



Laboratorio de collage



JUGANDO CON FRAGMENTOS



**LABORATORIO DE COLLAGE JUGANDO CON FRAGMENTOS
PROPUESTA METODOLÓGICA PARA UNA PRÁCTICA DEL COLLAGE**

**Hamlet Esteban Llorente Rubio
Cód. 2014272026**

**Trabajo de Grado para optar por el título de
Licenciado en Artes Visuales**

**Asesora
Zulma Delgado Ríos**

**Línea de Investigación
Di Sentir**

**Licenciatura en Artes Visuales
Facultad de Bellas Artes
Universidad Pedagógica Nacional
Bogotá
2021**

RESUMEN

El laboratorio de collage: *Jugando con Fragmentos*, es una propuesta metodológica que tuvo como propósito promover la práctica de collage haciendo uso de estrategias e instrumentos que posibilitaron un ambiente de aprendizaje flexible, horizontal entre los participantes y el docente acompañante, durante las tres sesiones de práctica pedagógica en el espacio académico de artes de grado décimo en el Instituto Pedagógico Nacional – IPN. La propuesta de investigación recoge las experiencias de los participantes en el laboratorio, desde su conceptualización a partir de, diversas estrategias de creación de collages y las metodologías que proporcionaron los elementos propios de la historia del arte como constituyentes para el diseño y la realización del trabajo docente y la propuesta de sistematización de la experiencia. El tratamiento que se llevó a cabo con las evidencias, del proceso-pedagógico consistió en una triangulación a través del diálogo con la triada: Hacer – Experiencia – Comunicación, desde la cual se recogen los aportes de la práctica pedagógica como proceso formativo para los licenciados en Artes Visuales. De manera que, la implementación del laboratorio cumple las expectativas, y propone una serie de reflexiones en torno a la enseñanza artística.

Palabras clave: Collage, laboratorio de creación, didáctica, hacer, experiencia, comunicación, Investigación Basada en Artes – IBA.

Agradecimientos

A mamá, quién me enseñó de bondad y humildad, gracias por tu amor incondicional y tu paciencia.

A mi viejo, primer maestro y amigo, que me presentó el mundo de la poesía y el arte. Gracias por los aprendizajes y tu compañía en las luchas.

A mi familia y hermanos, con los cuales me he construido como persona, y me han brindado su apoyo bajo cualquier circunstancia.

A mi asesora de investigación, quien se comprometió desde la construcción de la propuesta hasta la culminación del documento. Gracias, porque considero que comprendí las estructuras básicas para la elaboración, planteamiento y desarrollo de un proyecto en el campo de la educación artística.

Al profesor Gustavo, que me acogió como a un colega y amigo, y facilitó el espacio para la realización del laboratorio. Agradezco profundamente las enseñanzas y reflexiones sobre el momento educativo.

A la UPN, el lugar donde nació la utopía.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
1. PROBLEMA	13
1.1. Planteamiento del problema.....	13
1.2. Objetivo General	16
1.3. Objetivos Específicos.....	16
1.4. Justificación	17
1.5. Antecedentes	19
2. MARCO TEÓRICO	26
2.1. Fragmentación del collage	26
2.1.1. Arqueología del collage: Rasgar, recortar y pegar	28
2.1.2. Intersección de fragmentos: montar y ensamblar.....	38
2.1.3. En contacto con el objeto: bricolage y ready-made	41
2.1.4. De-construir el espacio y el objeto: el azar, yuxtaponer y el inconsciente.....	45
2.1.5. Desplazamientos e interacciones: la experiencia del sujeto en el espacio	50
2.2. Estrategias de enseñanza de las artes	54
2.2.1. Laboratorio de creación	55
3. MARCO METODOLÓGICO	57
3.1. Investigación Cualitativa.....	57
3.1.1. Investigación Basada en Artes IBA	58
3.1.2. Experiencia espacial y corporal: performativa.....	62

3.2. Diseño de investigación	63
3.2.1. Construcción del laboratorio	65
3.2.2. Sistematización de la experiencia	69
3.2.3. Contexto educativo IPN	72
3.3. Desarrollo de la práctica.....	74
3.3.1. Configuración del espacio del laboratorio	76
3.3.2. Diseño y apropiación de los materiales	79
3.3.3. Fundamentación	81
3.3.4. Instrumentos de recolección.....	92
3.3.5. Resultados de la sistematización: Participación y socialización	93
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	96
4.1. Análisis de las evidencias: La triada	96
4.2. Categorías analíticas	98
4.2.1. Sobre el Hacer	99
4.2.2. Sobre la Experiencia	101
4.2.3. Sobre la comunicación	104
4.2.4. Subcategorías de la experiencia educativa (Estudiantes, docente, institución)	107
4.3. Resultados, impactos y alcances	110
CONCLUSIONES	113
BIBLIOGRAFÍA	117

Listado de imágenes

<i>Imagen 1. Hojas compuestas de papeles pintados y rasgados, que eran usados por calígrafos japoneses alrededor del s. XII.....</i>	<i>29</i>
<i>Imagen 2. Repujado sobre cuero en Persia s. XIII.</i>	<i>30</i>
<i>Imagen 3. Álbum genealógico de Europa Occidental s. XVII.....</i>	<i>31</i>
<i>Imagen 4. Composición realizada por monjas en el s. XVII.....</i>	<i>32</i>
<i>Imagen 5. Postal antigua de San Valentín del siglo XIX.</i>	<i>33</i>
<i>Imagen 6. Guitarra, Pablo Picasso, 1912.....</i>	<i>35</i>
<i>Imagen 7. Naturaleza muerta en una mesa. George Braque, 1913.</i>	<i>36</i>
<i>Imagen 8. La persiana. Juan Gris, 1914.....</i>	<i>37</i>
<i>Imagen 9. El psiquiatra. Kurt Schwitters, 1919.....</i>	<i>39</i>
<i>Imagen 10. Deseo de Vuelo. Pere Catalá Pic, 1931.</i>	<i>40</i>
<i>Imagen 11. Elvira Escallón 'En estado de coma' (intervención en mobiliario hospitalario)</i>	<i>42</i>
<i>Imagen 12. La fuente. Duchamp, 1917.</i>	<i>44</i>
<i>Imagen 13. Pollock pintando.</i>	<i>47</i>
<i>Imagen 14. Tres estudios para retrato de Lucian Freud, 1969.</i>	<i>47</i>
<i>Imagen 15. El secreto mejor guardado. Mike Davis, 2011.....</i>	<i>49</i>
<i>Imagen 16. Nacimiento de los deseos líquidos. Salvador Dalí, 1932.</i>	<i>50</i>
<i>Imagen 17. Detalle de la obra 'Abrazo 1962' de Dorothea Tanning.....</i>	<i>51</i>
<i>Imagen 18. Yard. Allan Kaprow, 1961.....</i>	<i>52</i>
<i>Imagen 19. La otra Historia. Edward Kienholz, 1968.....</i>	<i>52</i>

Listado de fotos secuencias

<i>Foto secuencia 1. Ejercicio instalativo en el salón de artes, sesión 2.</i>	<i>77</i>
<i>Foto secuencia 2. Paso a paso de la construcción de la rayuela instalativa. Sesión 3.</i>	<i>78</i>
<i>Foto secuencia 3. Material didáctico para jugar con collage.</i>	<i>79</i>
<i>Foto secuencia 4. Piezas realizadas por los grupos de estudiantes a partir del juego con la caja de collage.</i>	<i>80</i>
<i>Foto secuencia 5. Instrucciones del juego para la creación de collage.</i>	<i>83</i>
<i>Foto secuencia 6. Realizando la rayuela instalativa</i>	<i>84</i>
<i>Foto secuencia 7. Propuestas finales de los estudiantes.</i>	<i>86</i>
<i>Foto secuencia 8. Intervención de un grupo de estudiantes en la enfermería del IPN.</i>	<i>86</i>
<i>Foto secuencia 9. Intervención de un grupo de estudiantes frente a las canchas del IPN.</i>	<i>87</i>
<i>Foto secuencia 10. Intervención de un grupo de estudiantes en los pasillos del IPN</i>	<i>87</i>
<i>Foto secuencia 11. Intervención de un grupo de estudiantes frente al patio central del IPN.</i>	<i>88</i>
<i>Foto secuencia 12. Intervención de un grupo de estudiantes en los pasillos del IPN</i>	<i>88</i>
<i>Foto secuencia 13. Intervención de un grupo de estudiantes en el parqueadero del IPN.</i>	<i>89</i>
<i>Foto secuencia 14. Relación de las propuestas finales con los referentes del marco teórico #1.</i>	<i>90</i>
<i>Foto secuencia 15. Relación de las propuestas finales con los referentes del marco teórico #2.</i>	<i>91</i>
<i>Foto secuencia 16. Aportes a la sistematización por parte de los estudiantes durante cada una de las sesiones.</i>	<i>94</i>

Listado de tablas

<i>Tabla 1 Antecedentes.</i>	22
<i>Tabla 2. Elementos generales para el diseño del laboratorio.</i>	68
<i>Tabla 3. Mapa conceptual sobre los contenidos del espacio académico y del laboratorio.</i>	73
<i>Tabla 4. Descripción de las sesiones.</i>	74
<i>Tabla 5. Procesos metodológicos del laboratorio.</i>	76
<i>Tabla 6. Instrucciones frente a la creación con el collage.</i>	83
<i>Tabla 7. Instrumentos de recolección.</i>	93
<i>Tabla 8. Informe de los códigos de las categorías.</i>	98
<i>Tabla 9. Elementos característicos de la categoría sobre el hacer</i>	101
<i>Tabla 10. Elementos característicos de la categoría sobre la experiencia.</i>	104
<i>Tabla 11. Elementos característicos de la categoría sobre la comunicación.</i>	107
<i>Tabla 12. Subcategorías de la experiencia educativa.</i>	108
<i>Tabla 13. Resultados, impactos y alcances.</i>	111
<i>Tabla 14. Dimensiones constitutivas dentro de la experiencia del laboratorio.</i>	113

Listado de diagramas

<i>Diagrama 1. Ciclo del collage en el proceso de construcción, diseño e implementación del laboratorio.</i>	66
<i>Diagrama 2. Elementos y características del proceso metodológico.</i>	70
<i>Diagrama 3. Hallazgos en la triangulación.</i>	99
<i>Diagrama 4. Relaciones entre el laboratorio, la metodología y los resultados.</i>	112
<i>Diagrama 5. Relación entre la problemática, los objetivos y los resultados.</i>	112

Listado de anexos

Anexo 1. Instrumentos de recolección y análisis de evidencias.

Anexo 2. Carta de aprobación por parte del asesor metodológico.

Anexo 3. Autorización de registro fotográfico.

Anexo 4. Declaración personal de no plagio.

INTRODUCCIÓN

Para dar inicio a mi proceso de trabajo de grado hay que reunir varios fragmentos de experiencias, que aportaron a la definición de intereses y objetivos en cuanto a la búsqueda pedagógica y didáctica para la enseñanza del collage como temática de la investigación.

En primer lugar, manifiesto un interés plástico por el collage de manera técnica e histórica, como un medio artístico que favorece los procesos de creación a partir de la experimentación. Esta idea la desarrollo durante mi semestre VI y VII de la Lic. en Artes Visuales, en las clases de Laboratorio de Creación, donde tengo la oportunidad de explorar el collage de manera técnica y conceptual. A su vez, en ese mismo espacio académico realizo un ejercicio de aproximación a una propuesta de laboratorio de creación utilizando el collage.

En segundo lugar, y comprendiendo el rol como licenciado en Artes, me interesó la idea de proponer una experiencia pedagógica con elementos discursivos y técnicos del collage, donde se desarrollen procesos de creación colaborativos en espacios abiertos, flexibles dentro la educación formal en el IPN – Instituto Pedagógico Nacional. Por lo cual, manifiesto el deseo de realizar un laboratorio de creación, con la finalidad de ampliar la reflexión sobre los modos de expresión del collage como una propuesta innovadora frente a los procesos educativos dentro del currículo de educación artística del instituto, que se observaron durante la práctica pedagógica.

En ese recorrido de vivencias surge el laboratorio de collage: *Jugando con Fragmentos*, cuyo objetivo principal consistió en contribuir a la práctica de collage y ampliar la mirada sobre sus

modos de trasmisión en el ambiente educativo, así como la expresión de los participantes a partir de entornos de creación colaborativos.

En la estructura del presente documento se encuentra el problema de investigación mediado por la experiencia de la práctica pedagógica, la pregunta enfocada al quehacer educativo y creativo desde el collage, el objetivo general de la estrategia educativa, los objetivos específicos logrados durante el proceso y la justificación, que connota el quehacer como licenciado. Posteriormente se presenta el marco teórico donde se aborda al collage desde diferentes perspectivas y procedimientos haciendo énfasis en las características que se desarrollaron en el diseño del laboratorio.

Así también, se expone el marco metodológico, y los paradigmas que contribuyeron a la construcción del proceso de sistematización. Se abordan nociones sobre los laboratorios de creación, como espacios de experimentación, transformación y promoción del carácter flexible de la educación artística, desde el cual se presentan unas definiciones frente a las estrategias pedagógicas y didácticas, que se utilizaron como base para la creación de dispositivos didácticos y que fueron implementados en el laboratorio. Se culmina el proceso de reflexión con una estrategia de triangulación para el análisis de la propuesta y el desarrollo de las conclusiones en torno a la reflexión frente al collage y al proceso de formación como Licenciado en Artes Visuales, donde se evidencia un compromiso con la producción de saberes en contextos educativos, contribuyendo al efecto multiplicador de esta experiencia para futuras reflexiones sobre el quehacer profesional, tanto en el ámbito pedagógico como creativo.

1. PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El collage ha sido visto en los espacios de formación como una técnica de realización de procesos de pensamiento artístico, sin embargo, no existe una amplia conceptualización sobre sus aportes en la enseñanza, en la creatividad y en la experimentación constructiva y colectiva, lo cual demanda ampliar la mirada sobre la realización de collage como un campo de investigación sobre la didáctica de las artes dentro de los espacios de formación artística.

Por ello, el presente trabajo se interesa por los procesos de creación del collage y sus construcciones como técnica artística en diferentes periodos y contextos históricos. Es preciso aclarar que la pluralidad de fechas, tendencias y formas de expresión del collage, se consolidan como una estrategia de enseñanza de los aportes estéticos y creativos propios del collage, más allá de la comprensión historiográfica de los ejemplos. Este recurso permite construir estrategias de enseñanza desde la exploración de algunos de sus elementos estéticos y creativos en el contexto de la educación artística formal para grado décimo.

Durante mi práctica pedagógica en el Instituto Pedagógico Nacional, tuve la oportunidad de proponer y realizar un ejercicio exploratorio en la clase de artes con estudiantes de noveno y décimo grado durante el 2018 y 2019, siendo el lugar donde se visibiliza la problemática de mi proyecto de grado

Luego de atravesar tres niveles de prácticas que me permitieron adquirir mayor comprensión del ejercicio docente y participación en el escenario educativo, propongo el laboratorio de

collage *Jugando con Fragmentos*, como resultado de seguimiento y proceso con los estudiantes de décimo grado en mediación con el espacio académico.

A continuación, presento las dificultades encontradas en la observación de mi práctica pedagógica:

- El currículo educativo se basa en las técnicas clásicas como el dibujo, la pintura y la escultura, muy poco se relacionan temas y campos del arte contemporáneo. Para el caso, el collage es utilizado como proceso menor o descriptivo sobre técnicas multisensoriales que no corresponde a un saber específico.
- Durante la clase de educación artística, los espacios de experimentación son muy escasos y se limitan las posibilidades a imitación, copia del naturalismo y reconocimiento histórico de algunos momentos artísticos.
- Los estudiantes comprenden el collage como un procedimiento bidimensional de instrucciones elementales tales como cortar y pegar.
- Durante la práctica pedagógica los ejercicios de creación libre y autónoma se dificultaron por los procesos de seguimiento instruccional con el que se enfoca la metodología de la clase tradicional.

Estos enunciados emergen de un ejercicio de observación que permitió detectar algunos patrones frente al uso del collage análogo, por ejemplo, en los ejercicios desarrollados los estudiantes se limitaban a imitar un modelo de superposición de recortes utilizado frecuentemente en otras clases, de tal manera que, “cuando caemos en la repetición de lo mismo, dejamos de experimentar. Cuando carecemos de problemas para enfrentar, pierde sentido la experimentación” (Pavón, 1992, p. 40). Por tal motivo, la propuesta del laboratorio de collage *Jugando con Fragmentos* pretende presentar y relacionar otras características del collage, a

partir, de las condiciones temporales, conceptuales y propias del contenido estético que los autores han otorgado a este modo de expresión, que dan sus aportes a montajes en la instalación, las artes de acción, la fotografía, la ilustración, en un sinfín de probabilidades análogas al material y al pensamiento del collage como estrategia creadora.

En medio de las circunstancias de la práctica pedagógica y las motivaciones encontradas en el rastreo teórico-práctico sobre los artistas que han utilizado el collage, decido realizar el laboratorio de creación *Jugando con Fragmentos* en el espacio de práctica pedagógica, el cual se propone como una metodología de experimentación que permita acercar a los participantes a una comprensión integral de elementos significativos, compositivos y formales del collage que abren sus posibilidades de creación y relación hacia otros lenguajes artísticos, donde el juego es la estrategia básica para el aprendizaje, desde la actitud de experimentación y las dinámicas de diseño y planeación educativa en un ambiente de co-creación de ambientes para la recepción, la creación y la socialización de los proyectos pedagógicos al interior de la práctica educativa como docente en formación.

Al respecto Pavón, (maestra en filosofía), cuyos estudios sobre arte y creatividad proponen que: “La actitud experimental consiste en estar en el borde entre lo que se desconoce y lo que se desea conocer [...] El acto de crear es un punto de intensidad al que se llega dentro del proceso mismo de experimentación” (Pavón, 1992, p. 40) En ese sentido, la propuesta del laboratorio es un juego con fragmentos, propios de los aportes que el collage hace a la educación artística a través de estrategias de experimentación educativa, procurando construir un ambiente de creación colectivo donde se suprimen las metodologías basadas en la técnica, por una integración del saber histórico y formal de las expresiones analizadas que vinculen intereses y situaciones contextuales.

