudiante, analizando la participación, apreciación y recepción como significativo en el proceso de creación, en pocas palabras la experiencia estética que el niño o niña experimenta.

Crear una situación de juego dentro de un espacio modificado que crea felicidad, tranquilidad, confianza y un sentido de refugio. El sujeto es quien nos invita a participar de su construcción espacial, el niño desde su subjetividad dialoga con los objetos y construye un espacio para la representación en la que de manera posterior podrá identificarse con la obra, vinculando toda la experiencia a su desarrollo de aprendizaje. Así es posible captar la estética y comprender la belleza del mundo, entendiendo la belleza como la interacción de la experiencia estética, así lo define (Vázquez, 2007), y el cual se evidencia al brindar las resonancias que produce habitar la realidad a través de sus estructuras de dispositivo mediando entre el contenido y juego para la creación de escenarios a disposición de la imaginación para narrar historias partiendo de los leguajes del arte.

(Molina J. A., 2006) propone los escenarios de juego cambiante, lugares que modifica a partir de objetos y donde los estudiantes interactúan. Este concepto lo recojo con el ánimo de nombrar la importancia de preparar condiciones idóneas para que estas instalaciones se produzcan de la manera más adecuada posible, observando símbolos en las dinámicas de construcción muy parecido a las instalaciones pedagógicas de Molina Abad pero con una propuesta metodológica educativa diferente.

Las escenografías en el teatro convencional es lo que compone una escena para simular un lugar en el que el actor vive una situación y esta definición hace que el dispositivo sea ese lugar para lograr representar la historia a partir del juego con los objetos, relacionando la escena y el juego como espacio teatral que proporcione sensaciones y emociones en la animación de objetos y representación de experiencias.

El juego tiende a construir una amplia red de dinámicas que ayudan al niño a asimilar y reflexionar en su conocimiento y entrar en reglas socialmente preestablecidas,

desarrollando nuevas maneras de comunicación con el mundo y su realidad, siendo ellos mismos en su expresión dramática. Es allí donde las escenografías de juego son un instrumento pedagógico

HUEVO PRIMERA ETAPA - DISPOSITIVO DE “INSTALACIÓN”

*“En un mundo de gusanos capitalistas,
hay que tener coraje para ser mariposa”
Lohanna Berkings*

*“Capullo que guarda el alma antes de ir a volar,
importante lo que habita, dentro el efímero”*

Huevo, le pongo este nombre ya que es la etapa de incubación donde comienza el desarrollo de un ciclo de vida y se presenta como la iniciación de la investigación, se describe el proceso por el cual comenzamos indagando. En este apartado se toma el concepto de **objeto cultural** como punto de partida, donde el espectador se reconoce como sujeto de saber que interacciona con el medio.

- ¿Cuál es el tipo de relación que le propone la etapa y el investigador al espectador?
- ¿Cómo los lenguajes artísticos pueden constituir un objeto cultural y transmitir un saber?
- ¿Qué es la apreciación y recepción artística en espacios educativos?

Esta primera etapa se gesta en el espacio académico escenarios educativos, a cargo de la profesora Dayan Rozo y en compañía de compañeros estudiantes de LAE, en la búsqueda por estrategias metodológicas, en donde se analizan situaciones didácticas de la práctica docente. Aquí nace un dispositivo, un mecanismo que permite acercar al receptor/estudiante a los lenguajes del arte. Las preguntas mediadoras de esta primera experiencia son: ¿cómo se hace una obra artística? y qué se necesita para hacer una obra de arte. En este contexto metodológico inicial de prueba se propone una premisa: recordar nuestra primera experiencia artística.

El primer referente de la literatura que atravesó como objeto cultural¹ mi proposición de dispositivo o mecanismo fue *“El extraño caso de Dr Jekyll y Mr Hyde”*, obra literaria de Robert Luis Stevenson. Allí se describe la cruda historia de un científico que sufre la dualidad ética propia del ser humano. Es relevante que este objeto cultural llega a mí, en primer lugar, desde la lectura, en segundo lugar, por medio de un audio libro

¹ El objeto cultural es definido por el investigador y docente René Richenman,

narrado por Mario Vargas Llosa, quien acompaña la narración con efectos de sonido y música que acompañan la historia. De modo que en mi primera presentación situé el libro sobre una banca en una esquina del salón con dos imágenes a blanco y negro dibujadas a mano con esfero pegadas en la pared. Recorté la introducción del audio libro y lo reproduje en un parlante pequeño. Dando la sensación de estar en un museo y que la obra se expusiera por si sola.

Para contribución a la investigación se aclara que el “**Objeto cultural**” es una herramienta de mediación en la actividad educativa, en nuestro caso fue una obra de arte, con un amplio matiz de contenidos desarrollables. ¿Cómo los lenguajes artísticos pueden constituir un objeto cultural y transmitir un saber?

En esta etapa la invitación para el espectador por parte del dispositivo y el docente es de tipo contemplativo y surgen preguntas como ¿qué son la apreciación y recepción artística en espacios educativos? A las cuales se les da un soporte conceptual desde la autora Elizabeth Ivaldi (2009).

Desde la teoría estética de Jauss (2013) se puede comprender que todo objeto cultural artístico sumerge de alguna forma la recepción que se hace del mismo y a su vez condiciona la acogida del receptor (situación). El estudiante es receptor que lee y es afectado. La experiencia cultural previa del receptor completa los procesos de interpretación (experiencias previas) por tanto, el objeto cultural como una esponja con agujeros se completa a la vista del receptor, haciendo entonces de su visión algo más amplio.

El receptor comparte desde su interior posibles significados que complementan los espacios en blanco de la obra. Entramos entonces después de presenciar la obra a dar sentido con dos factores importantes que atraviesan la experiencia según Jauss (2013), **el horizonte de experiencias y horizonte de expectativas**. El primero responde la interacción entre el marco cultural y social del receptor y el encuentro con la obra de arte. Esto es relevante en el presente trabajo porque es objetivo del docente vincular al estudiante con los saberes que el objeto cultural soporta sin dejar de lado los saberes propios del estudiante. Mas el horizonte de expectativas que es tomado de Gadamer, son estas posibles concepciones que tiene el receptor de la obra y el espectro de posibilidades en el que se puede convertir la recepción de la misma y es allí donde el docente pone su atención pues este momento puede dar cuenta de la

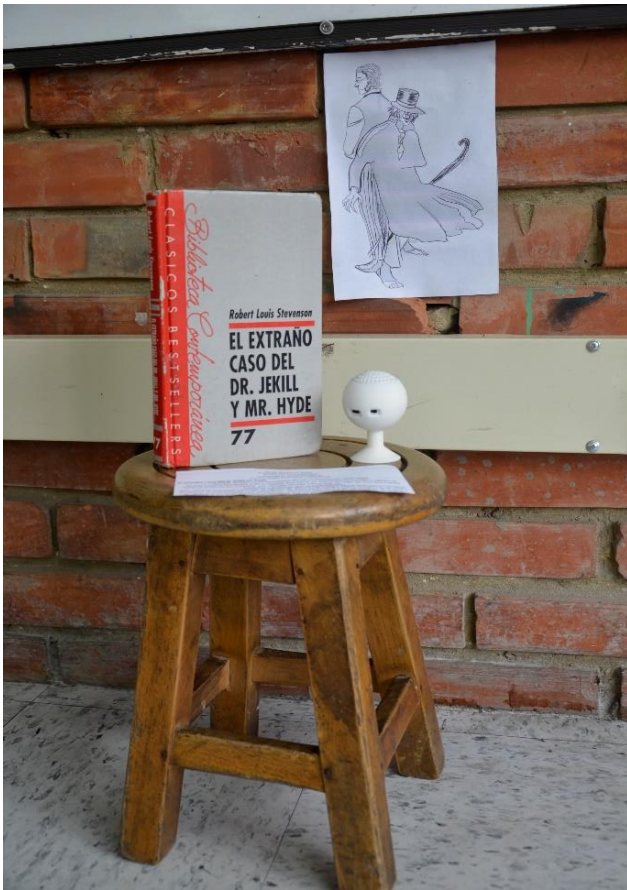
adquisición de nuevas miradas, conocimientos por parte del estudiante. También permite orientar el análisis del objeto cultural.

Frente a la forma y presentación del ejercicio aclaro que la butaca donde se apoya el libro es referencia metafórica del papel del arte el cual en esta ocasión se dispone como apoyo para la realización de una investigación.

Esta etapa se reproduce desde tres dimensiones que también son eje en la investigación y así mismo a lo largo de las siguientes etapas, donde los conceptos entre disciplinas se alimentan y forman otros nuevos que se acomodan a cada necesidad. En la dimensión pedagógica y didáctica se comprende para la presente investigación y en especial esta etapa que el profesor es parte fundamental del proceso pues es mediador y posibilita el acceso a nuevas experiencias vitales.