Desde esta reflexión, surge la pregunta de investigación:

¿Cómo desarrollar un laboratorio de creación que dé cuenta de los aportes del collage desde la práctica pedagógica?

1.2. Objetivo General

Desarrollar una práctica pedagógica de creación a partir del collage con un grupo de veinticuatro estudiantes del grado décimo del Instituto Pedagógico Nacional, a través de la implementación del laboratorio *Jugando con Fragmentos*.

1.3. Objetivos Específicos

- Identificar algunas características de creación del collage desde un aspecto teórico-práctico, que brinden herramientas a los procesos de la educación artística.
- Diseñar un laboratorio de creación que permita la apropiación de perspectivas creativas del campo artístico como estrategias de experimentación educativa en el aula desde los modos de exploración con el collage.
- Implementar el laboratorio de collage *Jugando con Fragmentos*, como práctica analítica y discursiva sobre los modos del que hacer pedagógico desde las artes.
- Analizar los resultados y aportes del laboratorio a los procesos de educación artística como alcance profesional que vincula la docencia a experiencias innovadoras en el aula.

1.4. Justificación

Esta investigación busca profundizar sobre el collage en procesos de enseñanza artística experimental. Por ello el laboratorio de collage *Jugando con Fragmentos*, propone la participación de una experiencia colectiva, empleando metodologías que incorporen la experimentación, la creatividad y la imaginación como una forma natural que posibilita el conocimiento sobre las prácticas educativas en las artes visuales, donde “el rol del maestro es enseñar a desaprender, a ir más allá de las formas representativas y a experimentar, poniéndose en esa zona de intercambio entre el saber y la ignorancia”. (Pavón, 1992, p. 43)

Dando continuidad al párrafo anterior y de acuerdo a los objetivos e intereses de la línea de investigación Di-sentir de la Licenciatura en Artes Visuales, en la cual se encuentra enmarcado mi proyecto de grado, la implementación del laboratorio supone un escenario pedagógico, desde intereses propios de la investigación, donde los participantes pueden reconocerse como espectadores activos, que observan, seleccionan, comparan, interpretan los ejemplos del campo de la experiencia artística, procurando cerrar la distancia entre obra y espectador¹, en la medida que comprenden las experiencias visuales en un contexto cercano a su propio campo de experiencia. Bajo este propósito se aporta a la construcción de espacios alternativos de enseñanza-aprendizaje, que promueven la comprensión de la creación artística a través de la experimentación, entendiendo que el laboratorio de collage tiene sus propias dinámicas que van en contraste con el espacio de enseñanza tradicional, enfatizando otras miradas, otros sentidos y otras maneras de la intervención pedagógica.

1. En compañía del docente-artista, interactuando con diversos materiales y procedimientos dentro de un proceso de creación individual y colectivo.

El espacio del laboratorio se planteó desde la flexibilización curricular y el vínculo de la propuesta con los contenidos del programa académico de grado décimo, alternando con las clases propuestas por el currículo institucional para la formación artística, lo que permite reconocer el contraste didáctico entre los campos tradicionales de formación y los lenguajes experimentales. Como propone Laddaga (2010, p. 105): “no se trata de una construcción lineal sino de una que tiene direcciones múltiples, abierta a las posibilidades, a los modificables, cuyos recursos de cambio y cuya accesibilidad son permanentes”. Por consiguiente, se visibiliza la dinámica del laboratorio como complemento al espacio académico, construido con los participantes quienes le otorgan sentido a la participación desde su lugar propio de creación y aprendizaje.

Para una licenciatura en artes, es de gran importancia que se proponga una postura crítica sobre el campo de educación artística, como un espacio creativo en las reflexiones entre la enseñanza y el aprendizaje. Por tal motivo, considero pertinente mi proyecto de grado, puesto que permite al investigador situarse como promotor de pedagogías creativas, que experimentan con los lenguajes artísticos y las relaciones que se establecen entre el educador, la didáctica y la experiencia. En consecuencia, se plantean interrogantes y reflexiones frente a las formas de enseñar y de aprendizaje desde el collage.

Dentro de las expectativas de esta práctica pedagógica, se propuso contribuir a una reflexión del proceso creativo desde las experiencias e intereses de los participantes; durante las sesiones del laboratorio se apropiaron algunos conceptos y herramientas alrededor de los procesos de creación: una revisión de formatos y conceptos utilizados alrededor de diferentes artistas y culturas, buscando “proceder según el principio Collage: eso es labor de relajamiento de cuerpo

y cabeza, estímulo de búsqueda y combinación, agudización del sentido de leer huellas. (Mahlow, 1981, p.33) Para tal fin, se diseñaron e implementaron instrumentos y escenarios para el aprendizaje de las artes, a partir, de seleccionar algunas características del collage que posibilitan diversas miradas en cuanto a los modos de proceder y entender esta práctica artística.

Este documento pretende aportar una reflexión sobre la expresión de las artes aplicada a las experiencias educativas que transforman los espacios y herramientas didácticas desde el juego, la interacción grupal y las prácticas creativas.

El laboratorio se desarrolla como un espacio complementario a la formación artística del IPN, buscando articular las disposiciones del aula, el ambiente predispuesto, la participación de los estudiantes en torno al campo de la socialización y el registro de su experiencia. Poder contar y narrar lo sucedido en los encuentros a través de sus propios dispositivos, crean en el diseño del laboratorio una experiencia colaborativa, creativa y comunicativa a fin de sistematizar las evidencias a partir de tres ejes que confluyen en el desarrollo de la práctica pedagógica: hacer, experiencia y comunicación.

El presente se interesa por analizar los aportes del laboratorio a los procesos de educación artística y los acercamientos a los procesos de la investigación desde los ambientes experimentales de educación artística para los licenciados en artes visuales.

1.5. Antecedentes

Al direccionar el proyecto de investigación se realizó una búsqueda de publicaciones específicamente trabajo de grado del nivel de pregrado, como también se consultó una

investigación realizada en doctorado y en artículos de investigación en relación con tres elementos: primero sobre el collage, desde unas inquietudes por cómo se ha abordado, que me permitan conocer otras perspectivas en cuanto a la manera en que se ha investigado desde aspectos históricos, plásticos, o teóricos. El segundo aspecto de revisión hace referencia a los laboratorios de creación y sus didácticas, buscando las características que me permitan contrastar diferentes maneras de llevar a cabo procesos de creación colectivo que han sido implementados en escenarios formales como informales. En tercer lugar, se busca material sobre la Investigación Basada en Artes, con el propósito de ampliar las nociones en cuanto a las propuestas artísticas colectivas, que abordan problemáticas educativas en un contexto específico y pueden enmarcarse dentro de una Investigación Educativa Basada en las Artes.

A continuación, presento una tabla descriptiva de los documentos examinados más relevantes y de mayor aportación en cuanto a la construcción de la presente investigación.

ANTECEDENTES	TEMÁTICA	APORTES A LA INVESTIGACIÓN
<p>El collage, cambio esencial en el arte del siglo XX. El caso aragonés. Manuel Sánchez. (2007) Tesis Doctoral. Universidad de Zaragoza, España.</p>	<p>Aborda en esencia la historicidad del fenómeno <i>collage</i>, ligado al proyecto global de las vanguardias. Siendo el collage una reacción contra el nuevo estatus de la realidad otorgado por el mercado desarrollado a partir de la Revolución Industrial, situándolo en un contexto de conflicto mundial, de rupturas no solo en el arte sino en lo social y político. Esta investigación parte desde una definición global del collage para desplazarse al escenario del collage en Aragón durante el siglo XX.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Definiciones conceptuales e históricas del collage. -Documentación del proceso histórico del collage durante el siglo XX. -Referencia a fuentes especializadas sobre el collage en las vanguardias artísticas del siglo XX.

<p>El collage como medio de expresión creativo. Marta Crespo Blanco. (2016) Trabajo de pregrado. Universidad de Valladolid, España.</p>	<p>Este trabajo busca demostrar que la técnica del collage puede utilizarse como medio de expresión y creación en Educación Primaria. A partir, del contexto histórico del collage la autora establece las pautas para realizar un taller de collage, que se configura y mantiene en los procesos de enseñanza tradicional de las artes, aunque hay unos matices de experimentación en el proceso de creación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento al tratamiento del collage en el campo educativo. -Contraste de posturas metodológicas en cuanto a la propuesta del taller y la propuesta del laboratorio de collage.
<p>Laboratorio de dibujo Elefante. Propuesta metodológica para la práctica del dibujo, Lina María García Herrera y Lisa Castrillón. (2014) Trabajo de pregrado. Universidad Pedagógica Nacional.</p>	<p>Esta investigación propone el Laboratorio Elefante, como estrategia para desarrollar una práctica del dibujo desde otras perspectivas de enseñanza, donde las autoras diseñan una hoja de ruta que va a estar presente en cada una de las sesiones del laboratorio, que se construye en cada sesión, y contiene los elementos constitutivos de la propuesta metodológica. El problema de esta investigación radica en la idea que muchas veces se visibiliza en los entornos educativos alrededor de la práctica de dibujo como, por ejemplo, “no sé dibujar” o el “dibujo feo”, donde la necesidad de aprobación de un tercero implica juicios de valor que determinan la validez como un proceso del “deber ser” del dibujo, desconociendo este último como una herramienta de comunicación que desde esta perspectiva impide una práctica libre del dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento a la implementación de un laboratorio de creación. -Contraste de los espacios del laboratorio, informal y formal. -Relaciones de horizontalidad en el desarrollo del laboratorio. -Uso de estrategias pedagógicas experimentales.

<p>Investigación Basada en las Artes: Un acercamiento a sus usos metodológicos en cuatro tesis doctorales en educación, Bryan Stiven Cárdenas Rincón. (2016) Trabajo de pregrado. Universidad Pedagógica Nacional.</p>	<p>Esta investigación propone entender el uso de la Investigación Basada en las Artes y su relación con la Investigación Educativa. Para ello el autor realiza una Investigación Documental con cuatro tesis doctorales en educación que se encuentran legitimadas como investigaciones basadas en las artes. Entre los aspectos más importantes que se encontraron, se puede observar que la IBA es metodológicamente indeterminada, que se apropia de aspectos que ya se abordan en otras modalidades de investigación, y desde la utilización de la IBA, se puede seguir legitimando las artes como modos de conocimiento.</p>	<p>-Definiciones generales de la Investigación Basada en Artes. -Relación de la IBA con la Investigación Educativa. -Este documento aportó a la construcción del marco metodológico.</p>
<p>La práctica de la a/r/tografía. Rita L. Irwin, (2013). Artículo de Investigación, Revista Educación y Pedagogía.</p>	<p>La a/r/tografía es una forma de investigación basada en la práctica, que se relaciona estrechamente con las artes y la educación. De tal manera que consiste en una metodología que se fundamenta en las artes, siendo una forma de indagación que involucra las prácticas artísticas, la relación profesor-alumno y la investigación-acción. La a/r/tografía se alimenta de una perspectiva que ve a la investigación-acción como una práctica de vida.</p>	<p>-Relación de la a/r/tografía con la investigación-acción. -La a/r/tografía piensa las prácticas artísticas y los educadores como ocasiones para la creación de conocimiento. -Explorar ideas, problemas y temas desde una perspectiva artística ofrece maneras de construir significados personal y colectivamente.</p>

Tabla 1. Antecedentes. Elaboración propia.

A partir de los elementos señalados en la tabla anterior, se puede afirmar que, cada uno de los documentos expuestos contribuyó en la búsqueda y el desarrollo de las temáticas principales de esta investigación: 1. *Collage*. La tesis doctoral de Manuel Sánchez, (2007). *El collage, cambio esencial en el arte del siglo XX. El caso aragonés*, permite al docente investigador, comprender el desarrollo histórico del collage, desde el cual se desbordan múltiples procedimientos, estilos y estéticas presentes durante las vanguardias artísticas de principios del siglo XX, reconociendo la importancia del valor teórico-histórico para identificar las formas, los conceptos, y características de los diferentes modos de proceder en el collage durante este periodo del tiempo, siendo una base fundamental para la implementación de una práctica del collage.

Esto último, también se resalta en el trabajo de grado de Marta Crespo, (2016). *El collage como medio de expresión creativo*, puesto que hace uso de la historia del collage en función de retomar elementos para proponer los contenidos del taller de collage en Educación Primaria. El documento visibiliza al collage como un instrumento que posibilita la creatividad y la expresión, reconociendo que hay múltiples formas para abordar esta práctica artística. Sin embargo, en el desarrollo metodológico se presenta una propuesta de educación formal, jerarquizada, ante lo cual, se buscan otras propuestas que estén en sincronía con los intereses de la investigación: 2. *Laboratorio de creación*. En la búsqueda por una propuesta metodológica acorde a los laboratorios de creación, se encuentra el trabajo de grado de Lina María García y otros, (2014). *Laboratorio de dibujo Elefante. Propuesta metodológica para la práctica del dibujo*. Encuentro importante esta investigación porque, se realiza en un escenario informal, pero la problemática inicial es observada en un contexto de educación formal, siendo una aproximación frente a las estrategias pedagógicas experimentales, donde hay unas relaciones de horizontalidad entre todos los participantes, lo cual contribuyó al diseño de mi propuesta investigativa y metodológica,

visibilizando algunos de los contrastes y alternancias entre lo formal y lo informal en la educación artística visual. 3. *Investigación Basada en Artes – IBA*. Buscando situar la propuesta investigativa en el modelo de IBA, se revisa el documento de Brayan Cárdenas, (2016). *Investigación Basada en las Artes: un acercamiento a sus usos metodológicos en cuatro tesis doctorales en educación*. Esta investigación propone entender el uso de la IBA y su relación con la Investigación Educativa, siendo mi investigación una propuesta de creación colectiva mediado por estrategias didácticas, que emergen desde el campo artístico. En relación al artículo de investigación de Rita L. Irwin, (2013), *La práctica de la a/r/tografía*, se puede observar que la propuesta del laboratorio de collage busca un encuentro personal y colectivo llevado a cabo mediante comprensiones y experiencias artísticas, encontrando que desde una práctica a/r/tográfica se pueden crear artefactos e instrumentos que faciliten la interpretación y solución de preguntas y problemas del campo artístico.

Luego de hacer esta revisión documental se deciden escoger los siguientes elementos como ejes predominantes en la presente investigación:

1. El collage como elemento didáctico y del conocimiento propio de las artes que cuenta con el interés por parte de las poblaciones y visibilización de su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
2. Las metodologías aplicadas de la investigación basada en artes como elementos propios del quehacer docente en el aula, dando paso a la necesidad del diseño preliminar, la investigación acción y los acuerdos de participación entre la institución, el interés del proyecto y los participantes.

3. Los laboratorios de creación dentro de las metodologías de la educación artística visual, correspondiendo a los aprendizajes de la LAV, en cuanto al diseño y planeación pedagógica, los ambientes de aprendizaje y la creación de dispositivos para el desarrollo de la creatividad.

2. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se encuentran compiladas diversas perspectivas y referencias que aportaron a la construcción teórica y práctica de la investigación a partir de la indagación sobre los modos de expresión del collage, siendo una aproximación hacia una definición del collage, donde se entrecruzan unas miradas conceptuales, históricas y procedimentales, que corresponden a unos modos de hacer del collage que se implementaron en el laboratorio de creación “Jugando con Fragmentos”.

2.1. Fragmentación del collage

“Se dirá que los universos mitológicos están destinados a ser desmantelados apenas formados, para que nuevos universos nazcan de sus fragmentos.”

Lévi – Strauss, 1962.

Debido a la amplitud del collage, en sus diferentes matices y contextos, a continuación, se presentan posibles definiciones, procurando una mirada abierta (no limitante) frente a la definición del collage. Siguiendo la idea anterior se propone una descripción general sobre el *principio del collage* y paulatinamente, como una fragmentación del mismo, se ahondará en los distintos conceptos y características que lo atraviesan, enfatizando en identificar los elementos expresivos que favorecen la creación y diseño del espacio del laboratorio.

En el collage, se van haciendo conscientes las diferentes categorías como sueño, idea y manipulación, lo que va adquiriendo conciencia en el momento en que se juntan los diferentes fragmentos. El collage es un arte que surge del libre montaje de conexiones de cuadros y pensamientos, es un arte constructivo e informal. (Mahlow, 1981. P.13). El collage se presenta

como un procedimiento de composición artística, a partir de fragmentos. La idea de fragmento o fragmentación atraviesa las relaciones que se construyen entre el sujeto creador con la realidad material y simbólica de su contexto. A partir de esto, emerge el principio del collage: el cual consiste en ensamblar elementos por naturaleza heterogéneos para construir una obra.

Allí se encuentran dos momentos primordiales que efectúan una práctica del collage: primero, la elección (*ready-made*)² de elementos o fragmentos reales no artísticos, naturales y manufacturados; segundo, el acto de ensamblar (ensamblaje)³ y de montar (montaje)⁴. Sin embargo, más que la introducción de lo real en el espacio de la representación, es el desplazamiento en el campo artístico de uno o más elementos procedentes de otro campo, y su asociación, los que aportan al significado, construcción y sentido del collage. (Tuffelli, 1991, p.6).

A continuación, enuncio dos subcapítulos que reúnen algunos de los conceptos y características del collage que considero fundamentales, en primer lugar, porque hacen referencia directa a los modos de hacer y de crear con el collage, titulados: 1) Arqueología del collage: *Rasgar, cortar y pegar*; 2) Intersección de fragmentos: *Montar, Ensamblar y Yuxtaponer*.

En segundo lugar, se enuncian algunas definiciones que dan cuenta de diferentes cualidades en que pueden abordarse las dimensiones del collage, y se relacionan a algunas prácticas artísticas como el dibujo, la pintura, el ready-made, la instalación y el performance. Los subcapítulos

² En 1913 Marcel Duchamp realiza su primer ready-made: *La rueda de bicicleta*. El ready-made u objeto encontrado consiste en utilizar elementos que no se consideran artísticos, que son cotidianos y que el hecho de escogerlo para cambiarle su sentido o significado lo convierte en una pieza artística.

³ El ensamblaje artístico o *assamblage* es un procedimiento que busca la tridimensionalidad juntando objetos o elementos no artísticos, y que de alguna manera surge desde el principio del collage, se puede concebir el término en el campo artístico alrededor de la década de los años 50 con las obras de Dubuffet.

⁴ El montaje en el campo artístico se retoma desde la fotografía, en los fotomontajes, a inicios del siglo XX, cuyos principales exponentes se encuentran en el movimiento vanguardista Dada.

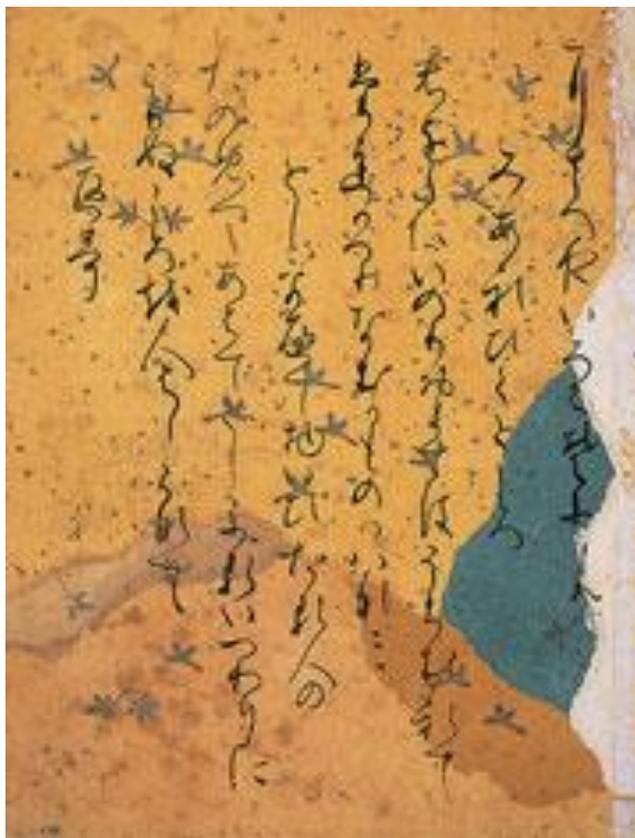
donde explico dichas relaciones son los siguientes: 3) En contacto con el objeto: *Bricollage* y *Ready-made*; 4) De-construir el espacio y el objeto: *el azar y el inconsciente*; 5) Desplazamientos e interacciones: *la experiencia del sujeto en el espacio*.

2.1.1. Arqueología del collage: Rasgar, recortar y pegar

Una de las primeras referencias en cuanto a la práctica del collage tiene que ver con la acción de rasgar, recortar y pegar. De hecho, se le define habitualmente como un procedimiento de creación que consiste en cortar, imágenes o elementos de imágenes para ensamblarlas, con la ayuda del pegamento. (Hugnet, 1976, p.57). Esta definición visibiliza un tipo de acercamiento a la materialidad desde unas acciones que conforman el modo de proceder del collage, que implican una interacción y tomar decisiones, ajustar al campo estético y conceptual de una propuesta de creación visual que la mente organiza y desorganiza una y otra vez.

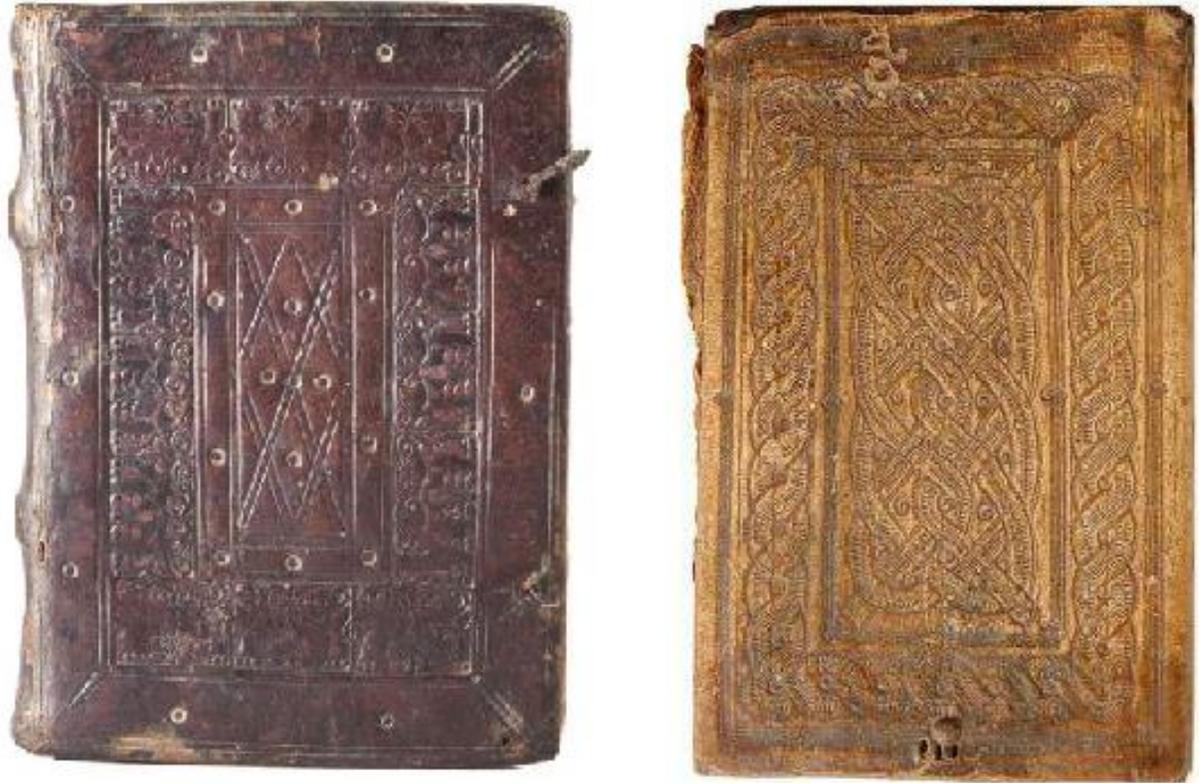
De tal manera, el investigador asumirá un rol de arqueólogo, con el ánimo de rastrear, excavar y desenterrar, esas primeras prácticas artísticas que se acercan a las acciones básica de rasgar, cortar y pegar, y que manifiestan un modo en que opera el pensamiento que posteriormente y durante en las vanguardias artísticas del siglo XX se nombrará como el collage.

En su desarrollo histórico, se puede decir que existen varios precedentes y que incluso, muchos de ellos quedan aún por descubrir o sistematizar. Una de las primeras referencias a las cuales se remiten varias historias del collage consiste en las hojas compuestas de papeles pintados y rasgados, que eran usados por calígrafos japoneses alrededor del siglo XII.



*Imagen 1. Hojas compuestas de papeles pintados y rasgados, que eran usados por calígrafos japoneses alrededor del s. XII.
Recuperado de: <https://www.precursoresdelcollage.wordpress.com/tomeu/iseshu/>*

Esta referencia se encuentra en la Historia del Collage de Herta Wescher (1976), quien, en su relato transita en una línea del tiempo sobre unos modos de hacer de collage antes de ser collage. En Persia, hacia el siglo XIII, nace el trabajo de cuero repujado, que funciona para lujosas encuadernaciones de libros, y no es sino hasta el siglo XVI cuando es reemplazado por el recorte de papel; se unen gremios de calígrafos, recortadores de papel y encuadernadores para adornar los libros, siendo de alguna manera el arte del recortado el que llevaría al collage.



*Imagen 2. Repujado sobre cuero en Persia s. XIII. Recuperado de:
<https://www.encuadernacionalpoder.blogspot.com/2015/09/encuadernaciones-arabes.htm?m=1>*

En Europa Occidental surge el recorte de papel pergamino hacia el siglo XVII, y se utilizaba en los álbumes genealógicos y escudos con toda clase de imágenes pintadas o pegadas, y confeccionadas con tela.

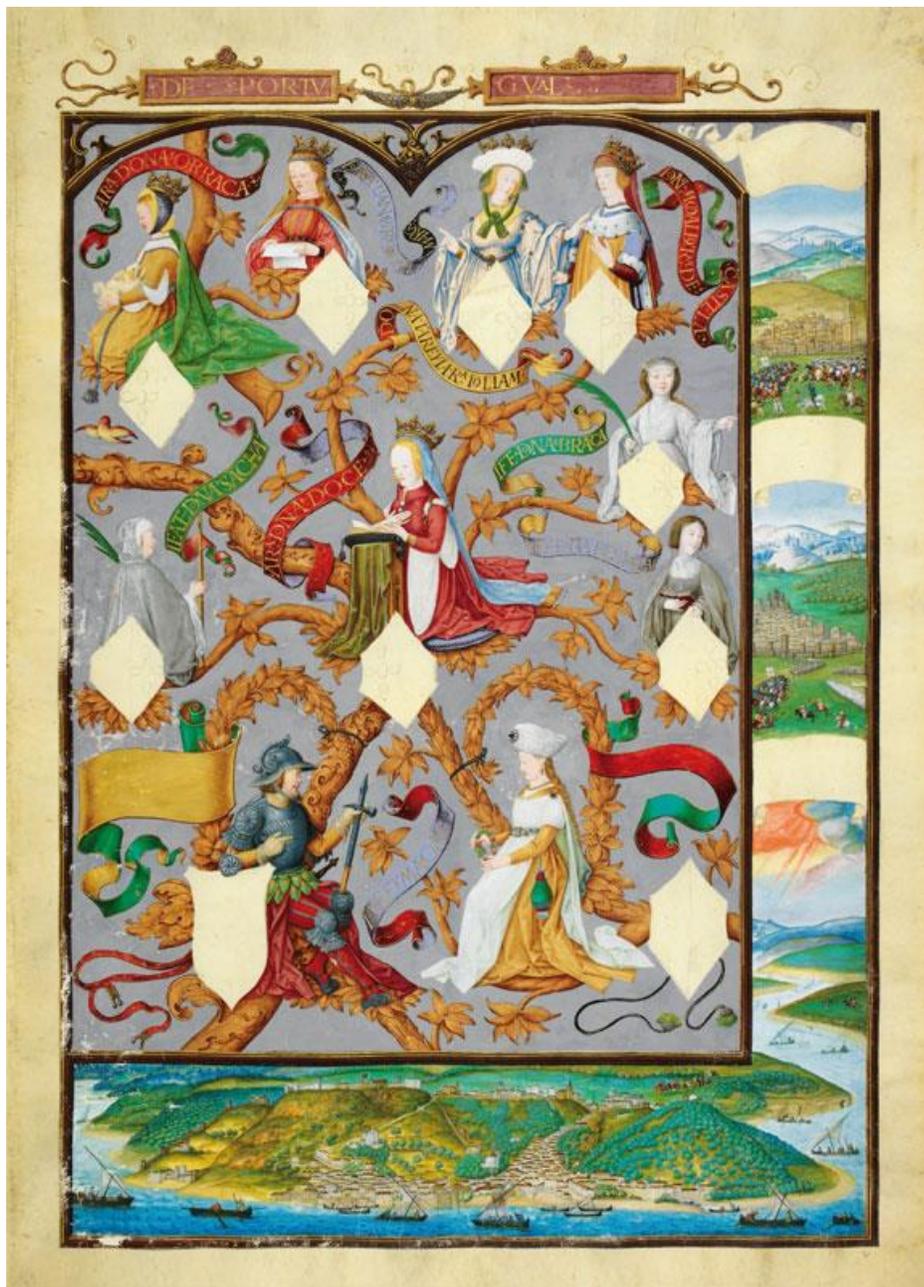


Imagen 3. Álbum genealógico de Europa Occidental s. XVII. Recuperado de: <https://www.patrimonioediciones.com/wp-content/uploads/2018/01/09.jpg>

Retomando el campo del collage sobre papel, se encuentran imágenes con temática religiosa que se colaban en los libros de oraciones en varias zonas de Alemania alrededor del siglo XVII y principios del XVIII. Eran las monjas quienes confeccionaba detalladamente a partir de

recortar delicadas puntillas de pergamino y las pegaban rodeando la figura santa, la cual era pintada minuciosamente.

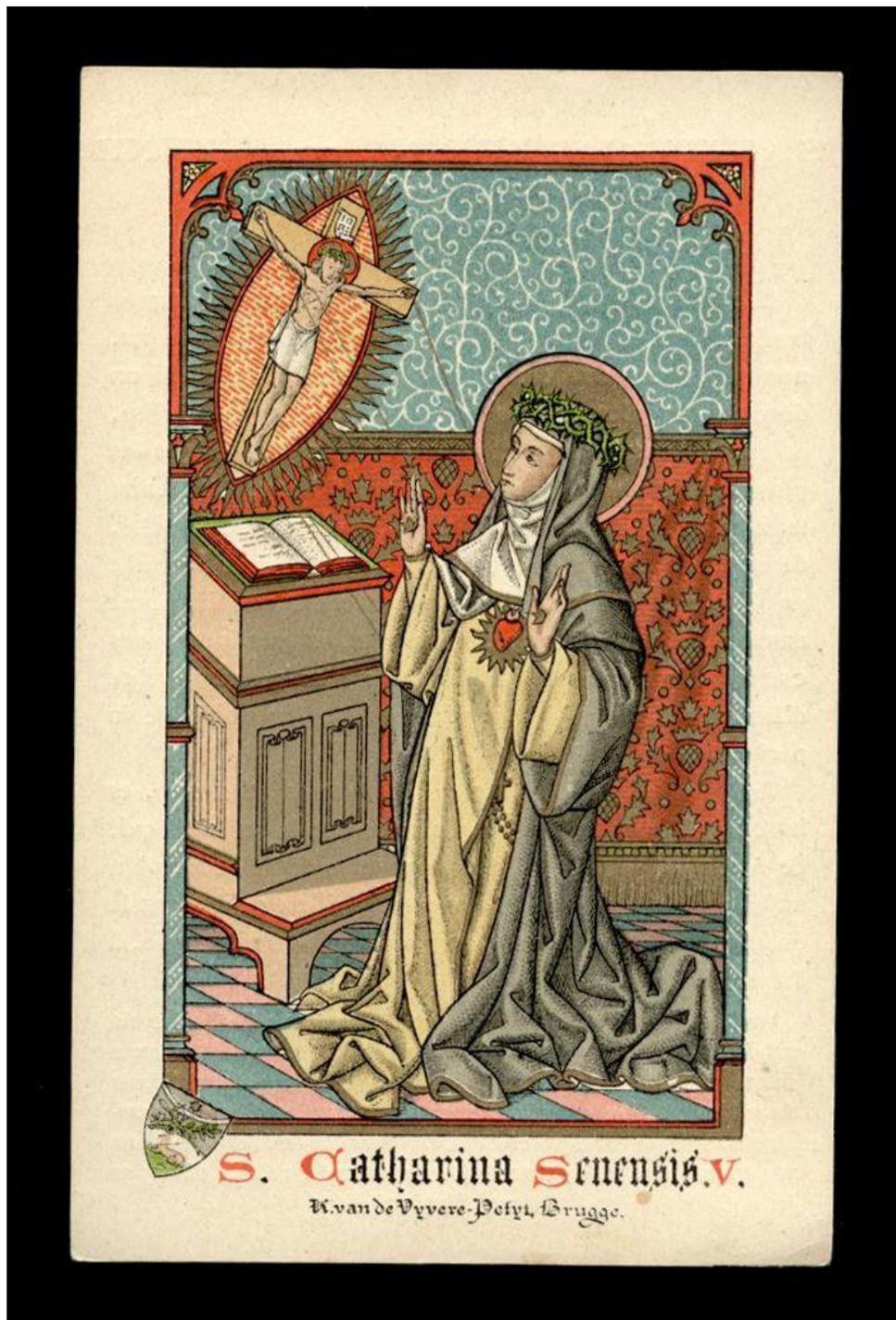


Imagen 4. Composición realizada por monjas en el s. XVII. Recuperado de: <https://www.novena.com/2016/04/29/saint-catherine-of-siena-2/s-catharina-senensis-3/>

Hacia el siglo XVIII y XIX, le siguen trabajos con temáticas alegóricas al amor o a candorosos versos, donde nacen los *Valentines*, utilizados en los países anglosajones el 14 de febrero, día del santo patrón de los enamorados, así como también de Santa Catalina en Francia. Consiste en cartas pintadas a mano, adornadas con motivos sentimentales o humorísticos, grabados y litografías.



Imagen 5. Postal antigua de San Valentín del siglo XIX. Recuperado de: <http://www.odisea2008.com/2009/02postales-antiguas-de-san-valentin.html?m=1>

Hacia el siglo XIX, se empieza a distribuir laminillas adhesivas que se adquirían en sobres y cuyos motivos eran ramos de rosas, corazones, anclas y se colocaban en libros de poesía. Esta idea se va a ampliar como un método educativo en los jardines infantiles alemanes, en 1840, donde proponen “dar materiales no trabajados a los niños, como papel de color, del que ellos podían recortar figuras y componer collage, que a menudo no cedían en originalidad a las obras de artistas reconocidos”. (Wescher, 1976, p, 16).

Es importante resaltar que los trabajos, se remitían a un producto de arte manual popular, o de aficionados, donde no influía o se reconocía en el campo artístico. Hasta este punto, se presentan algunos modos de hacer que empiezan a constituir las bases frente a la realización de collage, si bien, se escapan varias referencias, se procuró enunciar aquellas que nos permiten detallar sobre la acción, de rasgar, cortar y pegar, así como también formas de intervenir en el papel. Será hasta el siglo XX, cuando el collage caiga en las manos de los propios artistas y se transforme en un nuevo medio de expresión de las artes.