ANÁLISIS

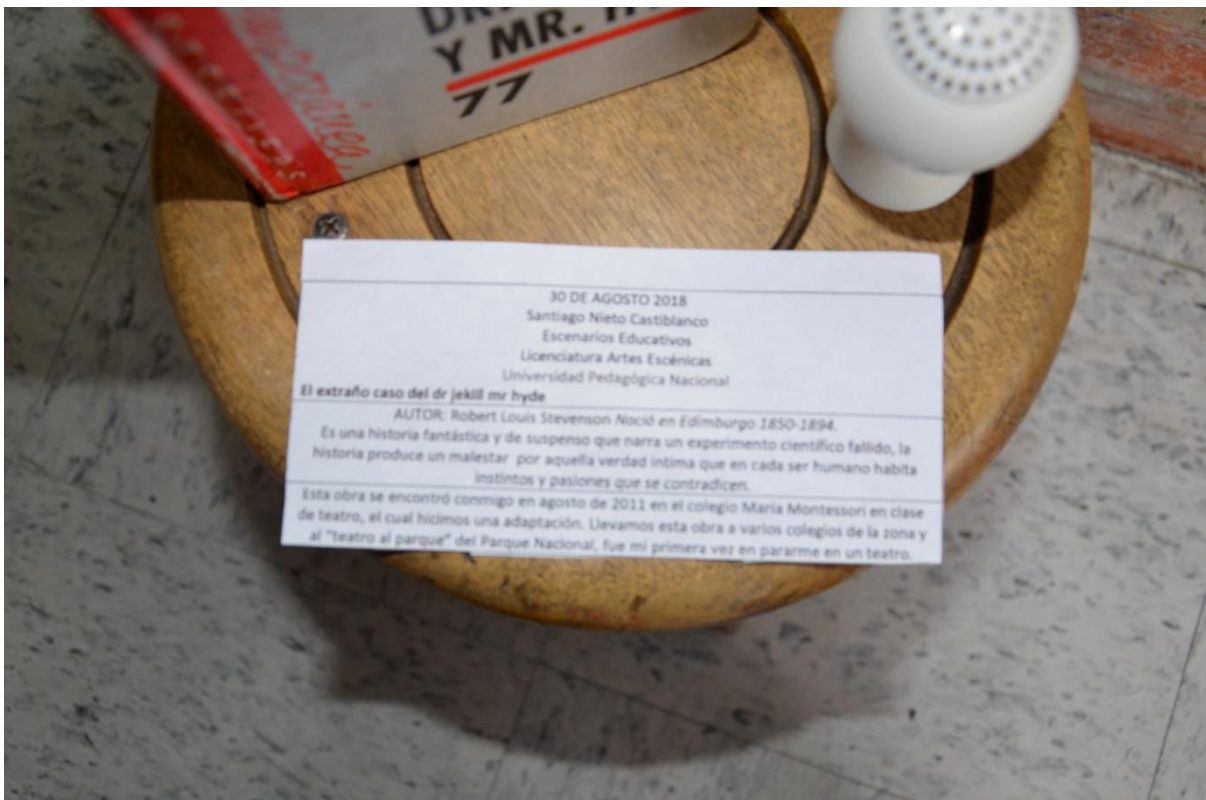
Como primera categoría emergente, **la instalación** surge de la recepción significativa que tuvieron los participantes en la apreciación de la obra literaria. En la retroalimentación de la docente me sugiere estar más presente y no esconderme detrás del ejercicio, sin embargo, ese era el objetivo principal del ejercicio, el cual buscaba que la instalación hablara por sí sola en la organización espacial a través de un parlante y que contara la historia al participante, sin embargo la ausencia de expositor hacía que la obra quedara abierta para que el receptor llegue a las conclusiones y la recepción llegue hasta un punto determinado donde la subjetividad de quien ve la instalación llene de significado el ejercicio. Por otro lado, se comprendió que se debe dar al espectador más herramientas para que llegue a un interés genuino por la obra.



LABORATORIO 1 HUEVO INSTALACIÓN



LABORATORIO 2 HUEVO INSTALACIÓN



LABORATORIO 3 HUEVO INSTALACIÓN

LARVA

SEGUNDA ETAPA “INSTALACION RECEPTIVA”

Vinculando un poco más al receptor

Larva, el nombre hace referencia a la etapa larga de la mariposa donde es una oruga. Es la etapa de la alimentación y el crecimiento, se viven diferentes mudas de piel para adaptar a su cuerpo creciente. En esta fase se implementa un objeto extra cotidiano que es una carpa de acampar y se invita a una experiencia narrativa dentro de esta.

- ¿Cómo enfocar los posibles contenidos que penden de una obra con un fin educativo?
- ¿Cómo se mueven e interactúan estos contenidos posibles, que descubre el profesor, en la instalación? ¿Se hace más clara la enunciación del docente?
- ¿La instalación hace un aporte real al proceso de aprendizaje?

Con el segundo acercamiento al dispositivo, se propone una carpa para acampar que surge en la electiva llamada “*profesor cartógrafo y su cuerpo brújula*” dirigida por Claudia Torres, donde la carpa cumple la función de dispositivo con una idea transversal, el cuerpo como territorio de cartografía; el cuerpo como un lugar posible para entendernos y así mismo nuestro contexto. El cuerpo en este espacio académico significó para mi resistencia, un cuerpo que devela la norma social pues es estructura que se ha configurado históricamente, también cuenta las injusticias, esconde las cicatrices, las dificultades de la vida, experiencias traumáticas, y, sin embargo, el proceso de cartografía corporal muestra que sobre este se puede dibujar, perforar, moldear, habitar y re- existir. Mucho de lo que podemos hablar de nuestro cuerpo salió a la luz en la carpa (dispositivo), el lugar propicio para revelar historias.

La carpa ahora es el dispositivo para contar de nuevo la novela de Louis Stevenson, pensado en la atmosfera de la novela; en un salón de la universidad pedagógica nacional sede parque nacional, lleve hojas secas, ramas grandes y pequeñas, tierra negra en mitad de la escenografía para asemejar a un bosque e instale la carpa. El interior de la carpa se adecuo con luces led que podía controlar de manera remota y un parlante. El género gótico que sugiere la historia me da la posibilidad de jugar con

la atmosfera; jugué con las luces y sonidos, proyecté sombras del personaje desde el exterior con luces más potentes. Use un sombrero y un bastón para la proyección de las sombras, las ramas y hojas también se reflejaron en la sombra que dan vida al bosque.

El ejercicio se presentó a estudiantes de la UPN en LAE en un espacio académico distinto a la electiva donde se constituyó. La primera indicación que di fue caminar alrededor de la carpa para adentrarlos con la atmosfera, luego entraron aproximadamente diez personas a la carpa. Al finalizar pregunté por la experiencia que tuvieron con el dispositivo y qué tanto logré acercarlos al material, de ello concluí que, la experiencia de los receptores o espectadores es diferente a la del actor. El ultimo ofrece un acto performático para que el espectador obtenga una experiencia viva, involucrándose cinestésica mente con el ejercicio, mientras el actor está sujeto a su línea de pensamiento para la interpretación o reencarnación de ese personaje que busca su propia transformación, en esta obra “El extraño caso de Dr Jekyll y Mr Hyde” son dos personajes, siendo el mismo ser. En cuanto a la recepción, quería que vivieran la transformación de este personaje, la dualidad que sufre el ser en escena, así como lo sentí la primera vez que leí esta historia. Los efectos de las sombras, las luces y la música, alimentan esta experiencia receptiva que deseaba brindar.

ANÁLISIS

El profesor sugiere variantes en la instalación inicial, aquí la carpa hace más íntimo el encuentro, entre el saber, el profesor y el estudiante.

El contenido transita desde la proposición del profesor, pasando por el objeto cultural luego la experiencia del participante con aquel objeto, en este caso la novela, en un medio artificial como lo es la instalación receptiva. El contenido no se altera, más, sin embargo, la experiencia es inmersiva procurando un aprendizaje más global del contenido o, en otras palabras, asumir otras dimensiones del contenido.

La carpa reconfigura el encuentro entre el saber, profesor y estudiante donde se moviliza a través del juego, buscando nuevas posibilidades de la enseñanza-aprendizaje en el aula, viendo el encuentro de la carpa como juego para contar historias que nos sacan de la cotidianidad (Vázquez, 2007), afectando al participante

a través de sus sentidos, haciéndolo un receptor abierto al suceso de la historia, abriendo su campo de expectativas desde la comunicación semiótica del teatro.

La carpa como dispositivo lo relaciono con un lugar de encuentro, es un espacio perfecto para llevar narraciones de cuentos literarios, para develar y situar al receptor, poner en una posición diferente al espectador, crear lugares nuevos de representación y a su vez recrear situaciones de juego que simula lugares imaginarios.

Esta manera de acercar al estudiante tiene como objetivo generar en él otra forma de aprender desde la propuesta de instalación, que sitúa un intercambio de relaciones entre objeto-espacio en la experiencia del cuerpo vivo como lo denomina Dubatti (2011) *“Introducción a los estudios teatrales”*. Para este ejercicio me baso en los conceptos que propone Dubatti en sus textos *“teatro matriz y teatro liminal”* (2010) y *“Filosofía del teatro en argentina”* (2010).

EL CONVIVIO:

Lo define Dubatti (2010) como “la presencia viva de los unos con los otros”. Vamos al teatro a vivir una experiencia de arte en la presencialidad de los cuerpos y la correlación que sitúa el encuentro, es decir, suscita situaciones de experiencia donde el participante es consciente de la propuesta en la que participa siendo afectado a través de su expectación, esto exige unos fenómenos de recepción como la poíesis corporal y la reunión, que es lo principal para que haya un convivio.

POÏESISCORPORAL:

Es el lugar donde acontece el cuerpo con la creación, construye un universo con otras reglas, con las reglas que propone la reunión o el aspecto teatral que encierra unos códigos o mensajes, destinado a ser consumido en el proceso que llamamos recepción.

EL ASPECTO TEATRAL:

Es el lugar donde el participante se vuelve parte activa del ejercicio, interactuando directamente con la obra. Aquí convergen los hechos de presencia viva con respecto a la obra y su creación de sentido. Este hecho vivo desde el cuerpo y su presencialidad es la preservación del vínculo de todo ser humano con el sentido existencial.



LABORATORIO 1 LARVA INSTALACIÓN RECEPTIVA



LABORATORIO 2 LARVA INSTALACIÓN RECEPTIVA



LABORATORIO 3 LARVA INSTALACIÓN RECEPTIVA



LABORATORIO 4 LARVA INSTALACIÓN RECEPTIVA

CRISÁLIDA

TERCERA ETAPA “INSTALACIÓN DIDÁCTICA INMERSIVA”

Crisálida, es la etapa de la transformación durante la cual los tejidos de la oruga se deshacen y las estructuras cambian, no solo en su forma sino también en sus funciones y su modo de vida sufre una metamorfosis. Aquí es donde la carpa comienza a cambiar, aparentemente no se puede ver el exterior, el cambio se hace desde su interior, brindándole al espectador un mundo de inmersión en el que participa y alimenta al dispositivo.

- ¿Cómo se describe la experiencia del espectador en la instalación inmersiva?
- ¿Cómo el espectador se convierte en un participante activo?
- ¿Cómo se generan nuevos puntos de recepción de la obra utilizando los lenguajes del arte a través de la co-creación y concreción, términos propuestos por Vásquez (2007)?
- ¿Cómo se vinculan los conceptos Artefacto y objeto estético a esta nueva fase?

El dispositivo inicia con las lecturas dramáticas, buscando contar, narrar cuentos dentro de una carpa a estudiantes de la LAE en el énfasis de escenarios educativos utilizando objetos que ayuden a contar el suceso narrativo, la primera experiencia de los receptores aún no es participativa, sin embargo, se rescata con el ejercicio la cercanía con el actor que narra y la emocionalidad en contar la historia, sumergiéndolo en una atmosfera narrativa que ayuda al espectador a estar conectado, atento y receptivo a la obra artística.