En el proceso de configuración del collage en el campo artístico se encuentra la técnica que utilizaron Pablo Picasso, George Braque y Juan Gris, representantes del cubismo, a partir de los papier collé, cuando agregan a sus creaciones papel decorado de diferentes motivos y texturas.

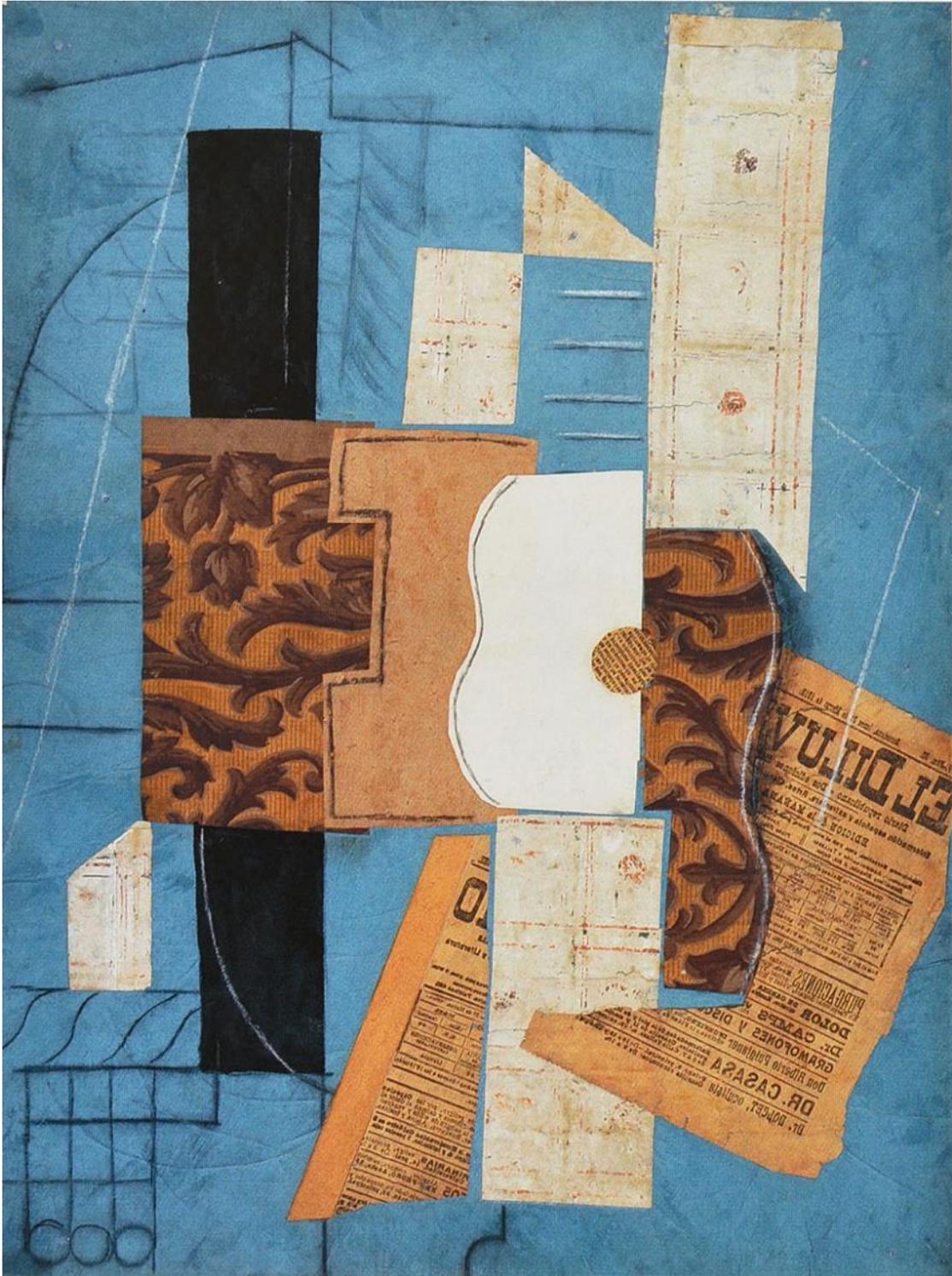


Imagen 6. Guitarra, Pablo Picasso, 1912. Recuperado de: <http://www.slobidka.com/pablo-picasso/128-picasso-guitarra-2.html>

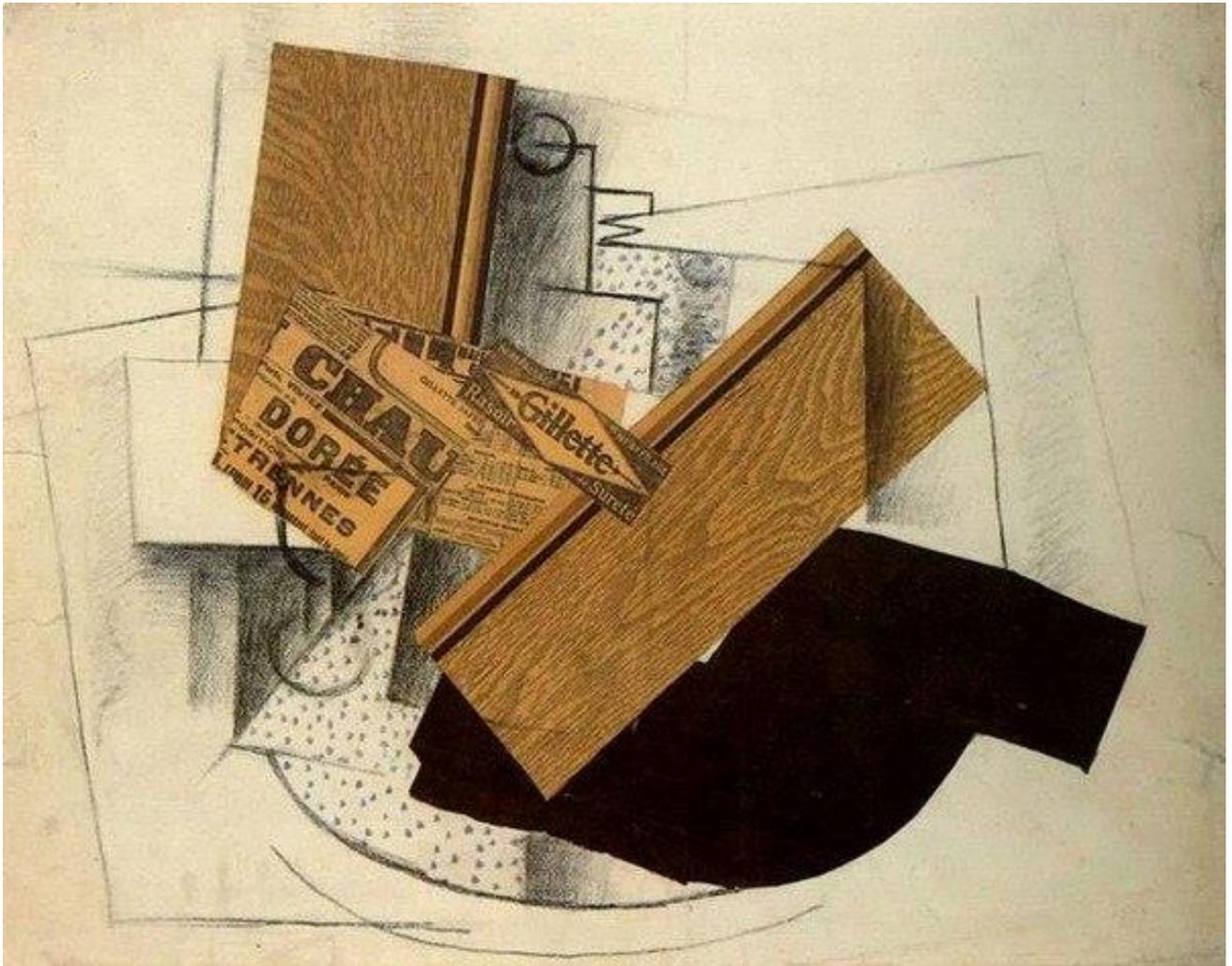


Imagen 7. Naturaleza muerta en una mesa. George Braque, 1913. Recuperado de:
<http://www.artehistoria.com/es/obra/naturaleza-muerta-sobre-la-mesa>

Comenta Herta Wescher (1976), que “los primeros papier collé están sujetos con alfileres” (p. 9) y que la definición de coller, pegar o adherir con pegamento no es la idea principal de esta técnica, sino la de incorporar elementos prefabricados, en medio de una obra que está representada, o figurada, desarrollando un interés por comprender la *fuerza expresiva de los materiales desgastados y usados*, donde el collage es un elemento foráneo, que contiene información del mundo real.

En el cubismo, se descomponían las formas naturales a partir de la noción de que una imagen podía ser observada desde diferentes puntos de vista al ser un elemento tridimensional, de tal manera que el collage influyó para lograr esa descomposición de las formas, pero también la posibilidad de volverlas a reconstruir a partir de los fragmentos.

La aparición del collage en el cubismo evidencia la sobreposición de elementos bidimensionales como recortes de papel periódico, papeles pintados, entre otras formas, representando las relaciones entre los objetos.

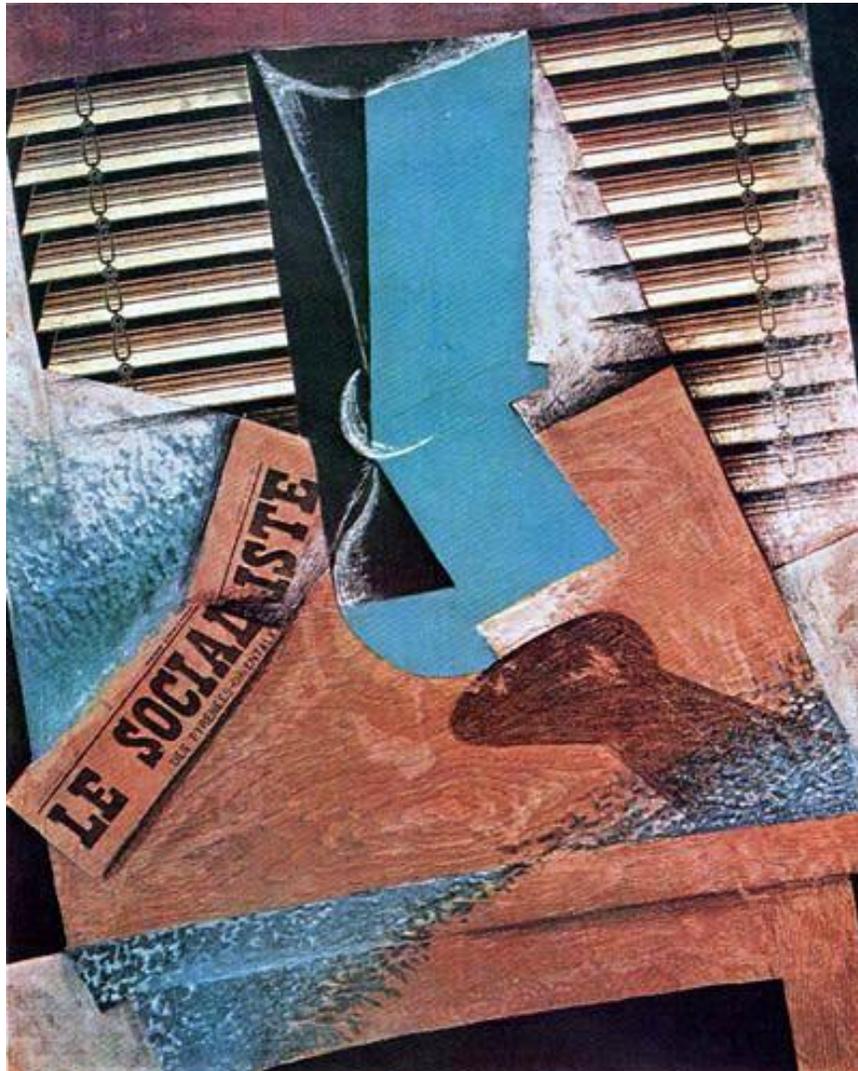


Imagen 8. La persiana. Juan Gris, 1914. Recuperado de: <http://www.reproarte.com/es/seleccion-de-temas/a-estilo/pintura-de-bodegon/persiana-detail>

El cubismo intentaba comprender que dichos elementos de la realidad podían ser utilizados de nuevas formas, transformando a la vez, su significado. Algunas de las características que se encuentran dentro del estilo cubista como la *abstracción visual, desorientación espacial y temporal, la ruptura de jerarquías clásicas, participación de lo real tridimensional*, produjeron una ruptura con las teorías precedentes de la representación y llevaron consigo al principio del collage.

2.1.2. Intersección de fragmentos: montar y ensamblar

A través del collage cubista se influenciaron otros –ismos y procedimientos artísticos, donde el collage se mantiene en la idea de suplantar la propia representación por lo representado, así como también “la posibilidad de unir cosas dispares de manera tal que se enciendan súbitamente nuevas formas de mirar, pensar y - sobre todo – vivir el arte” (Mahlow, 1981. p. 3). El collage se abre como una nueva manera de entender los significados y el sentido de la mirada del espectador.

Por otro lado, se entrecruzan varios hechos históricos que influyen los modos de pensar y realizar el collage. En la Revolución Industrial, se modifican los modos en que se relaciona el ser humano con las herramientas y las máquinas a gran escala, aumenta la producción y la explotación de las materias primas para la elaboración de objetos y artefactos, así como también el estallido de la sociedad de consumo.

Teniendo en cuenta este precedente, enunciado en el texto de Mahlow (1981), se identifica una fuerte creación del collage en la Primera Guerra Mundial, y al finalizar la guerra adquiere varias interpretaciones alrededor de la idea de intentar edificar un nuevo mundo a partir de los

fragmentos del viejo. El collage atraviesa un momento de cambios sincrónicos, tanto artísticos, como políticos, sociales y culturales, poniendo en cuestión los conceptos consolidados durante siglos anteriores. Los dadaístas hacen uso del collage como arma para atacar el arte y la sociedad. “Su manifiesto, exige la utilización de nuevos materiales en el arte, y éstos cobran entonces un directo sentido de contenido” (Mahlow, 1981. P. 52). El collage en el movimiento dadaísta gira en torno al concepto de ensamblaje, la estética de la acumulación, es decir, cualquier tipo de material puede incorporarse en la obra de arte como cartón, madera, alambre, objetos usados o rotos.



Imagen 9. El psiquiatra. Kurt Schwitters, 1919. Recuperado de: <http://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/schwitters-kurt/merz-bild-1a-psiquiatra>

En el ejercicio de reconstrucción de los fragmentos a través del collage, se apropia el acto de ensamblar y el acto de montar, acciones provenientes de la revolución industrial, así como la acción de yuxtaponer⁵. Es importante definir que estas acciones conforman dos acepciones que se refieren a un mismo acto, pero en connotaciones diferentes.

A través del desarrollo de la fotografía y del cine se hace la distinción al delimitar el montaje como una técnica. No es importante si las partes del collage son material real, o si es material reimpresso y pintado. “En el montaje, en el ritmo y en el proceso asociativo de los pensamientos desencadenados aparece el múltiple contenido de la obra.” (Mahlow, 1981, p. 17). En cuanto al ensamblaje, es ante todo la profundidad del acto. Sin embargo, ambos términos se asocian al collage y al campo artístico como el *fotomontaje* y el *assemblage*.



Imagen 10. *Deseo de Vuelo*. Pere Catalá Pic, 1931. Recuperado de: <http://www.museonacional.cat/es/colleccio/deseo-de-vuelo/pere-catala-pic/219083-000>

⁵ Por contexto histórico se enuncia el término Yuxtaponer, pero se va a desarrollar en el capítulo De-construir el espacio y el objeto: *el azar, yuxtaponer y el inconsciente*

De alguna manera consisten en un reciclaje que recorre la historia de la cultura, donde se permite, reinventar y reprogramar los significados de objetos ya existentes, bien sea una imagen, una obra de arte, una fotografía o un artefacto, como elementos que soportan una experiencia en el contexto que se habita. Se trata entonces, de encontrar rasgos de la identidad cultural en objetos o materiales, desde la idea del remix⁶, el montaje o ensamblaje. Ambos términos sugieren en el quehacer, una interacción a partir de fragmentos para la construcción de una imagen, un objeto o una obra de arte. La cultura contemporánea está permeada por este juego con las formas, donde los recursos visuales y audiovisuales son insumos para la adaptación y reinterpretación, de una propuesta artística que se pregunta por los formatos de representación para una lectura del mundo.

2.1.3. En contacto con el objeto: bricolage y ready-made

En el texto, *El pensamiento Salvaje* de Lévi-Strauss, (1962) se aborda el término bricoleur para definir y explicar una de las formas en que se manifiesta el pensamiento concreto, las primeras estructuras que se forman a partir del juego y la experimentación: “Y en nuestros días, el bricoleur es el que trabaja con sus manos, utilizando medios desviados por comparación con los del hombre de arte.” (1962, p.35) El bricolaje es una ciencia primera “más que primitiva” aclara Lévi-Strauss, y se define únicamente por su instrumentalidad, ya que los elementos utilizados se sujetan al principio de reutilización de los materiales porque “de algo habrán de servir” (1962, p.37).

⁶ En el documental “Everything is a remix” (2014) se define el término remix como un arte del pueblo, que consiste en remezclar a través de un montaje y edición una pieza audiovisual, como una canción, un video o un meme.

La primera acción al usar el bricolaje es un ejercicio de introspección, es devolverse hacia un conjunto preexistente, ya constituido, es hacer o rehacer el inventario de herramientas y materiales con el fin de:

“[...] establecer con él una suerte de diálogo, para hacer un repertorio, antes de elegir entre ellas, de las respuestas posibles que el conjunto puede ofrecer al problema que él le plantea. Todos estos objetos heteróclitos que constituyen su tesoro (tesoro de ideas), son interrogados por él para comprender lo que cada uno de ellos podría ‘significar’, contribuyendo de tal manera a definir un conjunto instrumental más que por la disposición interna de las partes.” (Lévi-Strauss, 1962, p.38).