Con la segunda experiencia los mismos participantes debían vestir o usar una prenda como vestuario o entrar a la carpa con un objeto alusivo a la historia. Aquí el receptor se siente parte de la obra, con esta premisa buscaba sumergir aún más al receptor, pero aún no tiene una participación activa dentro de la obra.

En una tercera experiencia vincule a mi sobrino de 9 años, adaptando el cuento de Ray Bradbury *el caleidoscopio*. Desde mi indagación y exploración quería encontrar

la forma en que tuviera una participación activa. Vinculo entonces la palabra co-creación, término que utiliza Vásquez y que toma un papel importante en la investigación pues integro a mi sobrino en la creación de los personajes, construimos los personajes que son astronautas, los realizamos con papel blanco en la técnica llamada origami. Construimos también toda la ambientación de la vida láctea de la obra: con plástico negro cubrimos el interior de la carpa y así su participación es activa. Utilizamos luz negra para resaltar las estrellas, el universo, el planeta tierra y el sol. Nos apoyamos en sonidos para dar atmosfera y vida a la historia. Julián, mi sobrino, se encargó de manejar uno de los personajes y por medio del juego fuimos construyendo situaciones posibles de narración, esto lo presentamos a familiares y amigos en el hogar.

La tercera presentación, buscaba comunicar desde el lenguaje semiótico teatral, esto quiere decir que toda acción estará implícita en el cómo cuento las historias, qué sonidos y objetos utilizo para contar de forma divertida y verosímil.

La adaptación del espacio cerrado como lo es la carpa necesitará objetos, personajes, escenografías adaptadas a la carpa, en el que se narren las historias. Sumergirse en un pequeño teatro que ofrezca una experiencia única, viva desde un cuerpo que vibra con el espacio y se pregunta por el otro, por el ser que ratifica una forma de existencia, la cultura viviente.

La carpa tiene como condición lo “inmersivo”. Se ofrece este dispositivo que refiere a la capacidad de introducir al participante en una simulación kinestésica, creando así un sentido de inmersión que propone el objeto estético y como ya he dicho el encuentro es parte fundamental para la apreciación.

ANÁLISIS

Mi relación teórica con el ejercicio de instalación didáctica parte de “la teoría del valor estético como hecho social” Es el contexto general de fenómenos llamados sociales, es decir que el estudio objetivo del fenómeno artístico tiene que juzgar la obra de arte como un signo que está constituido por el símbolo sensorial. Mukarovsky (1990) .p37 El dispositivo tiene una función artística, llevando la obra de arte como un signo o

hecho semiológico, demostrando posibilidades para la configuración estética de los espacios desde las nuevas manifestaciones de arte contemporáneo.

Colin (2016) p37 Nos habla de una situación como lo es el habitar los espacios de la ciudad. “Aprenderemos que una buena planificación urbanística puede tener efectos beneficiosos en la población, pero una determinada disposición de un barrio y una arquitectura agresiva puede convertir ese lugar en un foco de ansiedad, o incluso de criminalidad”.

Sin dejar a un lado los procesos de recepción que da como base a esta investigación, la manera en que el espectador se acerca a la obra de arte desde la apreciación, recepción y participación estética que es fundamental para entender cómo la instalación es el puente entre el sujeto y la obra, esto quiere decir que toda acción estará implícita en el cómo cuento las historias, qué sonidos y objetos utilizo para contar de forma entretenida.

Lo que vuelve diferente la carpa es el para que se utiliza, sacándolo de su utilidad principal que sirve de refugio para convertirlo en un dispositivo basados en los lenguajes del arte que sirve como estrategia metodológica para construcción de una situación didáctica.

Con esta distinción encontré dos conceptos que definen la carpa en su apreciación estética y que sustentan el para qué de la carpa como dispositivo, “*El Artefacto*” y “*EL Objeto Estético*” Términos de Mukarovsky citado por (Vázquez, 2007)

Es importante vincular estos dos conceptos que se propone en este texto, ya que define y nombra al dispositivo en la participación del espectador en la instalación de inmersión.

OBJETO ESTÉTICO:

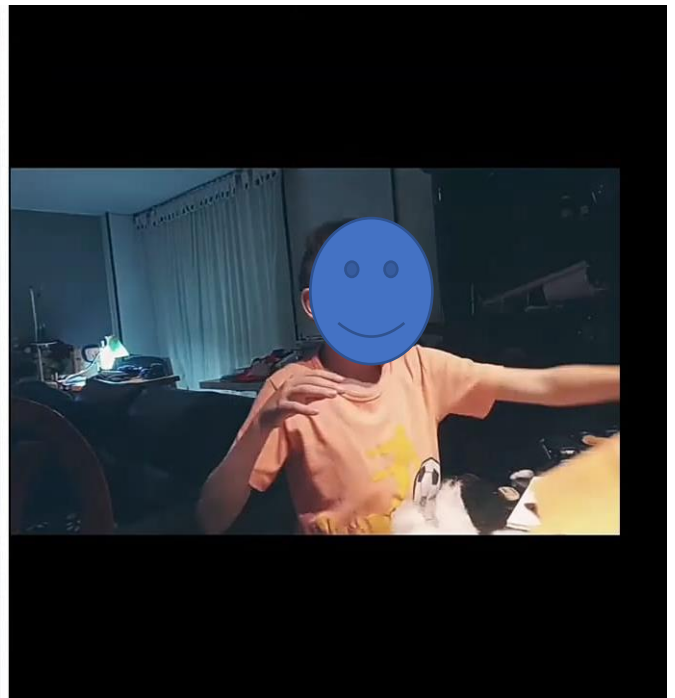
Es el material o concepto que da significado y corresponde como imagen o símbolo social, es el vehículo del artefacto, en otras palabras, lo define como el material que detona el punto de Recepción.

ARTEFACTO:

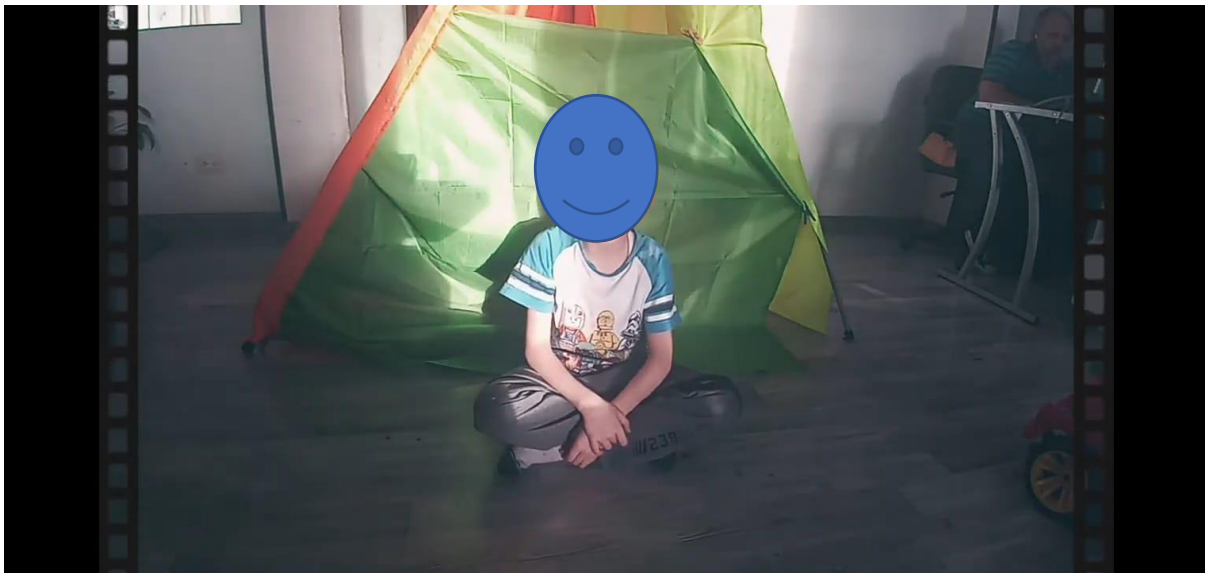
Es el material que funciona como significante y se percibe a través de los sentidos, en otras palabras, lo define como el material que lleva a la participación del espectador y que está compuesto con los lenguajes del arte.

Encuentro en el trasegar de la investigación que la carpa tiene las facultades que corresponden a los conceptos antes mencionados, porque la instalación inmersiva genera participación siendo a su vez el material que alimenta la experiencia desde las esferas del arte. Por tanto, opto por combinar el resultado de estos dos conceptos, ya que la carpa es el que moviliza la instalación: Lo llamo artefacto estético: encuentro entonces con fines de claridad investigativos La instalación desempeña la utilidad de artefacto estético de apreciación; la carpa por sí sola no es algo que produzca un conocimiento es una cosa que tiene utilidad, pero lo que se produce en ella en su proceso de recepción es el que cumple la función de dispositivo didáctico, situando el cuerpo como territorio de cartografía, mediando entre lo pedagógico y didáctico la obra artística causando un efecto de concreción que busca el papel activo del mismo durante el proceso de apreciación.





LABORATORIO 2 CRISÁLIDA INSTALACIÓN DIDÁCTICA



LABORATORIO 3 CRISÁLIDA INSTALACIÓN DIDÁCTICA



SUBIMAGO

CUARTA ETAPA “INSTALACIÓN ARTISTICA EFIMERA”

El Imago y Subimago: Es el último estadio del desarrollo de un insecto. Es la etapa donde tiene alas funcionales. Sin embargo, hay una pequeña etapa antes llamada subimago donde necesita desarrollar sus alas; en comparación con el dispositivo, aunque es la última etapa se despliega en dos momentos uno en exploración con mi sobrino y otro de institucionalización con los niños del colegio Reyes Echandia I.E.D de forma virtual, debido a la contingencia por covid 19.

- ¿Cómo generar nuevos refugios?
- ¿cómo brindar otros materiales no convencionales para realizar instalaciones?
- ¿cómo se relaciona con los espacios cotidianos que habitamos?

Con la llegada de la pandemia y el encierro en los hogares la investigación dio un giro inesperado, con el ánimo de acompañar a mi sobrino en las actividades del colegio la carpa se convirtió en un lugar de juego en la que podíamos experimentar luces títeres, objetos y muchos artefactos.