En esa medida, como se puede observar en la *imagen 11*, se comprende el bricoleur, como una acción poética que no se limita a ejecutar, pero establece un diálogo entre los significados, asociaciones de sentido entre los objetos y por medio de ellos. En ese sentido las “...sobras y trozos, testimonios fósiles de la historia de un individuo o de una sociedad.” (Lévi-Strauss, 1962, p.49) pueden estar incluidos en nuestros propios proyectos o en la interpretación que hacemos del bricolaje de objetos.

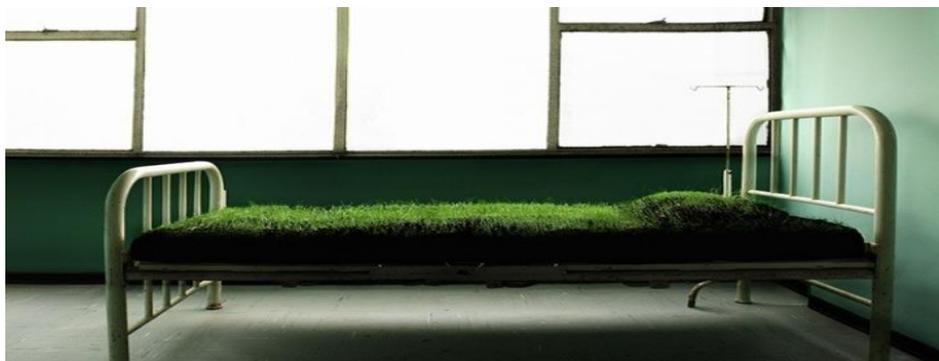


Imagen 11. Elvira Escallón 'En estado de coma' (intervención en mobiliario hospitalario), de la serie Cultivos. Recuperado de: <https://www.las2orillas.co/entre-la-memoria-y-el-olvido/>

El bricolaje situado como imputación de doble sentido sobre la forma, ahora es entendido como una imputación nominal a la existencia conjunta de las cosas, es como decíamos antes, una resignificación, pero ahora, no solo es la intervención del artista, sino la imputación de lo cotidiano en la forma, es una dependencia a la cotidianidad y la presencia real de las formas en un fenómeno de existencia real.

En tal sentido, la teoría artística desde el bricolaje retoma cierto sentido de lo real en el campo de la existencia, en el cual, no es solo autosuficiente por ser creado por el artista, como el caso del surrealismo. De esta manera las relaciones de significado son imputados por causalidad en lo cotidiano. El fenómeno del bricolaje retoma el sentido de la presencia en lo real. Para la artista Escallón (2019) su obra está en el transcurso de la vida, suceden hechos que nos revelan un don. Verle otra cara a la muerte, al sufrimiento, para guardar una memoria y dar testimonio de lo ocurrido.

Desde esta perspectiva se puede concebir una metamorfosis del objeto por su solo desplazamiento de significados en y desde lo cotidiano, situación que también encuentra ciertas relaciones con el *ready-made* donde, en el momento de la elección del objeto, éste adquiere un nuevo sentido o significado según su función anterior y el lugar que ocupa cuando se reinventa. En este ejemplo también se establece un cambio de importancia y significado en contra del arte clásico y a favor del arte-objeto. A continuación, presento el caso R. Mutt (1917):



Imagen 12. La fuente. Duchamp, 1917. Recuperado de: elpais.com/cultura/2004/12/02/actualidad/1101942001_850215.html%3foutputType=amp

EL CASO RICHARD MUTT

Dicen que cualquier artista que pague seis dólares puede exponer.

El señor Richard Mutt envió una fuente. Sin mediar discusión, este artículo desapareció y nunca llegó a exponerse.

He aquí los motivos para el rechazo de la fuente del señor Mutt:

1. Unos adujeron que era inmoral, vulgar.
2. Otro que era un plagio, una mera pieza de fontanería.

Ahora bien, la fuente del señor Mutt no es inmoral, sería absurdo, cuando menos no más inmoral que una bañera. Es una pieza de mobiliario que vemos todos los días en los escaparates de los fontaneros.

El hecho de que el señor Mutt realizara o no la fuente con sus propias manos carece de importancia. La ELIGIÓ. Cogió un artículo de la vida cotidiana y lo presentó de tal modo que su significado utilitario desapareció bajo un título y un punto de vista nuevos. Creó un pensamiento nuevo para ese objeto.

En cuanto a lo de fontanería es absurdo. Las únicas obras de arte que Norteamérica ha producido son la fontanería y los puentes.

Si el urinario pertenecía a la realidad cotidiana, Duchamp sólo encontraba una posible razón de inmoralidad en el hecho de presentarlo como obra de arte y no por ser lo que es, ya que se trataba de un objeto que “vemos todos los días”, sea cual sea nuestra edad. Bajo esta reflexión sustituyó el acto creador del artista por el arte de elegir, acción que todo ser humano realiza a diario voluntariamente o no.⁷

Esta propuesta generó una ruptura en el campo artístico, dado que al momento de *elegir* un objeto de la vida cotidiana para cambiarle su significado y sacarlo de contexto, se asume un modo de hacer desde las artes que abrió paso al ready-made u objeto encontrado, y otras facetas del arte que posteriormente se desarrollan como el arte conceptual.

2.1.4. De-construir el espacio y el objeto: el azar, yuxtaponer y el inconsciente

El azar, puede comprender la improvisación, la simplicidad del encuentro o la fuga dinámica del pensamiento encausado por una idea formal que traduce el impulso en hallazgo creativo. A modo de ejemplo, el collage en el movimiento dadaísta gira en torno a la estética de la acumulación, es decir, cualquier tipo de material puede incorporarse en la obra de arte. Haciendo el evento del azar como el inicio de la creación, donde la selección y la simpatía con el material es parte de la intervención, en la que se vinculan objetos cotidianos. De modo que se interviene el collage sobre objetos cotidianos como billetes, envolturas, suelas, cajas, entre otros materiales que el azar arroja entre las posibilidades de la obra.

⁷ Artículo anónimo que apareció en la revista *The Blind Man*, cuyo segundo número (mayo 1917) fue dedicado al caso R. Mutt. Se le atribuye el texto al propio Duchamp.

Técnicamente el azar asume la idea de yuxtaposición de elementos o fragmentos, cuestionándose aspectos permanentes como la figuración, el predominio de la forma sobre el mensaje político, moral o poético en la obra plástica, lo que nos hace pensar en el esfuerzo de situarse como anti-arte desde el *ready-made*, que consiste en sacar un objeto de su contexto y situarlo en un contexto artístico. La materialidad que cuestiona el azar es parte de la estrategia creativa, y uno de los aportes al diseño del laboratorio.

Del mismo modo el azar puede situarse en relación con otras prácticas como la inmediatez, la improvisación y el automatismo. Artistas y prácticas que constituyen el azar como fuerza creativa. A modo de ejemplo en la pintura desde el dripping de Jackson Pollock y Francis Bacon se puede evidenciar el “azar manipulado” y el “accidente utilizado” como procesos de definición de su proceso creativo. En la *imagen 13*, el azar manipulado se expresa en chorreados permanentes que sostienen la fuerza creadora del artista. Mientras que la *imagen 14*, se compone de ambos elementos, el accidente utilizado de las formas y el azar manipulado del dibujo que revela las figuras.



Imagen 13. Pollock pintando. Recuperado de: https://www.researchgate.net/figure/Namuth-Hans-fotografia-de-Jackson-Pollock-pintando-en-su-estudio-1951_fig1_339167639



Imagen 14. Francis Bacon. Tres estudios para retrato de Lucian Freud, 1969. Recuperado de: <https://www.google.com/amp/s/amp.20minutos.com/noticia/9045/0/pintura/francis-bacon/record-subasta-christies/>

En cuanto a la yuxtaposición, este concepto se analiza partiendo de las definiciones exactas de la RAE, en tanto es una definición que contiene un significado preciso en las humanidades.

Del lat. *Iuxta* 'junto a' y *ponere* 'poner'.

1. tr. Poner algo junto a otra cosa o inmediata a ella.
2. tr. Gram. Undir directamente, sin ninguna partícula intermedia. (RAE)

De modo que la yuxtaposición es un carácter formal, pero a la vez, una composición conceptual que abre las posibilidades enunciativas en el proceso creativo. Del lado significativo, paso al componente de la configuración, por proximidad, superposición, acercamiento, distancia, entre otras posiciones en las cuales la yuxtaposición es una técnica de tensión y posible reacomodación de la percepción en las formas. En la cual, el acto de decir, pareciera un estado latente de la forma de sentirse incompleta y por lo cual, esta destina a acercarse, irrumpir, trasponerse junto a otros elementos. Para ello, hace uso de otros referentes como color, forma, textura, dimensión de las figuras, pero contrasta con la inmediatez del azar, para tener un modo de re-invencción, donde la concentración y concordancia de coordenadas en el ámbito de la conjunción.

El collage, se puede entender como el encuentro fortuito de dos imágenes dispares en la yuxtaposición: la colocación de una cosa junto a otra sin conexión. El modelo artístico más utilizado para la yuxtaposición es el surrealismo, dada la combinación de formas y elementos visuales que transforman el sentido de la imagen.



*Imagen 15. El secreto mejor guardado. Mike Davis, 2011. Recuperado de:
<https://www.elhurgador.blogspot.com/2015/05/mike-dives-pintura.html?m=1>*

Con este ejemplo se sitúa la elección, pero también la transformación semántica del significado de las cosas, se hace visible, donde la heterogeneidad es una condición previa para encendidos poéticos. En la pintura de Vladimir Kush se puede observar un mundo surreal y de ensueño donde la aproximación de dos elementos aparentemente heterogéneos se direcciona igualmente en un plan poéticamente compatible. Un modelo de creación que se ha denominado surrealismo metafórico, da las interpretaciones que provoca en el campo de la imaginación y la alusión a distintos escenarios de los habituales.

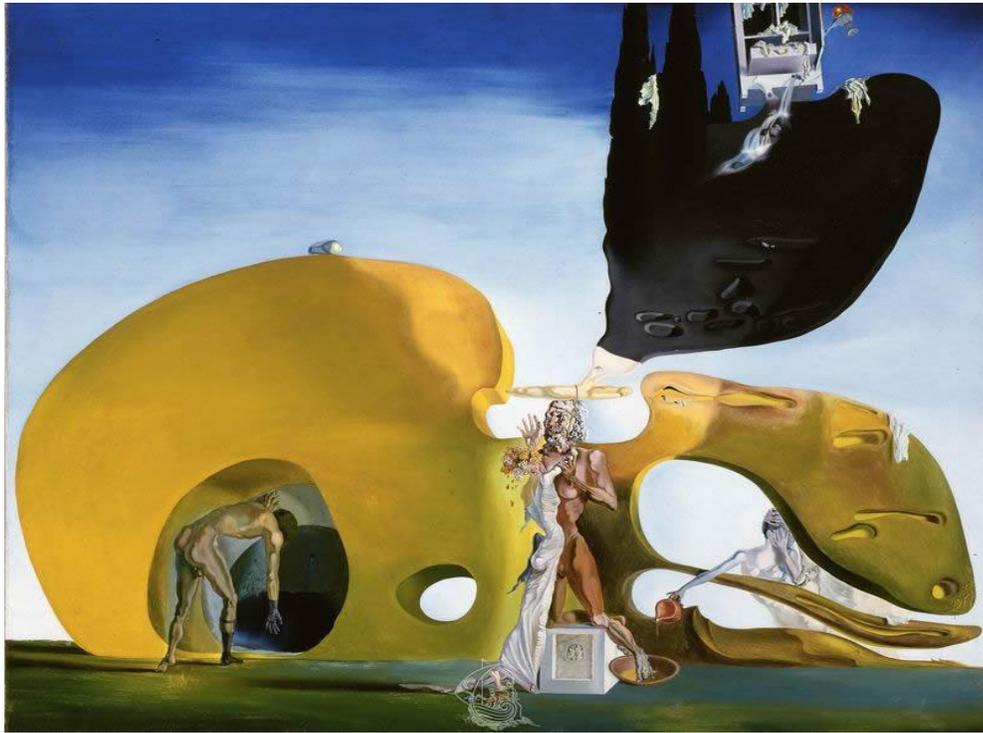


Imagen 16. Nacimiento de los deseos líquidos. Salvador Dalí, 1932. Recuperado de: <https://www.salvador-dali.org/es/obra/catalogo-razonado-pinturas/obra/288/nacimiento-de-los-deseos-liquidos>

“Lo consciente, lo semiconsciente y lo inconsciente se unen según el principio collage, y ya no importa si los cuadros son pegados o pintados” (Mahlow, 1982, p. 58) De esta manera, se pueden tejer relaciones con el inconsciente descubierto por S. Freud, que si bien desde su postura lo concibe como una psicoterapia para la el tratamiento de enfermedades psiquiátricas, los surrealistas se familiarizaron con el término a partir de las relaciones inconscientes y de los sueños construyendo imágenes dispares que se yuxtaponen.

2.1.5. Desplazamientos e interacciones: la experiencia del sujeto en el espacio

Hasta el momento, se han presentado unas relaciones entre objetos hallados, yuxtapuestos, montados o ensamblados alrededor del collage y las imágenes que se pueden crear. Proceso que ha marcado las formas de cierto lenguaje del surrealismo expansivo, en el cual se sitúa la obra

de Dorothea Tanning. La *imagen 18*, puede ampliar las relaciones de la forma en el espacio, dando una continuidad a la yuxtaposición visual, pero en el ámbito de la instalación de sus esculturas en inquietantes espacios.



Imagen 17. Detalle de la obra 'Abraço 1962' de Dorothea Tanning. Recuperado de: <https://www.elnortedecastilla.es/culturas/surrealismo-expansivo-dorothea-tanning-20181002190107-ntrc.html>

En el desarrollo histórico del collage también se suman otras miradas frente a su relación con el espacio, las instalaciones y acciones que permiten facilitar y construir un ambiente: “una visión concentrada, aguda, chocante, una visión que al mismo tiempo protege y hace reflexionar” (Mahlow, 1982, p. 72). Dentro de muchas posibilidades de disuadir los límites de la técnica en el ejemplo citado, se puede reconocer la instalación como “una tétrica habitación surrealista con esculturas vivientes 'Hotel du Pavot, Chambre 202' (1973)”.



Imagen 18. Yard. Allan Kaprow, 1961. Recuperado de: <https://www.proyectoidis.org/allan-kaprow/>

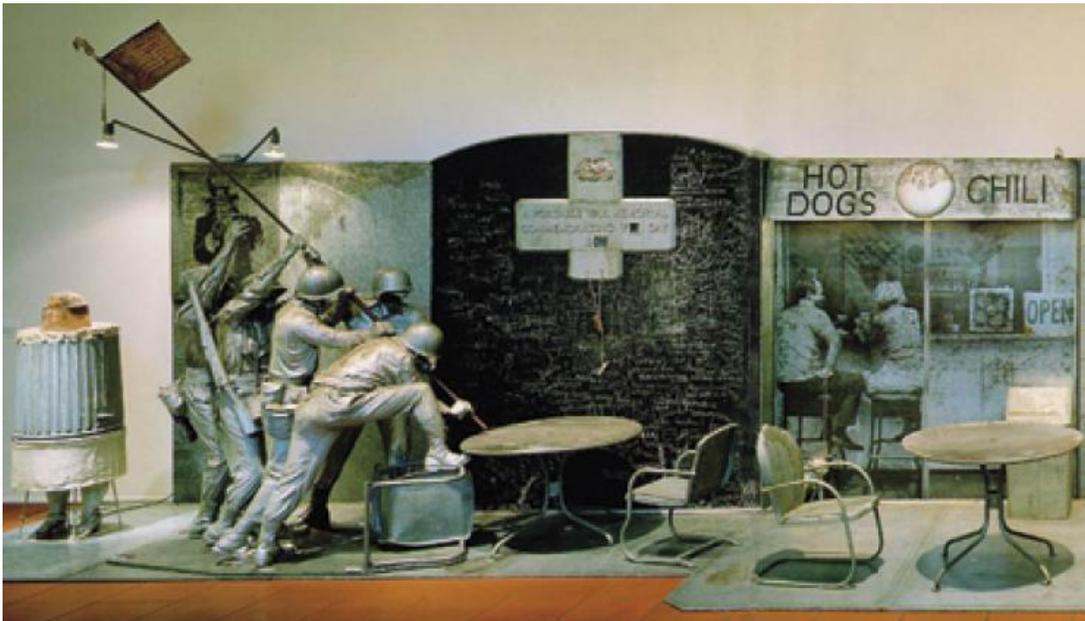


Imagen 19. La otra Historia. Edward Kienholz, 1968. Recuperado de: <https://www.masdearte.com/especiales/kienholz-el-ensamblaje-y-norteamerica/>

En las *imágenes 18 y 19*, se puede percibir una transformación del espacio para convertirlo en vivencias concretas, en el caso de Kaprow, (1961) de alguna manera, hay una confrontación de chatarra y basura de industria. En Kienjolsz (1961) toma fuerza la reflexión sobre el espacio vital y los espacios de donde procede la violencia, y el automatismo del consumo, de sus causas y consecuencias.

En ese sentido, se presentaron diversos procedimientos que están permeados por el principio de collage y que evidencian una amplitud de éste en relación no solo a las artes plásticas sino también a nivel conceptual desde las formas de comprender el mundo a partir de la experiencia. H. Wescher (1976), utiliza una cita del artista Alberts Ráfols Casamada: “El collage no solo se limita a la plástica, sino que su influencia llega a la literatura, la música, el cine, el teatro. Porque efectivamente el collage, que ha quedado de una manera definitiva incorporado al lenguaje plástico, pasa de la simple innovación técnica a ser una auténtica fuerza generatriz. A ser una de las más fecundas ideas del arte de nuestro tiempo” (pág. 11).