Como ya habíamos mencionado, Adaptamos el cuento de Ray Bradbury “El caleidoscopio” es la historia de unos astronautas que van cayendo hacia la tierra desde el espacio, simulamos el espacio dentro de la carpa tapando con bolsas de basura negra todas las entradas luz, hicimos en origami los astronautas, compramos estrellas y planetas que alumbran en la oscuridad, jugamos a flotar en el espacio, moviendo lentamente los muñequitos en origami, ensayábamos el cuento una y otra vez, luego de tenerlo muy claro incluimos sonidos voces en off, alistándolo para presentarlo a nuestra familia que habitaban en casa, uno por uno los fuimos invitando a el espacio de la carpa para sorprenderlos y sumergirlos en el espacio atmosférico del cuento.

Luego la carpa se transformó en la búsqueda de nuevas formas de construir atmosferas, con sillas y cobijas armamos un refugio, una estructura que nos permitirá simular la carpa, lo llenamos de almohadas, pusimos luces por todos lados,

adaptamos más cuentos he inventamos otros, llevamos títeres, muñecos, creamos objetos que alumbraban con luz neón, ese lugar se convirtió en nuestra máquina del tiempo, pasábamos todo un día allí sin darnos cuenta, el dispositivo ahora se podía moldear, nosotros éramos, los constructores de las instalaciones, buscamos otras formas de construir con tubos telas lugares que permitieran hacer refugios, así el artefacto fue tomando fuerza, hacíamos escenografías para experimentar con los cuentos, improvisar jugando posibles historias con muñecos títeres.

Por otro lado El papel que comencé a tomar en estos encuentros relacionales de co-creación con Julián mi sobrino, son diferentes al encuentro con estudiantes, pero la necesidad de replantear el papel del docente me ha llevado a buscar nuevas formas de relacionarme con los estudiantes, siendo el facilitador del dispositivo acompaño la experiencia, pero lo que suceda dentro debe ser espontaneo para que sea verdadero y eso lo convierte un aprendizaje performático, el espacio y los objetos también construye el ejercicio, siendo estos los que propician la acción del acontecimiento en las narraciones así como lo define (Molina J. A., 2006)p7 La paradoja “sostenible” el niño posee el objeto y el espacio posee al niño.

El dispositivo se propende con el concepto de transteatralización que propone Dubatti “*Teatro Matriz y teatro liminal*” (2010) al ser una estrategia por utilizar el arte como herramienta para atraer la mirada del espectador. Por consiguiente, la instalación didáctica se sitúa en una teatralidad liminal que colinda con los límites en la educación en la escuela y las maneras de acercar al estudiante a una obra artística, el teatro liminal para Dubatti se refiere a los límites que ofrece el teatro y en este caso también los límites de la educación. Por tanto, esta manera de acercar al estudiante tiene como objetivo generar en él otra forma de aprender desde la propuesta de instalación, que sitúa un intercambio de relaciones entre objeto-espacio en la experiencia del cuerpo vivo.

ANÁLISIS

la propuesta didáctica se basa en la manera en que le damos la posibilidad al niño de construir su espacio, enriqueciendo simbólicamente su participación en los ambientes de aprendizaje, proyectando la obra literaria en la fabricación de instalaciones artísticas uno de los referentes en el que me apoyo es el arquitecto ACASO (2014)

con sus construcciones de arquitecturas efímeras², el cual me ayuda a visualizar estos lugares ideadas por los niños(a), lugares que reflejan el refugio para su aprendizaje. “El <<encuentro>> posibilita y favorecer el juego presimbólico y simbólico en un contexto relacional.” Abad Molina (2016)

Un primer sentido de la recepción de la obra literaria estaría entonces vinculada con las expectativas -el deseo- del espectador y las realizaciones (el placer) que le ofrece el estímulo del espectáculo. Es aceptable decir que cada docente tiene una presunción del deber ser y el deber ofrecer del teatro. Poseemos una imagen de lo que el teatro es Y es a esta imagen a la que vinculamos cada nuevo acontecimiento sumamos entonces a su horizonte de sentido nuevas formas de ver el aprendizaje con el dispositivo.

Esta participación como Receptores participantes del acontecimiento en el dispositivo, nos anuncia un doble placer representado por el reconocimiento -que nos vincula, que nos acoge- y el descubrimiento - que nos sorprende, que nos concreta-. Es ese proceso puntual de afirmación-concreción que posterga el tiempo del espectador hasta tanto la obra finalice lo que establece un campo de tensiones que se emparenta con el juego, que permite al estudiante ser constructor de su propio aprendizaje, hacerse partícipe del evento creativo.

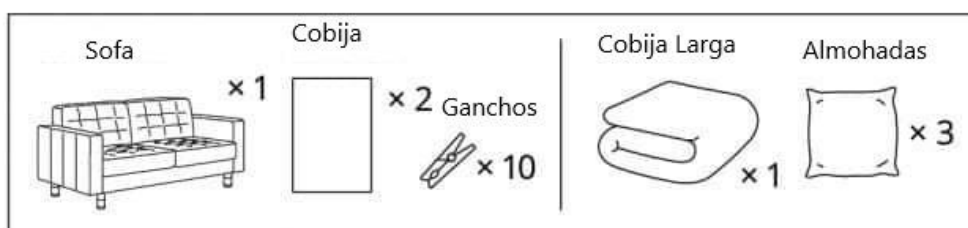
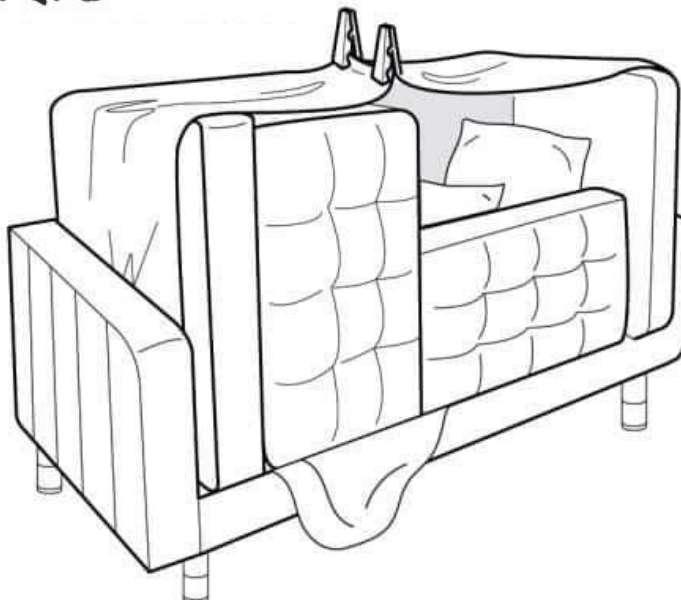
² Construcciones del arquitecto (Camnitzer, 2014) el cual utilizo como categoría de análisis.

REFUGIO



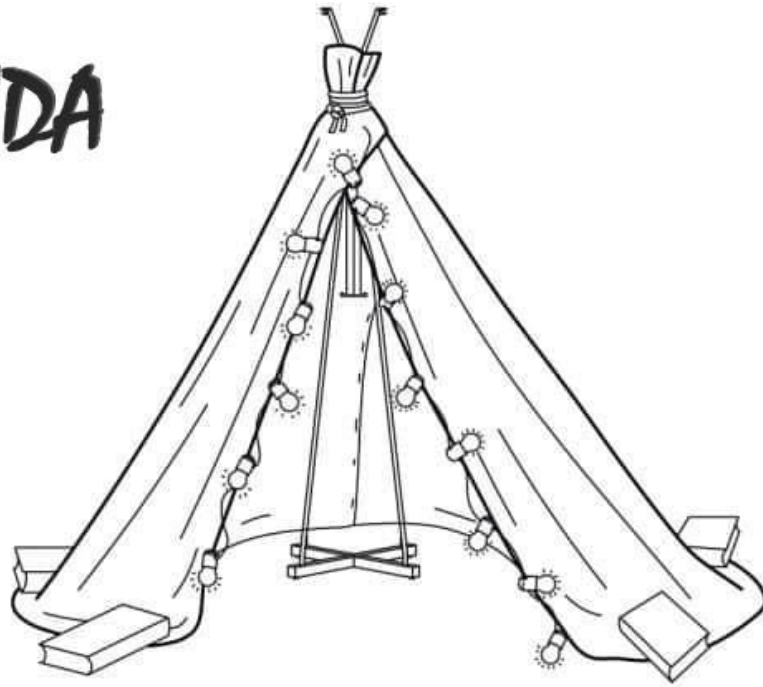
INSTITUCIONALISACIÓN 1 SUBIMAGO INSTALACIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA

FUERTE



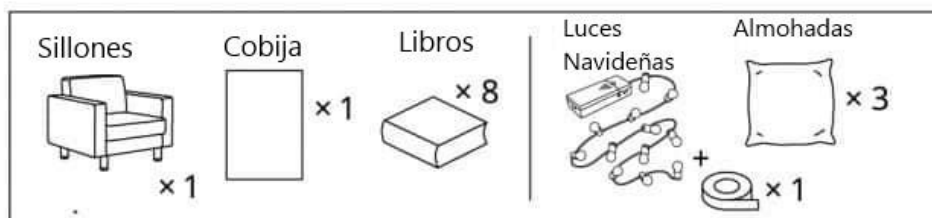
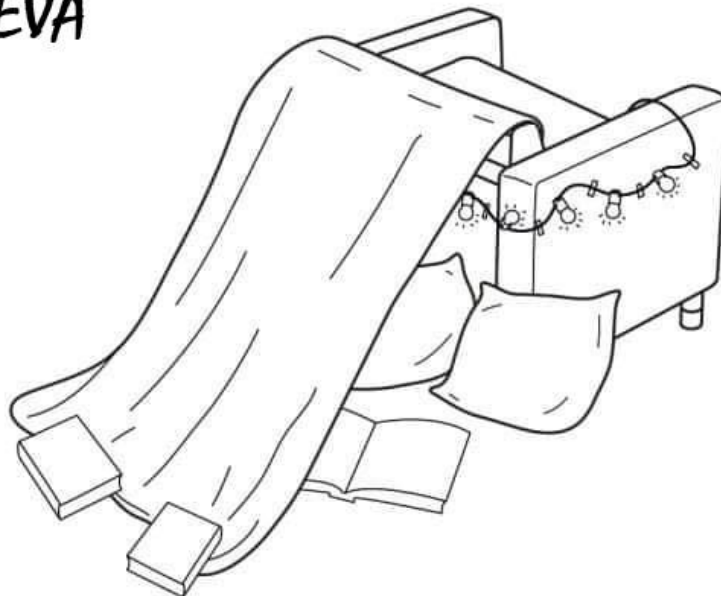
INSTITUCIONALISACIÓN 2SUB IMAGO INSTALACIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA

TIENDA



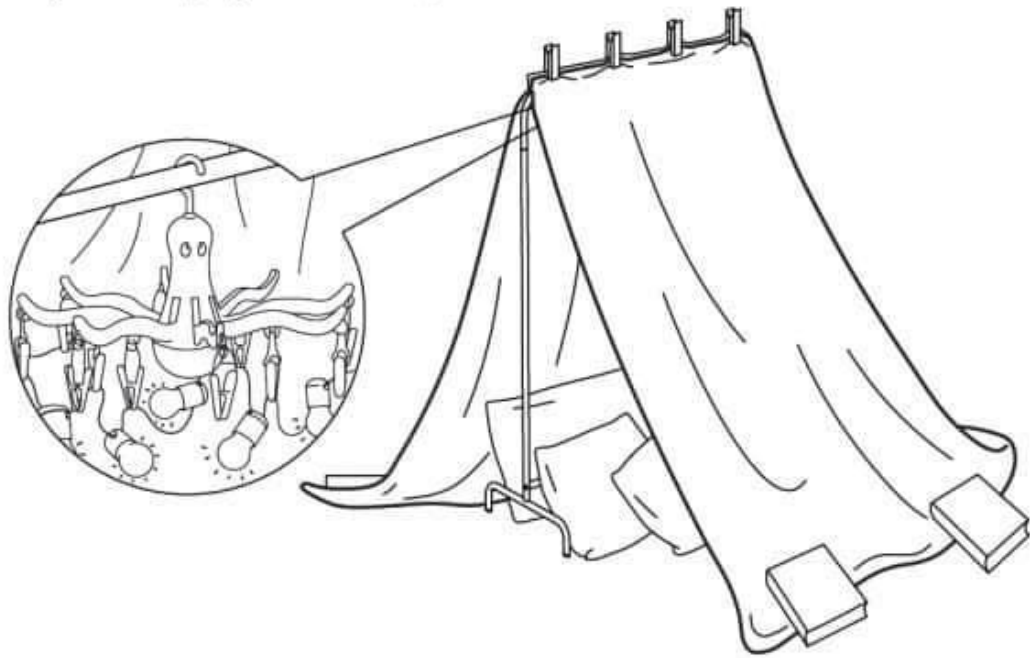
INSTITUCIONALISACIÓN 3 SUBIMAGO INSTALACIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA

CUEVA



INSTITUCIONALISACIÓN 4 SUBIMAGO INSTALACIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA

CAMPAMENTO



INSTITUCIONALISACIÓN 5 SUB IMAGO INSTALACIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA

Proyecciones pedagógicas

La implementación del proyecto pedagógico buscó generar ambientes de aprendizaje basados en los lenguajes del arte como dispositivo, direccionando la orientación y visión de la práctica socio cultural, ampliando los conceptos estructuras de narración literarias estudiando cuentos infantiles. El resultado de ello son las escenografías de juego como dispositivo en la interpretación y expresión donde el refugio aporta a los procesos de aprendizaje, Surge la Instalación Artística Efímera producto del juego dramático que ocurre allí dentro y que se enmarca en una performatividad educativa.

IMAGO

INSTALACIÓN ARTISTICA EFIMERA / ESCENOGRAFIAS DE JUEGO

Imago: este apartado como subetapa es donde consolido en un proyecto pedagógico he implemento en un espacio escolar de forma virtual; comparando estas especies con las escenografías de juego, el cual su construcción es pasajera para completar las instalaciones artísticas efímeras y cumplir un ciclo de vida circular en la implementación del dispositivo en la escuela.

En el área de la práctica pedagógica, implemento el dispositivo en el 2020-1 a niños y niñas entre los 6 y 12 años en los cursos de primero y tercero del colegio Reyes Echandia I.E.D. de forma virtual, por la situación que se vive en ese momento de aislamiento mundial, logro vincular las escenografías de juego pesándome la implementación en los hogares de cada niño, ellos construyen sus instalaciones con objetos que encuentran en casa, como cobijas, almohadas en otros, haciendo un relato con muñecos y títeres que realizan en las clases cada uno hace una presentación mostrando el dispositivo que creo nombrando ese espacio.

El concepto de las escenografías de juego lo aborda (Molina J. A., 2006) y lo denomina como “Escenarios de juego cambiante” (p3) son un medio espacial representacional del imaginario infantil que moviliza desde lo perceptivo, sensorial y manipulativo procesos simbólicos, narrativos o relacional, lenguajes de significado común con instalaciones de objetos.

En las escenografías de juego como categoría emergente lo utilizo para denominar el espacio que es transformado por el niño, se adapta con los objetos que se encuentren en él, donde cada modificación se convierte en arquitecturas efímeras y estas construcciones son nuevas acciones de aprendizaje a partir de estructuras móviles con posibilidades de transformación “Construcción-Deconstrucción” (Molina J. A., Reflexión pedagógica II. Obtenido de La escuela como ÁMBITO ESTÉTICO SEGÚN LA PEDAGOGÍA REGGIANA, 2006)p3 haciendo de los escenarios un lugar de acción también efímeros.

Para definir las escenografías de juego en este proyecto primero defino la palabra “escenografías”; es un conjunto de elementos que ayudan a simular ambientes y representar convenciones del espacio en el teatro, la misma convención que buscamos al construir un lugar de refugio y como efecto orgánico de la instalación aparece el juego el cual denomina y acompaña la paradoja sostenible³ (Molina J. A., Reflexión pedagógica II. Obtenido de La escuela como ÁMBITO ESTÉTICO SEGÚN LA PEDAGOGÍA REGGIANA, 2006)p8 en la misma actividad de representar cuentos narraciones y lugares imaginarios para el acercamiento de materiales literarios en los lenguajes del arte.

ANALISIS

La instalación está pensada como estrategia en los acontecimientos educativos, como acciones generadoras de símbolos culturales. Así se pretende expresar la escuela como territorio para la experiencia e interpretación de los significados que crean sentido de pertenencia a una comunidad y que juntos, elaboramos en el día a día. Por otro lado, Entender el espacio educativo como lugar de encuentro es también crear relaciones de hecho estético que contribuye de forma gradual la mirada artística.

La escenografía de juego se convierte en el resultado que crea el niño(a) en contextos educativos, es un lugar donde convergen los saberes de las artes con los saberes pedagógicos para la creación de la instalación artística efímera que es lo que sucede dentro de esta escenografía de juego.

La expresión dramática y el juego en la narración de historias están fundamentalmente conectados a los contenidos literarios. José Cañas (2009) cita a Piaget que afirma “la importancia del juego tiende a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de la realidad, dominándola para vivir” y Para generar estas dinámicas de juego requiere de herramientas dramáticas del teatro como el personaje la historia y la escenografía

³ el niño posee el objeto y el espacio posee al niño.

Definido la función de las instalaciones, la pregunta que me antecede es la forma en la que el niño se relaciona con estos espacios y cómo son sus formas de aprendizaje, comparando este ejercicio con mi niño interno me cuestiono durante el trayecto de formación, cuales son las formas en las que aprendo de forma tranquila orgánica y gozando del proceso de formación, reflexionando cual era la diferencia en mi aprendizaje con la de Julian me encuentro con los modelos de aprendizaje (Kolb, Guía Didáctica, 2019) (Politecnico, 2019) Supone que el aprendizaje tiene cuatro categorías, Experimentación Activa, -Observación Reflexiva, Experiencia concreta y Conceptualización Abstracta.

Entonces la forma en la que el niño se acerca al dispositivo comienza a ser más importante para el análisis del dispositivo y su función estratégica en el desarrollo infantil, en este sentido también se propone repensar las didácticas de las disciplinas educativas en las estructuras espaciales de los objetos, la organización y su función. “La forma de relacionarnos con el mundo en la infancia, determina nuestra identidad” así lo afirma Abad Molina (2016) p.2 “La influencia de los entornos es un factor que forja al ser humano” Molina (2006) p.1 entender como el niño al construir su espacio crea su propio ambiente de aprendizaje siendo él participante y receptor de su construcción.

La obra como texto mediador: Durante las sesiones use la narración de cuentos como texto mediador para para movilizar diferentes contenidos inmersos en las historias como lo son las estructuras de narración y tipos de narración, identificándolas en los cuentos de forma que entendieran la composición de un texto narrativo también brindando una práctica con el fin de crear sus propios cuentos, se eligieron cuentos que tuvieran que ver con los espacios en los que convivimos habitualmente, el cuarto la casa, también los cuentos tenían moralejas de resiliencia, perseverancia, practica y constancia, uno de los cuentos más trabajados fue el de “La astronauta música” porque en el cuento una niña construía su propio espacio para hacer música y este era el propósito del taller construir un refugio como habiente de aprendizaje, se hizo énfasis en las diferentes formas de habitar los espacios de la casa, por medio de los

cuentos fuimos reflexionando los espacios que habitamos más y en los que encuentro comodidad para realizar tareas o para jugar con los muñecos.

Los objetivos en la implementación:

Con el fin mantener el objetivo general del proyecto en la escuela se buscaba mantener durante la ejecución el objetivo de crear las instalaciones dando herramientas previas para llegar a ello, se tenía un propósito claro, pero en la implementación se reconfiguro el cómo llegar ya que eran dos cursos diferentes niño(a)s de primero y el otro de tercero en cada uno alcanzamos a llegar aunque los caminos fueran diferentes todos los contenidos apunto a la construcción de escenografías de juego, con primero el medio didáctico tuvo ciertas características particulares a diferencia de tercero por la edad y contenidos de lectura , en cuanto a los objetivos específicos se reformulo en cada curso para alcanzar el propósito por motivos de tiempo en los encuentros virtuales la sesiones se desarrollaban una parte sincrónica y otra asincrónico porque el tiempo no permitía desarrollar más afondo el dispositivo, así que la exploración en la escenografía de juego lo hacía cada niño de forma autónoma grabando el proceso o resultado de la instalación en sus hogares, al ver los videos en la exploración de escenografías de juego hacía que cobrara sentido la instalación artística efímera ya que el verdadero juego potenciaba el espacio que habita el estudiante, sin la presencia del docente.