2.2. Estrategias de enseñanza de las artes

Desde el lugar del docente artista, fue importante revisar aspectos primordiales frente a la construcción y el diseño del laboratorio, buscando estrategias donde las prácticas artísticas o lo artístico, no se separen de las experiencias de vida. Desde la postura que Romero (2012) plantea, se trata de entender los laboratorios como escenarios que potencian el encuentro, que resignifican y transforman las dimensiones de aproximarse al otro, donde se privilegien los desplazamientos de concepciones, herramientas e imaginarios, asumiendo la práctica pedagógica como el lugar donde suceden las indagaciones, los procesos creativos y de

aprendizaje. Por tal motivo se ahondará sobre los laboratorios de creación y su relación con la creación de ambientes de aprendizaje a través del juego y de dispositivos pedagógicos.

2.2.1. Laboratorio de creación

En primera medida, se toman en cuenta los lineamientos del Ministerio de Cultura (2010), donde el laboratorio experimental permite la consolidación de los laboratorios como un derecho a la creación. Según los lineamientos del Ministerio de Cultura (2010):

“La formación en este marco de referencia se entiende como un derecho a la creación, a la creación como conocimiento y al conocimiento como creación, con evidentes repercusiones en la construcción y simbolización de las subjetividades personales y colectivas. Las prácticas culturales y artísticas son un derecho, pero comprendiéndolo no solo en su relación con lo normativo y legislativo, sino en tensión con lo político.”
(p.1).

Desde estos lineamientos, el laboratorio contiene y constituye elementos donde conversan miradas individuales y colectivas, permeadas por la cultura y lo artístico, donde se indaga por aspectos sensibles y emocionales, de tal manera que se aporte a la construcción y expresión del deseo, a partir del encuentro y la relación con el otro.

En ese sentido, los laboratorios de creación no buscan una finalidad material, ni tampoco la supremacía técnica, sino por el contrario, destacar en el proceso la participación y comunicación en constante construcción con los participantes, pudiendo definir la sistematización de los laboratorios de creación como una práctica artística que se define en la creación e interacción colectiva, un escenario flexible y experimental.

Es importante reconocer los aspectos pedagógicos en los laboratorios de creación, según Romero (2012), “lo pedagógico se concibe entonces desde la posibilidad de generar un pensamiento móvil, activo, plural; genera la capacidad de reducir distancias entre el pensar y el hacer, entre la teoría y la práctica, y transformarlas en cercanías que reconocen la acción como un modo de pensar y el pensamiento como un modo de hacer” (P. 94). Esto permite encontrar en lo pedagógico componentes propios del acto creativo, donde hay lugar para el deseo, la pulsión y el azar, entre otros, asumiendo que los procesos formativos contribuyen al encuentro con el otro, un lugar de posibilidad para reconocerse en y con el otro.

A su vez, es importante destacar la importancia del uso de dispositivos didácticos en espacios como los laboratorios, ya que funcionan como instrumentos mediadores entre los saberes y las experiencias frente a las dinámicas que acompañan los procesos de aprendizaje y de creación. Es allí donde el juego adquiere un papel protagónico en las mediaciones dentro de espacios como los laboratorios de creación, ya que permite la espontaneidad, invita a arriesgarse y a abandonar toda presión que nuble o dificulte los procesos creativos. Según Mayalen Piqueres Castro: “La creatividad no puede darse sin el juego y viceversa.” (P. 12), porque el juego permite imaginar, percibir, encontrar y, por tanto, es un medio eficaz que facilita el aprendizaje y el desarrollo potencial creativo. De esta manera, a partir del juego se puede propiciar un ambiente experimental, lúdico y creativo en espacios de formación artística, generando espacios de enseñar a desaprender, comprendiendo que a través de la experimentación la vida se implica en la obra de arte y en el proceso creativo. Según Caillois (1985), el juego acaba cuando ya no hay incertidumbre, y por ello, para volver a jugar, el jugador debe reinstaurar la incertidumbre y de esta manera reanimar una interrogación (P. 11). El juego y la creación tienen una relación

intrínseca, donde la creación sucede del proceso de pensar, jugar y explorar nuevas posibilidades dentro el mismo juego.

3. MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se expone el paradigma de investigación cualitativa en la cual está enmarcado el presente trabajo de grado. El modelo que se tomó en cuenta fue el enfoque de la Investigación Basada en Artes IBA, aunque también se toman aspectos de la metodología desde la investigación educativa desde donde se soporta la implementación del laboratorio de collage *Jugando con Fragmentos*. Posteriormente, se aborda lo correspondiente al diseño y desarrollo del laboratorio, atravesando la creación de las estrategias y el material didáctico, la implementación del laboratorio y la práctica experimental, reconociendo que el collage está presente en todo el proceso investigativo. Así también, se presenta el contexto educativo donde se implementó el laboratorio dando paso a la sistematización de la experiencia, y a su vez, al reconocimiento de los instrumentos de recolección usados para realizar el proceso analítico.

3.1. Investigación Cualitativa

Desde un paradigma cualitativo, los investigadores pueden “indagar en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan” (Vasilachis, 2006, p. 2), por tal motivo, esta investigación se considera cualitativa, dado que se interesa en la interpretación y la experiencia de las personas en el laboratorio de creación. Además, se considera “la investigación como un proceso interactivo entre el investigador y los participantes, como descriptiva, analítica y que privilegia las palabras de las personas” (Vasilachis, 2006, p. 2). Esta perspectiva permite involucrar al laboratorio como una propuesta desde las artes que posibilita una interacción no jerarquizada entre todos los participantes, donde se visibilizan múltiples posturas y perspectivas hacia el proceso creativo,

el trabajo colectivo y la transformación en el aula. Frente a esto, “las distintas estrategias cualitativas en la investigación educativa como un árbol que hunde sus raíces en la vida cotidiana, y parte de tres actividades básicas: experimentar, vivir, preguntar y examinar.” (Rodríguez, Gil y García, 1996, p. 16).

Teniendo en cuenta la perspectiva de investigación cualitativa, se asume que las evidencias estén encaminadas a profundizar sobre las percepciones de los participantes desde dentro del escenario, entendiendo que el investigador está sujeto a la interacción del campo de estudio con los participantes. Así como también, reconocer los sucesos relevantes que van emergiendo durante el proceso de sistematización que permitan comprender el laboratorio *Jugando con Fragmentos* como práctica creativa, analítica y discursiva sobre los modos del quehacer pedagógico desde las artes.

Entre las cualidades de la investigación cualitativa se encuentra el carácter emergente que pueden tener la sistematización de experiencias, logrando una activación de procesos mediante el desarrollo y aportes de los participantes. En tal medida, el diseño del laboratorio se fue construyendo, con los aportes, visiones y perspectivas de los estudiantes, buscando una comprensión experiencial en cuanto a las diferentes posibilidades didácticas, de apropiación y realización del collage en los espacios de formación artística del IPN.

3.1.1. Investigación Basada en Artes IBA

La Investigación Basada en Artes (IBA) se concibe como un tipo de investigación con orientación cualitativa “y que asume que en toda actividad artística hay un propósito investigador. Al tiempo que una finalidad pedagógica, en el sentido que construyen y proyectan

representaciones sobre parcelas de la realidad, que fijan maneras de mirar y de mirarse.” (Hernández, 2008, p. 92). La IBA utiliza procedimientos artísticos, a través de la instalación espacial y la intervención performativa, como elementos visuales que se implementan en el laboratorio vinculados a las cualidades estimadas sobre el collage, y se proponen, dar cuenta de prácticas basadas en la experiencia en “las que tanto los diferentes sujetos (investigador, lector, colaborador) como las interpretaciones sobre sus experiencias desvelan aspectos que no se hacen visibles en otro tipo de investigación” (Hernández, 2008, p. 93).

El presente proyecto de grado hace uso de una metodología basada en artes puesto que permite retomar la Historia el Arte, y reconocer la importancia de los procedimientos y modos de expresión propios del campo artístico, siendo el investigador un mediador entre la teoría y la práctica educativa, que procura tener unas relaciones más igualitarias con los participantes “dado que se utilizan tantas formas de conocimiento emocionales como cognitivas” (Hernández, 2008, p. 94) Es desde allí donde la IBA considera que cualquier investigación debe permitir acceder a una reflexión sobre la participación de las personas alrededor del hacer, la experiencia y la comunicación.

En torno a esta investigación, los aportes de la IBA tienen que ver con la reconstrucción de las prácticas artísticas en entornos formales, donde se convierten en formas ejemplificantes de la creatividad, lenguajes que se apropian, transforman y de-construyen la esencia misma de las prácticas, para dar paso a la re-configuración de la enseñanza. La IBA en tanto proceso de experiencia creadora es provocadora en los participantes de una lectura hacia la historia del arte, las prácticas creativas en contextos y, por tanto, desenvuelve otras maneras de comprender la creación artística desde la experimentación que comprenden los elementos expuestos en el laboratorio como formas de creación desde el collage. La IBA como una metodología que nos

acerca a los componentes de la práctica artística y se configura en un escenario lúdico, un laboratorio que transforma las prácticas artísticas en experiencias para la educación artística.

De igual manera, se hará uso de la dimensión de la Investigación Acción I-A, en la que se pone en relevancia el papel activo que asumen los participantes en el desarrollo de la investigación, “la cual toma como inicio los problemas surgidos de la práctica educativa, reflexionando sobre ellos, rompiendo de esta forma con la dicotomía separatista teoría/práctica” (Rodríguez, Gil y García, 1996, p. 28). Siendo importante destacar que no se puede realizar esta dimensión investigativa de manera aislada, sino que se hace necesaria la implicación de los sujetos participantes en una perspectiva colectiva para el diseño, la implementación y selección de las experiencias que se sistematizan.

Los aportes de la I-A, para el presente proyecto consisten en primera medida, en la consideración de *lo que sucede* desde el punto de vista de los participantes, permitiendo describir y explicar la intervención educativa en elementos situados, cotidianos y al alcance de todos los integrantes del espacio del laboratorio. Además de profundizar en la comprensión de la problemática observada permitiendo adoptar “una postura exploratoria frente a cualesquiera definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener” (Rodríguez, Gil y García, 1996, p. 29). Esto genera que la experiencia del laboratorio sea irrepetible, puesto que se contempla desde una problemática observada en un escenario bajo un contexto. Además, como el laboratorio es una construcción en colectivo cada sesión está sujeta a cambios según los diálogos y acuerdos consensuados entre todos los integrantes de ese espacio. Y finalmente, cada integrante aporta al proceso de sistematización desde su registro de campo, con fotografías y escritos analíticos sobre las sesiones.

De tal manera, se pueden juntar los tres modelos citados por un interés cercano a los que en la tesis de Cárdenas (2016) explica como el

“vínculo entre la IBA y la Investigación Acción Educativa, teniendo en cuenta que no se trata aquí de una relación estrictamente metodológica, sino de principios y características que comparten, pues como ya se afirmó no es fácil encasillar los procesos de la IBA en convenciones generales. Básicamente son los principios de mejorar la práctica educativa, darle relevancia al educador como investigador, y la característica participativa de la Investigación Acción Educativa” lo que vincula estos modelos entre sí.

En estas consideraciones metodológicas, el laboratorio de collage busca propiciar un ambiente donde se experimenten diferentes narrativas frente a los procesos de creación en un espacio de educación formal y desde los modos de participación de los sujetos, en un sentido amplio permitir la comprensión de las Metodologías Artísticas en Investigación, que: “buscan alcanzar unos resultados o conclusiones útiles para el conjunto de los profesionales de la enseñanza y generalizables a diferentes problemas y contextos educativos” (Marín-Viadel-Roldán, 2012).

Así, se comprende que la experiencia creativa que resalta la IBA, la construcción colectiva que depura la I-A y los aportes en la investigación educativa proveen diferentes espacios para ser narrados y configurados en los escenarios de la enseñanza artística visual. En ese sentido, el diseño del laboratorio corresponde a las diversas formas en los que se puede asumir el acto de narrar, de modo que la experiencia educativa parte en cierto sentido, de unas maneras de recrear la realidad, para lograr expresar un relato único en la experiencia de los participantes. De ahí que las narraciones de los estudiantes se vinculen como el lenguaje para analizar la experiencia, teniendo en cuenta el eje de socialización y comunicación que prioriza el sistema educativo en el IPN. De tal manera, desde el laboratorio se extienden “la escritura del yo hacia ámbitos y

formas artísticas, no solo verbales sino también visuales y audiovisuales.” (Agra, p. 137), como el collage, dispuesto en prácticas instalativas, fragmentos de textos, creación objetual, reutilización del material urbano, la yuxtaposición de materiales y conceptos, entre muchas otras posibilidades.

3.1.2. Experiencia espacial y corporal: performativa

La perspectiva performativa hace parte de una metodología de investigación de la IBA, que se centra en la práctica y la acción artística. Según Hernández (2008), “La perspectiva performativa trata de generar un nuevo sujeto de conocimiento, el sujeto performativo, que se construye de forma fragmentada y descentrada.” Así, el laboratorio de collage se adhiere a esta perspectiva puesto que se propone como experiencia que reconfigura el momento educativo y las formas de enseñanza. A demás se considera un papel importante al cuerpo y su relación con el espacio de los estudiantes, del docente y del maestro titular, donde la noción de performance se erige como una forma transgresora en las reflexiones del *sí mismo*, “propone un tipo de narración que habla *a partir* de uno mismo y no *de* uno mismo” (Hernández, 2008, p. 95), haciendo énfasis en la posibilidad de transmitir una experiencia en la que el investigador se encuentra implicado, donde se fabrican relatos otros sobre las historias del arte y se pretende repensar las formas visuales como contenedoras del momento en que tiene lugar el significado. Con ello se amplía la subjetividad como un elemento constituyente de la experiencia de aprendizaje en el laboratorio, que implica la performatividad dada en las relaciones colectivas, dentro del aula, y las condiciones de la experiencia creativa en el laboratorio. Para esto, se utilizaron las estrategias

didácticas que proporcionan las herramientas para guiar, e inducir a los participantes a un ambiente performativo, desde las cuales se posibilita la creación experimental con collage.

Frente a la práctica profesional, la acción pedagógica desde las artes visuales en contextos escolares, puede asociar una serie de factores que relacionan “cuerpo”, “tiempo”, “espacio”, “materiales” y “tratamiento de contenidos”, según los aportes de Cortés (2018) se concluye que la acción pedagógica performativa “transita por la interdisciplinariedad, y la forma en que el cuerpo dinamiza su accionar de acuerdo a los materiales empleados, las técnicas y métodos manuales desarrollados, el tiempo y el espacio dispuesto para ello, y el tratamiento de los contenidos desarrollado por cada profesor/a en ejercicio al interior del aula” (2018: pág. 58).

3.2. Diseño de investigación

El diseño de la investigación tiene dos momentos principales que se basan en los modelos de estudio de las prácticas artísticas. Con ello, se hace alusión al marco teórico que se usó de manera referencial durante el diseño de la práctica pedagógica, y funciona como método de enseñanza sobre la vida y las grandes obras del arte específico a estudiar. En este orden, la perspectiva histórica sobre la práctica valora el quehacer del artista en su momento, las oportunidades y construcciones significativas de acuerdo con la obra, que especifican el método biográfico e historicista, utilizado en la enseñanza del IPN.

De allí se pasa a un abordaje más formal sobre los elementos para la creación artística, y las relaciones con el contexto. Métodos donde el análisis de las propuestas artísticas depende y se estructuran desde 3 componentes, la forma, el contexto y el estilo. Esta segunda postura en el diseño de la investigación, asume un campo de realización de los ejercicios plásticos en el

ambiente educativo, que incorporan cuestiones sobre el significado, la composición de las formas y el proceso de simbolización, otorgándole a la experiencia artística una capacidad comunicativa.

Al efectuar esta distinción sobre los métodos de análisis del arte y de los procesos artísticos que son llevados al aula, se establece una relación metodológica que favorece el diseño del laboratorio al integrar una mirada a los diversos métodos con los cuales se han enseñado los fenómenos artísticos.

Esta investigación pretende contribuir a la práctica del collage, desde una comprensión de los métodos del collage dentro de los espacios de formación artística. Basados en un método de análisis que deviene de las prácticas y su contexto, es decir, de una aproximación a la comprensión historicista, en la que la forma de la obra, sus aportes, técnicos y conceptuales, constituyen un campo de estudio sobre las artes. A partir de esta identificación de los estilos en un periodo histórico, el collage ofrece una apertura de métodos creativos que se apropian dentro de las pedagogías transformadoras del ambiente escolar. Esto último, se ha acercado al concepto de laboratorio de creación, como un lugar de exploración y experimentación, donde el proceso de aprendizaje está dispuesto a la espontaneidad y el juego, en este caso, respecto a la experimentación frente a los valores formales del collage.

Ahora bien, del método historicista que abarca las cualidades formales del collage con algunos de sus artistas más representativos, se pasa a un momento formal y contextual del estudio analítico. Con ello, se hace alusión a los significados, las experiencias y las transformaciones que tienen lugar en la práctica educativa, las primeras condiciones históricas.

Por tal razón, se propone el laboratorio de creación, entendiendo este como un escenario que propicia el intercambio de saberes a partir de la experimentación en la práctica, el trabajo

colectivo y el diálogo entre los participantes (Secretaría de Cultura, 2014). Es entonces cuando se define el nombre del espacio: laboratorio de collage *Jugando con Fragmentos*. El nombre se refiere a la idea del juego como una estrategia que está presente durante cada una de las sesiones. Los fragmentos remiten a una serie de elementos abstraídos para ser intervenidos y ubicados en diferentes contextos, siendo una invitación para construir un escenario dinámico, divertido y participativo.

El diseño de la investigación se dispone de los siguientes elementos que devienen de las metodologías artísticas, con ello se cuenta con el punto de partida histórico de los aportes del collage y se pasa a un elemento comunicativo que vincula las relaciones formales y significativas de la experiencia creadora para integrar a los participantes del laboratorio en la sistematización del proyecto, entendiendo la sistematización como “aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, cómo se han relacionado entre sí, y por qué lo han hecho de ese modo” (Jara, 1998, p. 10), procurando mirar las experiencias como diversos procesos donde intervienen diferentes actores en un contexto.

3.2.1. Construcción del laboratorio

Para dar inicio al proceso de diseño y estructura del laboratorio, se revisó el Marco Teórico, que desde los cimientos de la investigación me permite establecer unas características para llevar a cabo el objetivo propuesto en relación con la implementación del proyecto sobre la práctica de collage. La primera decisión fue, estructurar lo correspondiente al collage en cuanto, a sus

modos de expresión, su proceso histórico, y los múltiples procedimientos desde los cuales se puede crear con el collage: rasgar, cortar, pegar, yuxtaponer, ensamblar, entre otros.⁸

En segundo lugar, se empieza a diseñar el material didáctico y las estrategias pedagógicas, donde está implícito el juego, la interacción performática, los conocimientos sobre el collage, que funcionan como un instrumento de intervención, creados desde procedimientos de las artes para intermediar e interactuar con el espacio del laboratorio.



Diagrama 1. Ciclo del collage en el proceso de construcción, diseño e implementación del laboratorio. Elaboración propia.

Así también, retomando los lineamientos del Ministerio de Cultura, mencionados en el capítulo **2.2.1 Laboratorio de Creación**, es desde esta postura donde emergen las categorías deductivas,

⁸ Para ampliar estas características revisar el marco teórico, p. 25.

que se proponen como la triada **Hacer-Experiencia-Comunicación**, presentados en el capítulo

4.1. Análisis de las evidencias: La triada.

Al respecto del **Hacer**, se asume como *el derecho a la creación, la creación como conocimiento y al conocimiento como creación*. En este sentido, el hacer implica el proceso creativo de los participantes, la construcción del laboratorio y la disposición de las estrategias didácticas. Según Acaso (2015), “cuando los estudiantes se involucran en el proceso, aprenden de una manera diferente a como lo hacen en una clase tradicional y que este tipo de aprendizaje es transformador y significativo.” (P.28). Por tal motivo, también se vinculan los saberes propios de cada uno de los participantes en el proceso de creación, visibilizando sus perspectivas en la participación durante el laboratorio, y en la construcción de las piezas visuales propuestas.

En cuanto a la **Experiencia**, se entiende como *las repercusiones en la construcción y simbolización de las subjetividades personales y colectivas*. Según Larrosa (2006), “la experiencia es una relación en la que algo pasa de mí a otro y de otro a mí. Y en este paso, tanto yo como los otros sufrimos algunos efectos, somos afectados”. (P. 93). En este sentido, la experiencia exige un acontecimiento, no depende de uno mismo, ni de lo que uno mismo sabe, sino que está ligado al otro, al que es exterior y que refleja la implicación de la exterioridad en la experiencia, de lo que está fuera de nosotros mismos. De esta forma, la experiencia se vincula al ambiente de creación y de aprendizaje durante el laboratorio, y la relación con los otros dentro de este espacio.

La **Comunicación** es entendida como *el medio en el cual se visibilizan las prácticas culturales y artísticas como un derecho en tensión con lo político*. Ante esto, comenta Hache (1993) “Toda comunicación exige al receptor que le dé un sentido. El sentido no es comunicable salvo cuando

hay coincidencias entre el emisor y el receptor.” (P. 52). De esta manera, en el proceso de creación los participantes necesitan comunicar sus pensamientos, donde el trabajo en equipo se entiende también como un recurso didáctico, que amplía las perspectivas de los estudiantes y permite un intercambio eficaz de la comunicación con los demás. Siendo la exploración y la comunicación el lugar donde los participantes puedan expresar sus sensaciones a través de los ejercicios del proceso de creación donde se visibilicen sentimientos, pensamientos entorno a lo aprendido y a las piezas visuales creadas por los otros y las propias.

Las planeaciones fueron diseñadas, buscando que los procesos de creación tengan una perspectiva experimental con el collage, que se van alimentando con diferentes referentes visuales, materiales y procedimientos propios del collage que fueron abordados en el marco teórico.



Tabla 2. Componentes generales para el diseño del laboratorio. Elaboración propia.

3.2.2. Sistematización de la experiencia

Para la sistematización de la experiencia se tienen en cuenta la realización y selección del material por parte de los participantes, en primera instancia, se entabló un diálogo con los referentes estudiados para el diseño de las actividades, guiados por las expectativas y preguntas de los estudiantes, tomando en cuenta sus aportes y la indagación que sucedió en cada uno de los momentos de los laboratorios, consignados en los apuntes que escribieron los participantes, el registro fotográfico, también realizado por ellos. Cada sesión busca aproximarse a unos modos de hacer del collage mediados por la experiencia individual y colectiva en el uso del material didáctico, así una acción performativa que desde las artes aportan a la construcción de un escenario pedagógico, también se permea por unos niveles de comprensión y aprehensión del espacio del laboratorio, con el interés de involucrar diferentes formas de apropiación del ambiente escolar y las percepciones del estudiante frente a la experiencia y los temas tratados. Para comprender mejor el proceso de diseño y construcción del laboratorio se muestra a continuación un diagrama ampliado frente a los elementos constituyentes del proceso metodológico. Además, se presenta posteriormente una reflexión por cada uno de los elementos mencionados en el diagrama y su relación con el proceso metodológico.



Diagrama 2. Elementos y características del proceso metodológico. Elaboración propia.

Frente al collage: Se procuró que el collage estuviera implicado en cada uno de los aspectos que posibilitaron el diseño y la implementación del laboratorio. De esta forma, la construcción del marco teórico sobre el collage permitió un abordaje sobre éste de manera conceptual, teórico-historicista y práctico, siendo las bases para establecer las múltiples relaciones e intersecciones de éste conocimiento artístico con los ámbitos educativos, didácticos e investigativos, promoviendo el espacio mismo como una propuesta para el ejercicio de la creación con collage.

Frente al laboratorio: El diseño del laboratorio emerge como una necesidad de romper la estructura de enseñanza tradicional en espacios formales, y generar en el espacio educativo otras maneras de establecer vínculos y conexiones con el aprendizaje a través del juego, implementando dispositivos pedagógicos para cada una de las sesiones, que fueron pensados y diseñados desde los principios constitutivos del collage; cada uno de estos dispositivos se conciben en los procedimientos y modos de crear con el collage, y que buscan una aproximación

a la vivencia del collage, teniendo la experiencia in situ de los diferentes fenómenos alrededor del collage, siendo una estrategia de aprendizaje y creación.

Frente a la experiencia: La propuesta del laboratorio de creación *Jugando con Fragmentos*, principalmente buscó la consolidación de un lugar para el encuentro, a través de la performatividad del espacio, de los roles educativos y de la creación con el collage. Para cada una de las sesiones se establecieron unas pautas o instrucciones (mediadas por los dispositivos didácticos) donde cada participante estaba en libertad de interactuar e intervenir con el espacio de aprendizaje, teniendo en cuenta que esto permitió crear un ambiente propicio para la creatividad y el lazo entre compañeros de collage. A su vez el espacio brindó las herramientas para la recolección de información de esta investigación, que en su mayoría visibiliza la perspectiva de los participantes frente al laboratorio, haciendo énfasis en el componente comunicativo de los participantes.

Frente a la creación: Como se mencionó anteriormente, el laboratorio buscaba un lugar para el encuentro, donde se generen lazos de amistad entre colegas de collage. Para esto, los dispositivos didácticos, funcionaron como detonantes para la creación y disposición en el espacio educativo, además de promover el trabajo colectivo. De tal manera que, la propuesta metodológica induce a la comprensión del collage en sus diferentes ámbitos (históricos, creativos y expresivos), los cuales favorecieron la visibilización de intereses particulares y diferentes maneras de apropiación del collage haciendo uso de lenguajes poéticos, lúdicos, propuestas sobre la crítica al consumo, vivencias personales, y consolidación formal de imágenes, entre otras.

3.2.3. Contexto educativo IPN

El laboratorio se ubica en un contexto de educación formal, realizado en el Instituto Pedagógico Nacional (IPN), durante el tercer nivel de la práctica docente (espacio académico que cursaba, conforme al currículo de la LAV, como docente en formación), logrando el espacio en común acuerdo con el profesor titular de la clase de artes con estudiantes de décimo grado, específicamente adolescentes entre los 15 y 17 años. A partir, del rango de edades la propuesta se centra respecto a las particularidades de los niveles de aprendizaje y necesidades de este tipo de población, asumiendo un diálogo con la propuesta curricular para este grado. Es importante destacar la importancia del IPN como ese lugar de acercamiento a la enseñanza en educación formal, primaria, bachillerato y educación especial, para los docentes en formación de la UPN. Los participantes del laboratorio se encuentran en un nivel de escolaridad media y todos cuentan con un conocimiento previo alrededor del dibujo, la pintura, la escultura y algunos lugares de referencia desde la historia del arte, temas que son abordados en la clase de artes, que también son socializados y compartidos en algunos tiempos de ocio (como el descanso, o fuera del espacio académico) durante los cuales, los participantes comentaban su interés en el laboratorio. El diseño del laboratorio está inmerso en el espacio académico de educación artística en la educación media, estableciendo una serie de diálogos entre los contenidos curriculares y las estrategias de experimentación propias del laboratorio⁹. Lograr estas dinámicas en escenarios como la clase de artes posibilita que el docente en formación tenga mayor participación dentro del escenario de práctica, lo cual aporta al proceso formativo y a la comprensión del escenario

⁹ El cual se realiza durante 3 sesiones de 1 hora y media.

educativo como un lugar que puede reinventarse para construir otras formas de aprendizaje que transformen la experiencia.

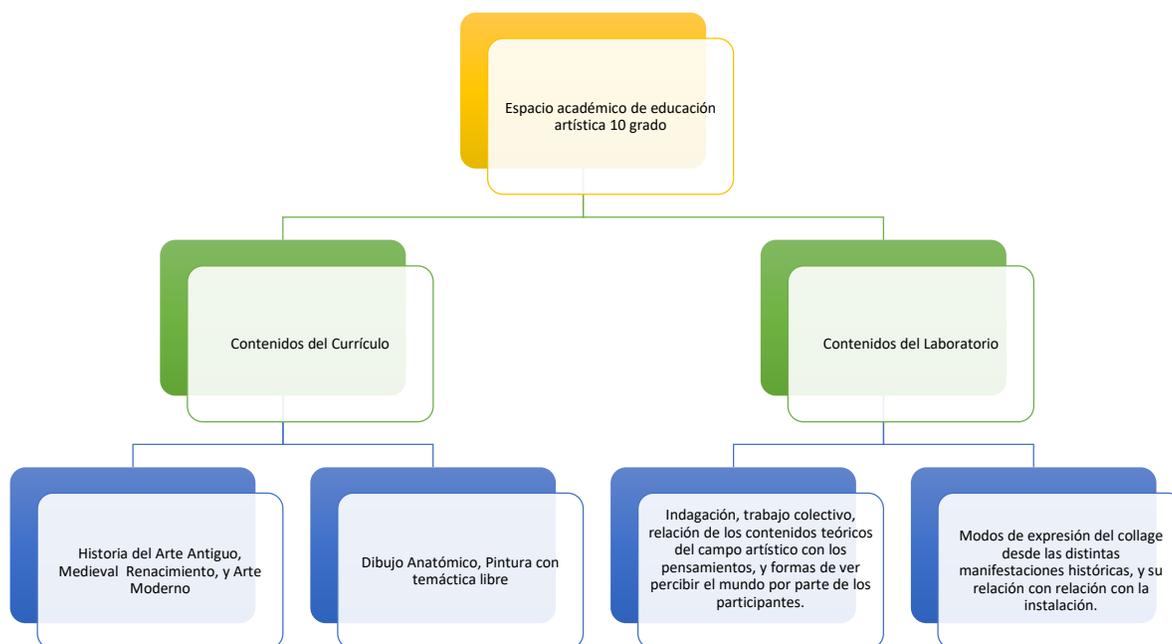


Tabla 3. Mapa conceptual sobre los contenidos del espacio académico y del laboratorio. Elaboración propia.

De esta manera se integran los contenidos curriculares con la práctica pedagógica, haciendo un énfasis en el laboratorio como espacio alternativo para la construcción del saber artístico formal.

A continuación, se describen las sesiones que se desarrollan en el marco de planeación didáctica:

N° de participantes:	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4
24	01/11/2019	08/11/2019	15/11/2019	22/11/2019

Características de las sesiones	Principio de Collage	El objeto en el espacio	Deconstrucción del espacio	Montaje de la instalación
	Yuxtaponer, azar, ensamblar, rasgar, cortar y pegar.	Ready-made, Instalación	Bricolaje Ensamblaje	Montaje Instalativo
Pregunta orientadora	¿Cuáles son las características del collage? ¿Qué conocimientos previos tienen los estudiantes sobre el collage?	¿En qué consiste la lógica del ready-made? ¿Cómo se relaciona el ready-made con el collage y lo escultórico? ¿Qué imaginarios tienen los estudiantes sobre la instalación?	¿Qué intereses tienen los estudiantes frente a sus procesos de creación? ¿Cómo apropiarse del collage jugando con diferentes formatos: plano, ¿superficie, dos dimensiones, 3 dimensiones?	¿Qué relaciones encuentran los estudiantes entre las dinámicas de un espacio formal y una metodología de laboratorio?
Estrategias didácticas	Juego con la caja de collage	Instalación en el salón de clases con las sillas y las mesas.	Presentación de la Rayuela Instalativa	

Tabla 4. Descripción de las sesiones. Elaboración propia.

3.3. Desarrollo de la práctica

Al haber establecido el espacio para el laboratorio, se proponen dos acuerdos que marcan la diferencia entre la propuesta y el espacio académico tradicional: **1. Todos asumimos un rol,**

cada uno de los participantes tuvo un lugar de participación y apropiación en el desarrollo del laboratorio, a través de la exploración e interacción con el material didáctico y con el entorno, entre ellos decidieron, quien o quienes realizan el registro fotográfico y toman apuntes, de manera que, se puedan visibilizar las miradas y perspectivas de su experiencia en el laboratorio.

2. Crear desde el trabajo colectivo, teniendo en cuenta que todos tenemos un rol, el trabajo colectivo facilita la socialización alrededor del proceso creativo, la experiencia en el laboratorio y los diferentes puntos de vista de los participantes: pensamientos, sensaciones, concepciones del mundo. La socialización es constante y desde allí se enmarca la relación de horizontalidad entre los participantes y el docente artista, donde el vínculo que se crea es de colegas de collage. La socialización ocurre desde el docente mediador, a través de la presentación de las estrategias didácticas (caja de collage, instalación en el salón de clases y la rayuela instalativa), así como también en el momento de organizar los subgrupos de trabajo y la repartición de roles. En el ejercicio de socialización también se involucra el registro fotográfico que realizaron los participantes y los apuntes que realizaron en el espacio del laboratorio. Las dinámicas del juego también facilitaron e invitaron a los participantes a involucrarse y participar activamente tanto en el proceso creativo como en los cierres de cada una de las sesiones. Cada sesión se realizaba cada ocho días correspondiente al espacio curricular de artes del IPN.

Luego de pautar los dos acuerdos generales, se establece el orden metodológico que compone el proceso para el desarrollo del laboratorio. En el siguiente esquema, se presentan dichos componentes metodológicos y posteriormente su desarrollo.

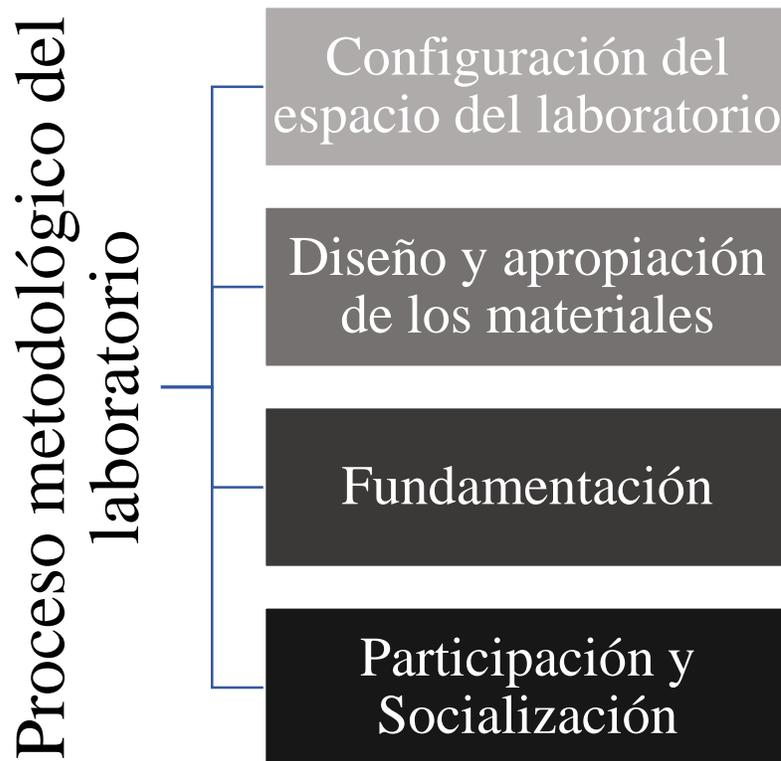


Tabla 5. Procesos metodológicos del laboratorio. Elaboración propia.

3.3.1. Configuración del espacio del laboratorio

En cada una de las sesiones se buscó generar un ambiente de aprendizaje que conectara a los participantes con la práctica artística de collage, a partir, del entorno y la interacción en el espacio, lo que permitió contrastar y luego resignificar la formalidad del espacio educativo tradicional, frente a la propuesta del laboratorio.