En la segunda sesión pudimos darnos cuenta qué el lenguaje y la declaración no podía ser la misma para ambos cursos, las indicaciones y las actividades debía ser diferente en tercero qué de primero, pero con el mismo resultado.

En la segunda sesión la profesora de primero estuvo infiltrada en mi clase; sin saber que era la profesora ella analizo como hacia la declaración y al final nos reunimos para discutir sus apreciaciones, dijo cosas muy importantes que afectaron la construcción de las siguientes planeaciones ya que tenía que hacer una para cada curso, la primera apreciación fue sobre la forma de hablar de los contenidos, ya que

estaba utilizando términos muy académicos con los niños de primero y a esta edad estamos aprendiendo a leer y escribir haciendo los temas más complicados para comprender, pudo notar a los niños un poco perdidos en las explicaciones, la segunda apreciación fue sobre los contenidos, se dio cuenta que estaba tratando de explicar varios contenidos en una misma clase sin reparar en ninguno y eso hacía que no quedaran claros los ejercicios.

Bajo estas apreciaciones de la profesora, llegamos a varias preguntas y conclusiones, la primera es la forma de orientar o declarar los contenidos teniendo en cuenta el curso y la edad de los niños teniendo en cuenta que es un mismo tema y en qué se diferenciaría la forma de explicarlos o que recursos se utilizarían para acercar a los niños, entonces los objetivos generales podrían ser los mismos pero los específicos cambiarían de acuerdo a las necesidades del grupo.

La edad de los 5 a 7 años Según El desarrollo humano Papalia (2012 p252) cambia la forma de autodefinirse, la manera en que se definen a ellos mismos, incorporando en su imagen la forma en como lo ven los demás, entonces podemos deducir que para el niño de primero no importara ser más espontaneo en el juego incluso frente a una cámara o a sus padres, mientras que al niño de tercero le costara un poco más poder expresar de forma natural su juego a menos de que pueda estar solo en su espacio.

En cuanto a los contenidos y las actividades Los progresos en las actividades se daban después de ver el contenido y después de haber realizado un ejemplo o practica a través del estudio de un cuento, primero se narraba la historia, luego se explicaba el contenido para poder identificarlo en el mismo cuento que se volvía a leer, la actividad para la casa consistía en estudiar otro cuento que ellos escogieran haciendo lo mismo de la clase, identificar los contenidos ellos solitos, así íbamos sumando para la creación de sus historia y de la escenografía de juego.

Para la tercera planeación las actividades cambiaron en la forma de hacerla con primero a diferencia de tercero, como ya se ha mencionado, la diferencia en la ejecución de las actividades las modifique con respecto al juego. Con los niños de primero las actividades tenían que ser más didácticas de forma que el juego apareciera más espontáneo en la actividad, con tercero podía ser un poco más explicativo sin tener que pensarme el contenido de forma lúdica.

La relación entre el contenido y los textos mediadores se relacionaban en la práctica situada de leer cuentos, ya que los contenidos estaban inmersos en las historias que luego las estudiábamos para poder entender las estructuras de narración, entonces los cuentos servían como ejemplo y estudio en la construcción de sus historias, íbamos sumando sucesos, imaginando personajes que ayudarían a la invención de un cuento creado por ellos mismo.

En cuanto a contenidos cognitivos: Como primer contenido importante fueron las estructuras de narración oral que se desarrolló en cada sesión y que podemos evidenciar en la puesta y narración de cada historia, el niño incorpora la ilación de sucesos que va dando narrativa.

La Expresión es el contenido que desarrolla la construcción del yo en el niño y que se ve reflejado en las formas de representar y habitar los espacios que ha creado para su aprendizaje, la construcción cognoscitiva del yo como un sistema de representaciones descriptivas y evaluativas acerca de sí mismo, que determina la manera en cómo se sienten con ellos mismos.

Los Procesos de representación se da en la co-creación de sus refugios y la forma en que interactúan con su medio, reconoce y se identifica con su títere con el cual identifica habilidades que los pueden describir a ellos, de forma gradual los niños se auto reconocen en estos espacios de juego.

Sobre la evaluación

En las sesiones evaluaba a los estudiantes con preguntas sobre los temas que se estaban estudiando, ellos respondían correcta o incorrectamente decidía si volver explicar o ahondar en el tema con ejercicios o ejemplos, finalmente la evaluación se

vuelve cualitativa al buscar que los niños logren de forma parcial y gradual el objetivo, mostrando en su ejercicio lo que interiorizo apostándole al esfuerzo que necesito para realizar de la mejor forma la actividad, obteniendo más que una nota, la experiencia sensorial de una dinámica, entonces la evaluación para mi es cuanto jugo o se divirtió haciendo el cuento y los refugios,

Evaluar una sola cosa generalizada es dar por hecho que todos aprendemos de la misma forma, la idea de esta investigación es apostarle a lo performático y liminal que se vuelve el ejercicio de la educación en espacios no convencionales, así que la evaluación se convierte en la experiencia que dejan los niños con sus videos y que tan vivos y reales fueron para ellos y para el que lo observa.



IMPLEMENTACIÓN 1 IMAGO ESCENOGRAFÍAS DE JUEGO



IMPLEMENTACIÓN 1 IMAGO ESCENOGRAFIAS DE JUEGO



IMPLEMENTACIÓN 2 IMAGO ESCENOGRAFIAS DE JUEGO



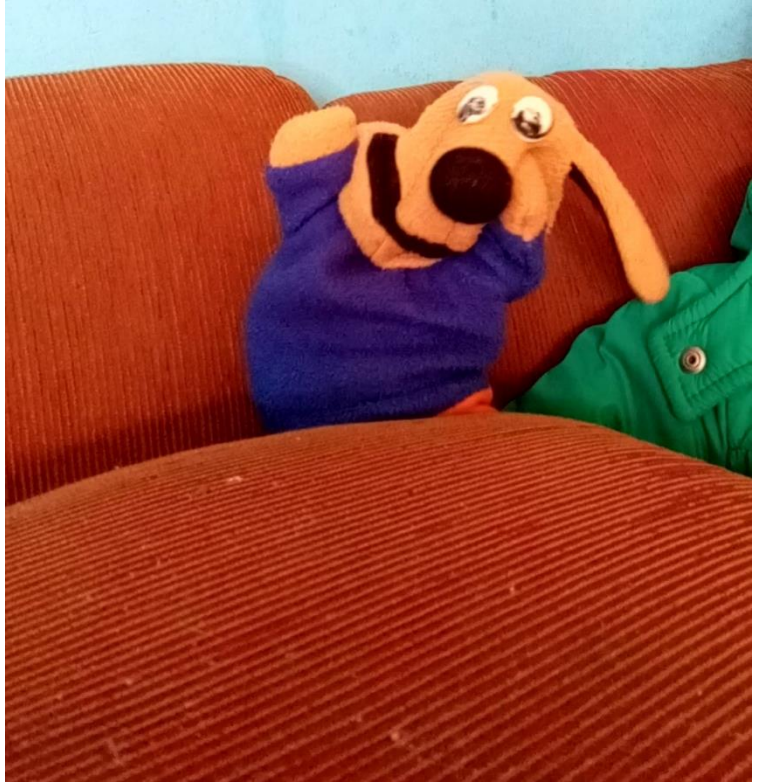
IMPLEMENTACIÓN 4 IMAGO ESCENOGRAFIAS DE JUEGO



IMPLEMENTACIÓN 5 IMAGO ESCENOGRAFIAS DE JUEGO



IMPLEMENTACIÓN 7 IMAGO ESCENOGRAFIAS DE JUEGO



IMPLEMENTACIÓN 6 IMAGO ESCENOGRAFIAS DE JUEGO



IMPLEMENTACIÓN 8 IMAGO ESCENOGRAFIAS DE JUEGO

CONTEXTOS

Aquí podremos encontrar la descripción profunda de los lugares donde creció el mecanismo didáctico. Junto a preguntas como: ¿En qué espacios tangibles se da la experiencia? ¿Quiénes participan de la experiencia? ¿Cuánto dura la experiencia? ¿Alguna experiencia propuesta por alguna otra persona en el grupo de investigación llamo su atención más que las otras? ¿Cómo describe el papel de la profesora Dayan Rozo en esta experiencia? Con el fin de aclarar las particularidades de los sujetos y contextos que permiten la evolución del mecanismo Didáctico hasta llegar a *Las escenografías de juego*.

Se propone también estas conclusiones como un lugar de inicio para la construcción de metodologías posibles en la investigación de la didáctica, se propone el dispositivo “escenografías de juego” en un posible objeto de estudio, si llegase a ser de interés para otro investigador.

Aquí podrá encontrar después de un proceso largo un lugar similar a un mariposario. Conclusiones e ideas que revuelan como posibilidades sobre el trabajo didáctico del profesor. son herramientas encontradas en un espacio para la creación, constituyen a su vez partes importantes de la indagación del mismo medio educativo y las consideraciones pertinentes para establecer caminos seguros para todos en la investigación.

Los pasos de un proceso de contricción didáctica no se dan a la ligera, pues requieres una sensibilidad más aguda por parte del investigador docente puesto que cada paso involucra la realidad y vida de los estudiantes como agentes activos, esta sensibilidad se desarrolla con la escucha parmente, observación y evaluación en cada decisión tomada.

Una conclusión común en cada una de las etapas es la necesidad de crear relatos alrededor del encuentro con realidades distintas que alimentan y enriquecen el sentido del artefacto, atrayendo la mirada del participante haciendo interesante el encuentro y mediación del contenido allí propuesto enriqueciendo el horizonte de sentido de quien participa de esta experiencia.

Conclusiones generadas desde las bitácoras y reflexiones de las clases:

Las conclusiones son sistemáticas y progresivas equivalentes al desarrollo de cada capítulo.

El dispositivo didáctico es también una herramienta para llevar contenido del arte a la escuela. Aquí se usan los lenguajes del arte como materia que desglosa contenidos axiológicos, cognitivos y procedimentales. Con el dispositivo se busca obtener por parte del investigador una reflexión acerca de la apreciación estética en la escuela según la estética de la recepción en Jauss (citado por Vasquez, 2007, conferencias).

El dispositivo se presentó en el espacio académico de escenarios educativos a los estudiantes y compañeros participantes obteniendo siempre una retroalimentación de acuerdo a las investigaciones que se estaban haciendo, como equipo de investigación y de manera personal, basados en la forma en que el espectador o estudiantes atienden a la obra de arte (recepción) y como podría influir en su estructura de aprendizaje. Para Jauss citado por Vásquez en su conferencia de la estética de la recepción, el horizonte de sentido es la mirada que reorganiza el significado que se le da a una obra, es donde el espectador por medio del dispositivo amplía su horizonte de conocimiento y aquí lo anterior es importante porque el dispositivo cumple el papel de mediador entre la obra el receptor y el conocimiento en el medio educativo.

Los contextos en los que se desarrollaron las etapas iniciales que componen esta investigación son similares, no obstante, hay cambios importantes. Más adelante con la implementación y exploración con Julián, mi sobrino, que genera una reflexión por el dispositivo y nuevas preguntas sobre la forma en que aprende dentro del mismo dispositivo. La investigación consolida un camino para llegar al concepto de **escenografías de juego**, donde nace una propuesta didáctica para cualquier población por medio de una experiencia de inmersión artística.

INSTALACIÓN

El primer estadio nos ofrece las siguientes reflexiones de acuerdo a la población he inicio de la investigación.

Es nuevo el nombre que doy a este primer encuentro con mi pregunta de investigación/Educativa. Se da con un grupo de personas que investigan en la universidad, sobre planeación y ejecución de proyectos educativos en escenarios de enseñanza. Aquí es importante dar un sentido y es el del profesor que enseña con su práctica a otros docentes. Escenarios educativos es el nombre de esta experiencia abordo de un programa de la mano con Dayan Rozo como guía.

Los estudiantes del espacio académico a los que le presentaba el dispositivo son colegas de la carrera que tienen un bagaje y una experiencia artística, pedagógica, investigativa. Allí, a este grupo de estudiantes de las artes y la educación se nos propone el “dispositivo” desde los lenguajes artísticos. Desarrollo mi entendimiento del dispositivo, en principio con una obra artística con la cual nos acercamos al teatro.

Este primer referente de novela literaria me llevó a extraer la idea central que sugiere la obra, por tanto, nace la pregunta sobre cómo enfocar los contenidos de una obra para desarrollarla en el dispositivo con un fin educativo.

Los cuentos y novelas tienen muchos contenidos de trasfondo que pueden llegar a generar cognición por medio de lo lógico y sensibilidad con lo creativo, saber cómo utilizar estos contenidos es la indagación que propone el dispositivo para facilitar la enunciación del docente.

En el proceso existe la pregunta constante de cómo llevar la obra a la instalación. Se propone un primer posible vínculo de la obra con el espectador, en búsqueda de que este sea autónomo y de manera posterior busque adentrarse por sí solo en la literatura.

Elegí una obra de literatura, enunciando un fragmento de esta obra que invitara al participante a querer saber más de la misma. Este primer dispositivo partía desde una pregunta personal al indagar cómo afectó esta obra he influyó en mí, acercándome a los lenguajes del arte y en específico al teatro.

Esta obra literaria llamada el extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde fue mi primer referente. Hice una adaptación de la obra convirtiéndola en un libreto del cual hicimos un montaje y lo presentamos en diferentes espacios escolares y teatros de Bogotá en su momento.

El primer espacio de instalación fue en un salón de la UPN sede parque nacional, donde puse el libro encima de una banca con imágenes y una breve descripción del autor y género de la obra, al lado un parlante que reprodujo un fragmento específico de la trama, tomada de la radio novela que hace Mario Vargas Llosa de la obra literaria.

En la retroalimentación de los estudiantes y de la docente encargada del área se concluyó que el acompañamiento es importante por parte del docente en la ejecución de la obra para la configuración de discursos, usando la situación para empezar con la narración y utilizando el dispositivo para generar la atmosfera de la narración.

INSTALACION RECEPTIVA

El segundo apartado responde a preguntas resultado de reflexiones de clases del énfasis de escenarios educativos

En la retroalimentación de la instalación, para los compañeros el ambiente situó al receptor dentro de la historia, esto ayudo a tener una sensación de miedo, de suspenso y nace un posible primer nombre de “*Instalación interactiva*” el cual busca que el participante aporte al mismo ejercicio y logre sumergirse en la historia, Aquí la obra atraviesa la subjetividad y la corporalidad del espectador, sumergiéndolo en una experiencia que contribuye a la construcción del saber común. Entonces los lenguajes del arte se vuelven un puente metodológico entre el saber y el conocimiento, en otras palabras, la instalación permite desarrollar competencias básicas del saber en relación con el otro.

Continuando con la idea de dispositivo como estrategia para la interpretación de cuentos dentro de una carpa para acampar a través de los lenguajes del arte, se piensa la apreciación y recepción del espectador.

Una de las reflexiones más importantes de la etapa anterior y que se da en la retroalimentación de mis compañeros investigadores se refería al acompañamiento del docente. Gracias a esto dirijo la mirada al lugar donde el participante se lleva una experiencia guiada por el docente, aquí aparece la carpa como medio de interacción didáctica que invita a sumergirse en una experiencia dentro de ella como territorio de cartografía relacional primero y luego corporal involucrando la participación directa

del espectador. La reunión de personas adentro de la carpa genera un encuentro íntimo que permite al receptor entender de forma participante la obra de arte, lo lleva a reflexionar la trama o historia de forma inmersiva en la obra de arte. El docente ofrece una herramienta didáctica al pensar cómo llevar al espectador a entender la obra desde los lenguajes del arte.

Este primer ejercicio invitaba a algunos estudiantes de la UPN-LAE a ver unas lecturas dramáticas, cuentos e historias que se presentaban dentro de la carpa con utilería, indumentaria, muñecos, títeres y luces en su interior, todo un artefacto que generaba una experiencia inmersiva que acompañaba la muestra. Las personas participantes hacen una apreciación de la obra a través de sus sentidos y responden a las sensaciones que suscita la historia con los artefactos que componen el interior de la carpa.

Con el paso de la investigación y en la búsqueda de la participación activa del espectador concluimos, con ayuda de los estudiantes y compañeros investigadores, que aún no había logrado hacer parte activa al espectador más allá de solo generar una expectación. Se logra acompañar de forma axiológica los contenidos de la obra de arte, pero aún faltaba involucrar de forma participante a las personas, haciéndolas más que cómplices, parte de la misma obra dándoles un papel importante en el desarrollo del dispositivo. Dubatti (2011) lo enuncia como “espectador” un término que define en el marco de las estéticas de la participación y que abre una nueva etapa para esta investigación.

Una última reflexión es la cualidad participativa en la recepción es kinestésica, esto quiere decir que por medio de los sentidos el espectador aprecia la obra interactuando con ella. En un primer momento se nombró a esta etapa “instalación interactiva” durante la investigación se buscó entender cuál es la dimensión interactiva del dispositivo como término. Para definirlo encuentro un artículo que define el concepto de interactividad basado en los medios de comunicación virtual Bedoya (1997). El emisor, el medio, el mensaje, y el receptor fueron las coincidencias que encuentro en este texto. “El emisor obviamente es el productor de cierto mensaje que envía a través de un medio para que llegue al receptor. No importa qué tan antiguo, moderno o por inventarse sea el medio de comunicación, siempre existirán estos cuatro elementos” (la interactividad tal como la conocemos solo se da dentro de los medios de

comunicación asincrónicos, el receptor puede decidir qué información desea obtener) con esta definición concluyo que lo interactivo es la relación que tiene una persona con los medios digitales, por esta razón el dispositivo no puede ser interactivo, si existen instalaciones artísticas interactivas, pero estas utilizan las TICS.

INSTALACIÓN DIDÁCTICA INMERSIVA

En este tercer apartado de reflexión nos encontramos con una situación global de contingencia que revela nuevas conclusiones.

Aquí se presenta un importante cambio con la población ya que la investigación continua, pero comienza una pandemia. El covid-19 arrasa con millones de vidas alrededor del mundo y provoca la abstención global de las relaciones sociales cercanas. La educación, el trabajo, el entretenimiento como formas de interacción social se trasladan al encierro en los hogares. Las instituciones educativas cambian de la presencialidad al mundo virtual.

La situación de inmersión expone otras posibilidades para la situación de aprendizaje haciendo el intercambio entre el contexto y las dimensiones del participante con los posibles códigos que carga el objeto cultural. La poíesis corporal del participante toma prioridad pues hay un diálogo más amplio y refuerza esta correlación haciendo que el espectador cree nuevos sentidos dentro de esta experiencia de aprendizaje. Por tanto, el enunciado inicial del docente, su propuesta, amplía la gama de lecturas posibles por parte del participante. La obra comienza a afectar otras dimensiones del ser humano que no se contemplaban en la primera instalación, llenando unos códigos de relación entre la obra y el espectador.

Entonces la carpa reconfigura el encuentro entre el saber, profesor y estudiante, donde se reconfigura las didácticas relacionales profesor/estudiante a través del juego, buscando nuevas posibilidades de la enseñanza aprendizaje, viendo el encuentro de la carpa como juego para movilizar contenidos de clase he institucionalizar el conocimiento del estudiante con el contenido a enseñar.

La carpa como dispositivo lo relaciono con un lugar de encuentro, es un espacio perfecto para llevar narraciones de cuentos literarios, para develar y situar al receptor,

poner en una posición diferente al espectador, pero a la vez es una situación de juego que simula lugares imaginarios.

Nuestro trabajo como equipo de investigación en el espacio académico toma nuevas formas. Comencé a trabajar con mi sobrino Julián de 11 años en casa, ayudando con temas de su colegio y de paso explorando con la carpa formas de contar historias. El espacio usado fue una habitación de la casa. Pude ver a mi sobrino muy interesado por lo que iba a suceder. Armamos una carpa y acondicionamos el lugar con cortinas dentro de la carpa. Instalamos luces ultravioletas y sellamos con bolsas de basura el interior de la carpa para que no entrara luz y así poder obtener el efecto que queríamos de aislamiento y oscuridad. Este nuevo luego lugar dentro del hogar sirvió como trinchera para adaptar cuentos, allí hicimos los personajes con títeres y otras manualidades necesarias para el paisaje fantástico.

Mi referente procedimental para trabajar con mi sobrino es la co-creación que propone Vásquez, la cual le da un papel importante en la construcción de espacios artísticos al espectador o participante de la obra, en este caso Julián. A partir de la instalación como herramienta didáctica se da la concreción de la obra, término que también acuña Vásquez en la estética de la recepción.

La **concreción** sería la ampliación del horizonte de conocimiento en el campo artístico, visibilizando o sacando a la luz en el espectador, que en este caso es Julián, sus formas de expresión, su sensibilidad y creatividad. Por ejemplo, en el ejercicio de instalación inmersiva donde Julián toma la historia del astronauta en la historia de Ray Bradbury, y lo relaciona con su cotidianidad, específicamente con las peleas entre sus amigos, el dio cuenta de lo necesario que es escuchar y ponerse en los zapatos de las otras personas. Se aproxima también esta experiencia al ejercicio de otredad que, en el marco de las pedagogías de la alteridad, hacen aquellos profesores y profesoras cuando buscan generar reflexiones grupales o comunes.

Y me encuentro entonces construyendo andamiajes y estructuras desde las pedagogías y las artes. A esto llamo la **ingeniería didáctica** pues ofrece la instalación gravitando en función del desarrollo del *saber, del saber hacer, y posiblemente del saber ser*. Profesores/ingenieros de experiencias de aprendizaje.

De esta experiencia como docente, artista, investigador y amigo quiero decir que busco generar aprendizajes “apropiados”, donde mi yo docente o mi yo profesor

participa activamente de su proyección, de los ejemplos que lo constituyen, desde sí. Trabajo, labor y ejemplo. O acaso desde donde enseña el profesor, desde sus experiencias de vida, sin embargo, en esta relación profesor/estudiante el niño toma acción, comprende las reglas de juego propuestas por el profesor, su lenguaje, aprende nuevas palabras y se genera diálogo.

La investigación me llevo a entender los ejercicios como un potencial para el dialogo con la infancia. Julián perdió la timidez con el paso del laboratorio, su creatividad exploraba con más confianza los espacios de creación, había más proposición de su parte. El laboratorio sumaba respuestas de su parte.

La representación acompañando un proceso estructural que busca llevar la practica situada a las necesidades que el estudiante necesita en su desarrollo como ser humano, las pedagogías de la alteridad me dan las herramientas como participe ético político de las construcciones de escenarios favorables en los procesos de humanización.

Resulta ser la pedagogía de la alteridad uno de los objetivos como docente a la hora de pensarme las clases donde pueda acompañar el proceso sin imponer el conocimiento, creando espacios laboratorios de exploración que permita al niño un autoaprendizaje y que me permite reflexionar la forma en la que aprende así retroalimentando la investigación

INSTALACIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA

En este cuarto apartado nos centramos en la construcción de nuevos escenarios donde se consolidan las escenografías de juego como dispositivo educativo performático que reflexiona en las didácticas educativas.

La necesidad de crear un escenario en colaboración con mi sobrino se convierte en un nuevo espacio de construcción e instalación, dejando la carpa a un lado para explorar otras formas de habitar el espacio creando a partir de objetos que se encontraban en el mismo lugar como las sillas mesas cobijas entre otras.

Encuentro que Julián se vuelve autónomo al construir estos espacios entrando en un juego de arquitecto buscando diferentes construcciones de instalaciones, el dispositivo se vuelve un tipo de escenografía donde el presenta sus trabajos del

colegio, también hacíamos montajes de cuentos y historias que inventábamos en el juego de improvisar.

El lugar se convierte en un refugio que hace imaginar al niño diferentes escenarios desarrollando su creatividad a la hora de contar historias, teniendo una mejor expresión corporal en el espacio que el mismo construye un lugar para el juego que da la oportunidad de explorar cuentos, obras teatrales, utilizando herramientas de manualidades como títeres, muñecos entre otros objetos, con Julián realizamos utilería que reflejara en la luz negra para darle ilusión al cuento creando atmósferas narrativas.

Más que pensarme como educador me puse en el papel del niño que busca lugares de juego en el que pudiéramos fluir de forma creativa y como docente acompañé todo el tiempo la propuesta, teniendo como referente la pedagogía de (Molina J. A., Reflexión pedagógica II. Obtenido de La escuela como ÁMBITO ESTÉTICO SEGÚN LA PEDAGOGÍA REGGIANA, 2006) que proponen al niño unas instalaciones plásticas en las que el niño interactúa con los objetos, crean espacios para el juego, la diferencia con las instalaciones que creamos con Julián es que el mismo las creaba, sin embargo, la relación con los objetos era el mismo, creando símbolos y significados que da al objeto un espacio relacional

ESCENOGRAFÍAS DE JUEGO

Luego de hacer todo un laboratorio con mi sobrino Julián, armé un proyecto pedagógico el cual implementé de forma virtual en el colegio I.E.D Reyes Echandia de forma virtual a los cursos primero y tercero implementando las escenografías de juego como lugar de encuentro en los hogares con sus familiares y ejercicios de narración oral, antes de llegar a las instalaciones artísticas efímeras, hicimos algunos ejercicios como presentarnos con el muñeco de peluche preferido que ellos tenían entender las características principales de un cuento.

La implementación de este proyecto pedagógico es la institucionalización del dispositivo, la forma virtual en la que se implementó ayudó a que el dispositivo se desarrollara de forma más sincera ya que los estudiantes desde la comodidad de su casa tuvieron más libertad de desarrollar y construir su propio espacio con los objetos

y formas que a ellos se les ocurría siendo autónomos de su creación, potenciando el concepto de refugio que adopto de Colin (2016) "La influencia de los lugares en la mente y el corazón" dando al carácter de lo virtual la importancia de explorar el espacio sin tener al profesor como observador, siendo el resultado más sincero en la presentación final de sus dispositivos.

El desarrollo del juego en el niño es diferente en las distintas edades, los niños van desarrollando según su edad una forma o sistema de representaciones, algo que pude observar en primero a diferencia de tercero es la forma en que involucra su espacio, los niños en grado primero interactúan con lo que tienen a su alrededor mientras los niños en grado tercero están más centrados en el yo, en cómo se identifican con el personaje y qué características le dan, dotando al muñeco con sus pensamientos y actitudes pues ellos la mayor parte del tiempo están reflexionando acerca de cómo se construye frente a sí mismo y como lo ven los demás. Los niños de primero se encuentran en una etapa pre-operacional donde dotan de virtudes positivas las historias.

TABLA DE IMÁGENES

1. **Fotografías Fase 1**– Huevo Instalación
 - Laboratorio 1
 - Laboratorio 2
 - Laboratorio 3

2. **Fotografía Fase 2** – Larva Instalación Receptiva
 - Laboratorio 1
 - Laboratorio 2
 - Laboratorio 3
 - Laboratorio 4

3. **Fotografía fase 3** – Crisálida Instalación Didáctica
 - Laboratorio1
 - Laboratorio 2
 - Laboratorio 3
 - Laboratorio 4

4. **Fotografía fase 4** – **Subimago instalaciones artísticas efímeras**
 - Institucionalización 1
 - Institucionalización 2
 - Institucionalización 3
 - Institucionalización 4
 - Institucionalización 5

- **Fotografía sub fase 4** –**Imago escenografías de juego**
 - Implementación 1
 - Implementación 2
 - Implementación 3
 - Implementación 4
 - Implementación 5
 - Implementación 6
 - Implementación 7
 - Implementación 8

Bibliografía

- Bedoya, A. (1997). *¿Qué es interactividad?*
<http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactividad.pdf>:
Usuario, Revista Electrónica.
- Bedoya, A. G. (1997). *¿Qué es interactividad?* Revista electronica
<http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactividad.pdf>.
- Camnitzer, A. (2014). *ARQUITECTURAS EFIMERAS COMO HERRAMIENTAS PARÁMETRICAS. ARTICULO*.
- CORREA, O. L. (2019). *INSTALACIONES PEDAGÓGICAS*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Dubatti, J. (2010). *Filosofía del teatro en argentina*. Argentina : Universidad de Buenos Aires
- Dubatti, J. (2011). *Introducción a los estudios teatrales*. Mexico: Mano de Papel.
- Dubatti, J. (2017). *Teatro-Matriz y Teatro Liminal*. Buenos Aires: Anónimo.
- Ellard, C. (2016). *PSICOGEOGRAFIA: LA INFLUENCIA DE LOS LUGARES EN LA MENTE Y EL CORAZÓN*. Barcelona: Planeta, S.A.
- Fanlo, L. G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?: Foucault, Deleuze, Agamben. A PARTE REI. REVISTA DE FILOSOFIA*.
- Ivaldi, E. (2009). La apreciación del arte en la escuela. *Educación Artística*, 5.
- Molina, A. J. (2016). *Lugares de juego y encuentro para la infancia*. Revista Iberoamericana de Educación, vol. 71.
- Molina, J. A. (2006). *Escenografías para el juego simbólico*. Revista Aula de infantil No32.
- Molina, J. A. (2006). *Reflexión pedagógica II. Obtenido de La escuela como ÁMBITO ESTÉTICO SEGÚN LA PEDAGOGÍA REGGIANA*. (Profesor Titular de Educación Artística. CSEU La Salle, UAM).
- Molina, J. A. (2009). *Experiencia Estética y Arte de Participación: juego, Simbólico y Celebración*.
- Monterrey, I. T. (s.f.). *El estudio de casos como técnica didáctica*. Monterrey: Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo.
- Mukarovsky, J. (1990). *Escritos de Estética y semiótica del Arte. I El arte como hecho semiológico*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- Mukarovsky, J. (s.f.). *Escritos de Estética y semiótica del Arte*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- Pitarch, J.-R. G. (1992). *LAS TEORÍAS DE LA RECEPCIÓN: Actas del Segundo Congreso Internacional de la S.E.D.L.L. Las Palmas*, (pág. 143;148). El Guiniguada, Gran Canaria, España.
- Politecnico, S. d. (2019). *Estrategias de aprendizaje, Guía didáctica Modulo III*. Bogotá.
- Rickenmann, R. (1995). *Metodologías clínicas de investigación en didácticas y formación del suizo*: Universidad de Ginebra.
- Torregrosa, J. C. (2009). *Didáctica de la Expresión Dramática*. Barcelona - España: Octaedro.
- Vázquez, A. S. (2007). *Estética de la Recepción*. Ciudad de México: Conferencia.
- Vázquez, A. S. (2007). *Estética de la Recepción*. Ciudad de México: Conferencia.
- Viviescas, V. (2009). *Mirando la butaca desde el escenario*. *Udea*, 161;168.
- Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid: Austral.