Ejemplo de esto, fue lo ocurrido durante la segunda sesión: *el objeto en el espacio*, que buscaba acercar a los participantes al concepto de la instalación artística, para ello, previamente a que los estudiantes ingresaran al salón artes se interviene el salón de clases con el fin de

contextualizar a los participantes frente a las diferentes intenciones que pueden ocurrir en una propuesta instalativa.

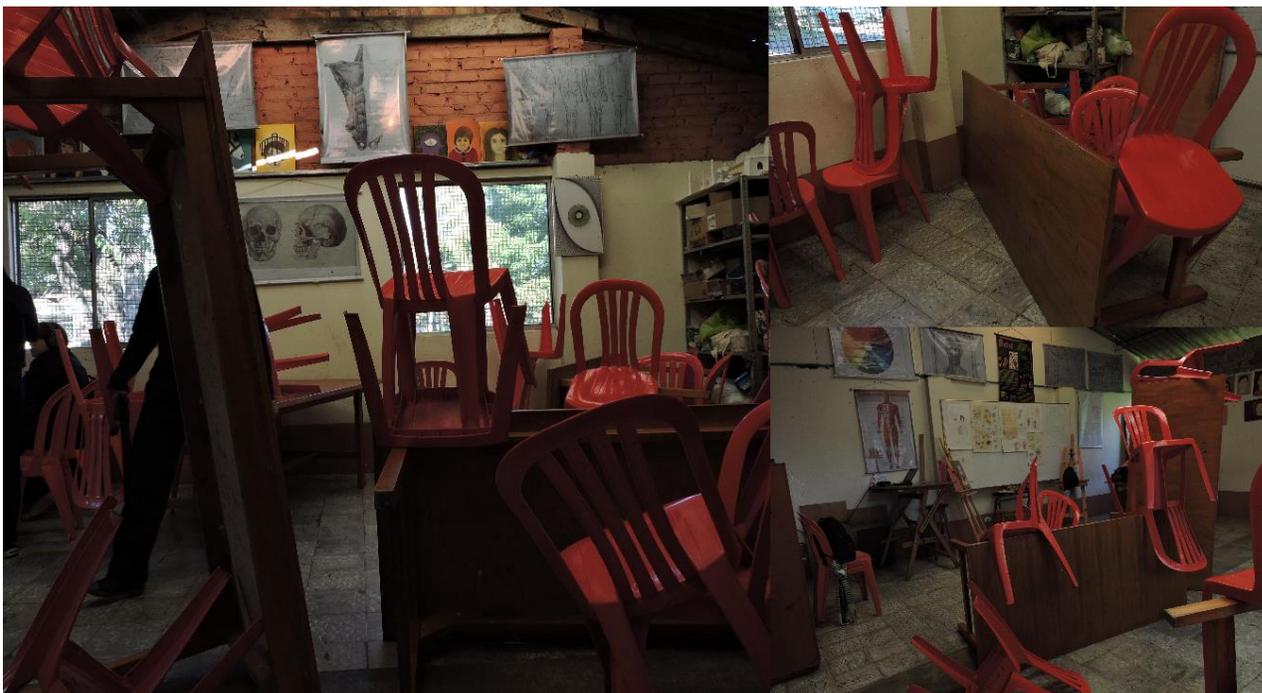


Foto secuencia 1. Sesión 2. Ejercicio instalativo en el salón de artes, sesión 2. Creación digital con varios registros de la actividad.

Los efectos de esta “instalación” generaron asombro en los participantes, puesto que irrumpía la concepción de la clase tradicional, donde los estudiantes de manera naturalizada al llegar al salón de clase se sientan en su puesto para prestar atención. En este caso, la propuesta instalativa con las mesas y las sillas del salón de artes propició el contexto para presentar los elementos del collage como el ready-made, el ensamblaje, y su relación con la instalación artística.

Así también, en la tercera sesión: *deconstrucción del espacio*, se propuso retomar la idea del juego de la rayuela (bajo la influencia de la novela de Julio Cortázar) y se interviene el piso del salón de clases con el dibujo de la rayuela utilizando tizas. Esta acción, generó controversia

entre los participantes y el profesor titular, puesto que la asimilaron en un primer momento con asombro y como algo que no es correcto, o que no debe hacerse, sin embargo, posteriormente comprendieron que el laboratorio es un lugar flexible, donde la espontaneidad en las acciones posibilita intervenciones que relacionan los saberes y contenidos con la experiencia de vida, reconfigurando otras formas de habitar y transitar en el lugar educativo, sin afectar los bienes de la institución, esta comprensión del ambiente del laboratorio se manifestó en la participación de los estudiantes en la construcción de la rayuela instalativa y los apuntes que se tomaron.



Foto secuencia 2. Sesión 3. Paso a paso de la construcción de la rayuela instalativa. Sesión 3. Creación digital con varios registros de la actividad.

De tal manera, la experiencia en el laboratorio estuvo permeada por acciones, que condujeron a transformar en diferentes situaciones las formas de relacionarse con el entorno, y fueron los instrumentos desde los cuales se indujo a los participantes a una vivencia del collage, retomando a Mahlow (1981), la posibilidad de ensamblar o unir cosas heterogéneas que permitan encender otras formas de mirar, pensar y sobre todo vivir el arte, a través de la experiencia con el material didáctico, y la disposición del ambiente del laboratorio

3.3.2. Diseño y apropiación de los materiales

En la primera sesión, *principio de collage*, se diseñó un material didáctico como parte de la configuración del espacio del laboratorio, uno de los propósitos buscaba reconocer los saberes previos de los participantes frente al collage. Este material se elabora y presenta como un juego de mesa que contiene diversos materiales (tipos de papel, recortes de revistas, marcadores, plumones, lápices, carboncillos, objetos varios), que contiene unas pautas o instrucciones, que funcionan como las reglas del juego, en este caso, dichas instrucciones están relacionadas con unos contenidos teóricos y procedimentales del collage que se presentan de manera lúdica, que abren caminos hacia la indagación en el proceso creativo, y se planteen preguntas y respuestas frente a las posibilidades técnicas del collage, y de la interacción con los materiales, donde la creación no esté mediada por un juicio de aprobación, sino por la colaboración y la relación entre pares a través del juego. La organización de los participantes en el proceso creativo se configuro a través de subgrupos de trabajo que fueron establecidos por los mismos participantes.



Foto secuencia 3. Sesión 1. Material didáctico para jugar con collage. Creación digital con varios registros de la actividad.

Esta propuesta, facilitó la apropiación de los materiales y conceptos, donde los participantes se adentraron en el principio del collage, encontrando en el hacer diversas posibilidades procedimentales, buscando, recolectando, intercambiando, asociando elementos, entre otras características, para la realización de collage.



Foto secuencia 4. Sesión 1. Piezas realizadas por los grupos de estudiantes a partir del juego con la caja de collage. Creación digital con varios registros de la actividad.

3.3.3. Fundamentación

Cada una de las sesiones, estuvo soportada desde el marco teórico, y se procuró que cada una de las acciones propuestas presentara los contenidos teóricos de manera lúdica. Siguiendo el caso del material didáctico para jugar con collage, usado durante la primera sesión, se determinó que la forma para propiciar la interacción entre los materiales, las posibilidades técnicas del collage, y las perspectivas de los participantes en el proceso creativo, era la construcción de unas instrucciones relacionadas con distintos modos de hacer y pensar el collage. Estas instrucciones en esencia, parten de los dos momentos primordiales que efectúan una práctica del collage: primero, la elección (*ready-made*) de objetos o fragmentos reales no artísticos, naturales y manufacturados; segundo, el acto de ensamblar (ensamblaje) y de montar (montaje). Estas instrucciones tienen el propósito de inducir al participante a situarse en una perspectiva para acercarse a la creación con el collage, sin perder la cualidad interpretativa sobre lo que se está haciendo, esto quiere decir, que la instrucción es maleable, volátil, variable y es una invitación a arriesgar la imaginación. Se seleccionaron unas citas de varios autores y artistas que visibilizan un modo de proceder, un modo de pensamiento frente a la creación con collage y se escribieron en un papel, (ejemplo: “¿De qué serviría, dijo Picasso, un bigote auténtico utilizado en un collage? Ahora bien, si se utilizase para representar, por ejemplo, un ojo, su eficacia resultaría más fácil de comprender” Scharft). Cada instrucción fue distribuida al azar, acomodadas para ser manipuladas por los participantes. A continuación, se presenta un cuadro en relación a las citas y el por qué se seleccionaron.

Instrucciones frente a la creación con el collage	¿Por qué se seleccionaron?
<p>“Cada objeto lleva en sí una carga de significados como si se tratase de una palabra; aislemos el objeto, sustraigámoslo a un contexto habitual e insertémoslo en otro contexto: adquirirá un nuevo significado” Umberto Eco.</p>	<p>Se encuentra una noción en cuanto al ready-made, puesto que invita a elegir un objeto e insertarlo en otro contexto. Se encuentra dentro de las definiciones del principio de collage.</p>
<p>“¿De qué serviría, dijo Picasso, un bigote auténtico utilizado en un collage? Ahora bien, si se utilizase para representar, por ejemplo, un ojo, su eficacia resultaría más fácil de comprender” Scharft.</p>	<p>Picasso da una pista frente a esas relaciones con las cuales la mente puede organizar y desorganizar al mismo tiempo, abstraer y asumir en un objeto o un fragmento de imante múltiples interpretaciones.</p>
<p>“Ante todo el arte de ver una imagen en otra o en varias” Hugnet, Georges.</p>	<p>Aproxima a la idea de imágenes yuxtapuestas, así como también de superponer, frente a una o varias imágenes que cambian su lugar de enunciación dispuestas a un cambio de sentido.</p>
<p>“Consiste en tomar un cierto número de elementos en las obras, objetos, mensajes ya existentes en las obras, y en integrarlos en una nueva creación para producir una totalidad original donde se manifiestan rupturas de todo tipo” Douzes Bribes.</p>	<p>Es la acción del principio de collage, alude al ensamblaje y resignificación de fragmentos de objetos.</p>

<p>“No se trata solamente de hacer, según el título de una exposición inglesa, ‘cuadros sin pintura’, sino mejor de organizar formas, colores y sobre todo materias, que nada destinaba a coexistir en un espacio dado” Geneviève Bonnefoi.</p>	<p>Otra forma de encontrar modos de expresión del collage por asociación de colores, que propone por ejemplo una idea de imágenes seriadas o unas relaciones según tonalidades.</p>
---	---

Tabla 6. Instrucciones frente a la creación con el collage. Elaboración propia.

A partir de estas instrucciones o pautas, se buscaba también la comprensión del principio collage: más que la introducción de lo real en el espacio de la representación, es el desplazamiento en el campo artístico de uno o más elementos procedentes de otro campo, y su asociación, los que aportan al significado, construcción y sentido del collage.

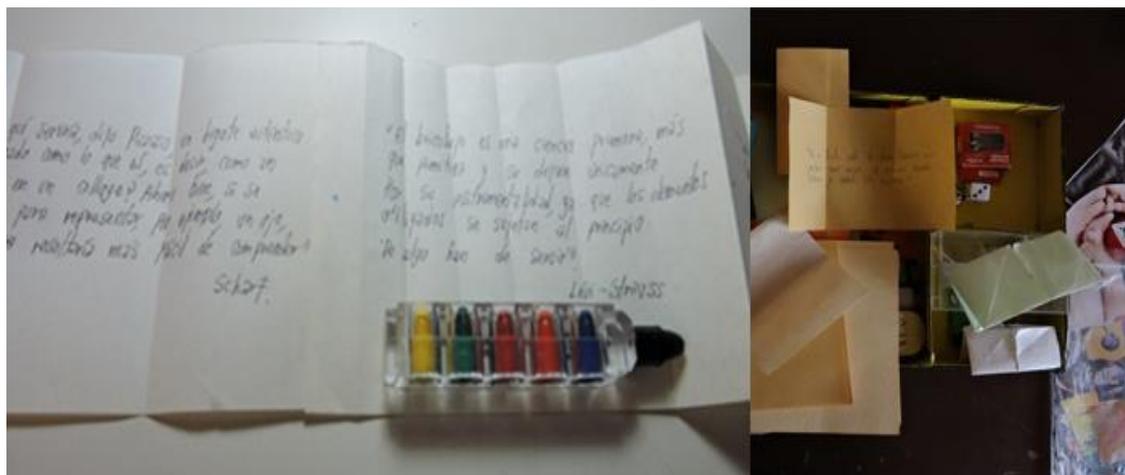


Foto secuencia 5. Instrucciones del juego para la creación de collage. Creación digital con varios registros de la actividad.

En el caso de la tercera sesión, *deconstrucción del espacio*, la rayuela que se realiza entre los participantes, contiene algunos elementos y características que aportan al desarrollo y a la construcción de una instalación artística. La rayuela se va entretejiendo desde el juego, con los saberes y experiencias que se han vivido durante el desarrollo del laboratorio hasta ese momento.



Foto secuencia 6. Sesión 3. Realizando la rayuela instalativa. Creación digital con varios registros de la actividad.

La estructura de la rayuela concluyó así:

	Romper lo Cotidiano	
Atreverse		¿?
	Interacción-Movimiento	
Lugar		Ambientación
	Diseño- Creación	
	Tema-Propósito-Gustos	
	Materiales-Imaginación	

Cada participante que jugaba en la *rayuela instalativa*, seguía la dinámica del juego tradicional de saltar sobre las casillas, con la diferencia que, si uno de las participantes caía en una de las casillas, ejemplo, la casilla: **Tema-Propósito-Gustos**, éste participante y su subgrupo, iban indagando y resolviendo que temáticas, propósitos, gustos querían plasmar en su propuesta instalativa, siendo la rayuela el ejercicio desde el cual se proyectaron las propuestas, teniendo en cuenta el uso de referencias, y como se mencionaba anteriormente, la vivencia en el laboratorio de collage.

Finalmente, en la cuarta sesión los participantes realizan su montaje instalativo donde utilizaron elementos característicos del collage y la instalación artística. En el ejercicio se apropiaron diferentes lugares de la institución, frente a los cuales se dio un proceso de socialización y retroalimentación entre los integrantes del grupo, alrededor de las comprensiones, aportes y aprendizajes de la propuesta instalativa y el papel del laboratorio de creación.



Foto secuencia 7. Sesión 4. Propuestas finales de los estudiantes. Creación digital con varios registros de la actividad.

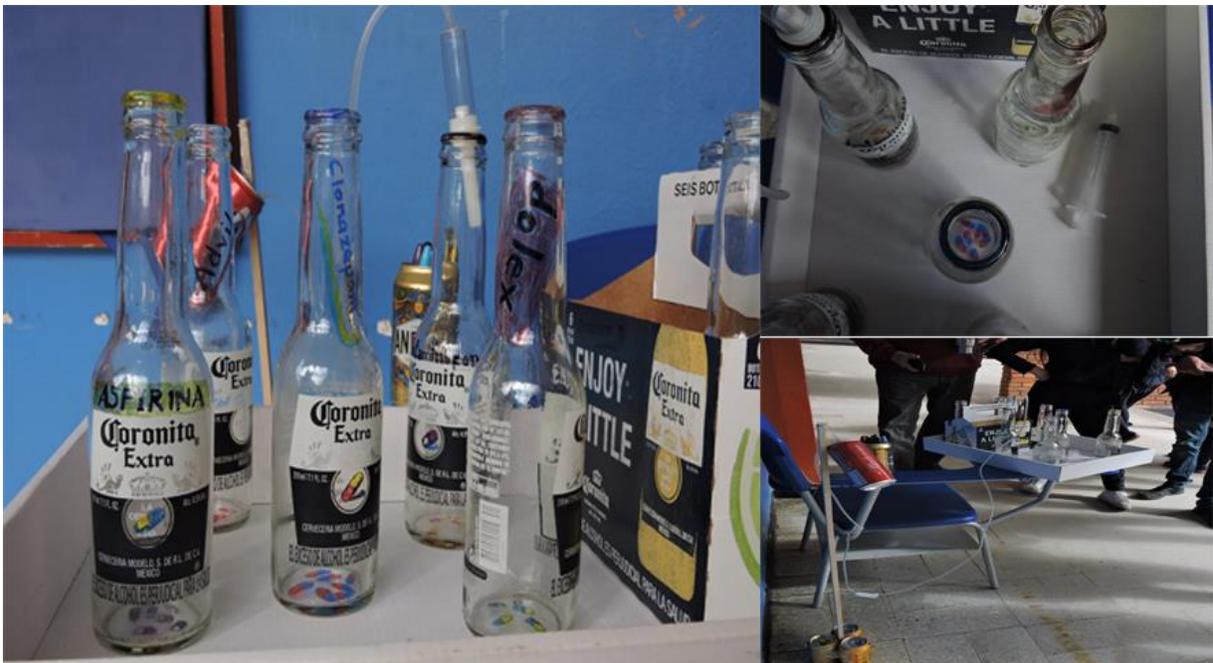


Foto secuencia 8. Sesión 4. Intervención de un grupo de estudiantes en la enfermería del IPN. Creación digital con varios registros de la actividad.



Foto secuencia 9. Sesión 4. Intervención de un grupo de estudiantes frente a las canchas del IPN. Creación digital con varios registros de la actividad.



Foto secuencia 10. Sesión 4. Intervención de un grupo de estudiantes en los pasillos del IPN. Creación digital con varios registros de la actividad.



Foto secuencia 11. Sesión 4. Intervención de un grupo de estudiantes frente al patio central del IPN. Creación digital con varios registros de la actividad.



Foto secuencia 12. Sesión 4. Intervención de un grupo de estudiantes en los pasillos del IPN. Creación digital con varios registros de la actividad.



Foto secuencia 13. Sesión 4. Intervención de un grupo de estudiantes en el parqueadero del IPN. Creación digital con varios registros de la actividad.

A continuación, se presentan dos *fotos secuencias*, donde se contrastan las propuestas finales de los estudiantes con algunos referentes usados en el marco teórico.

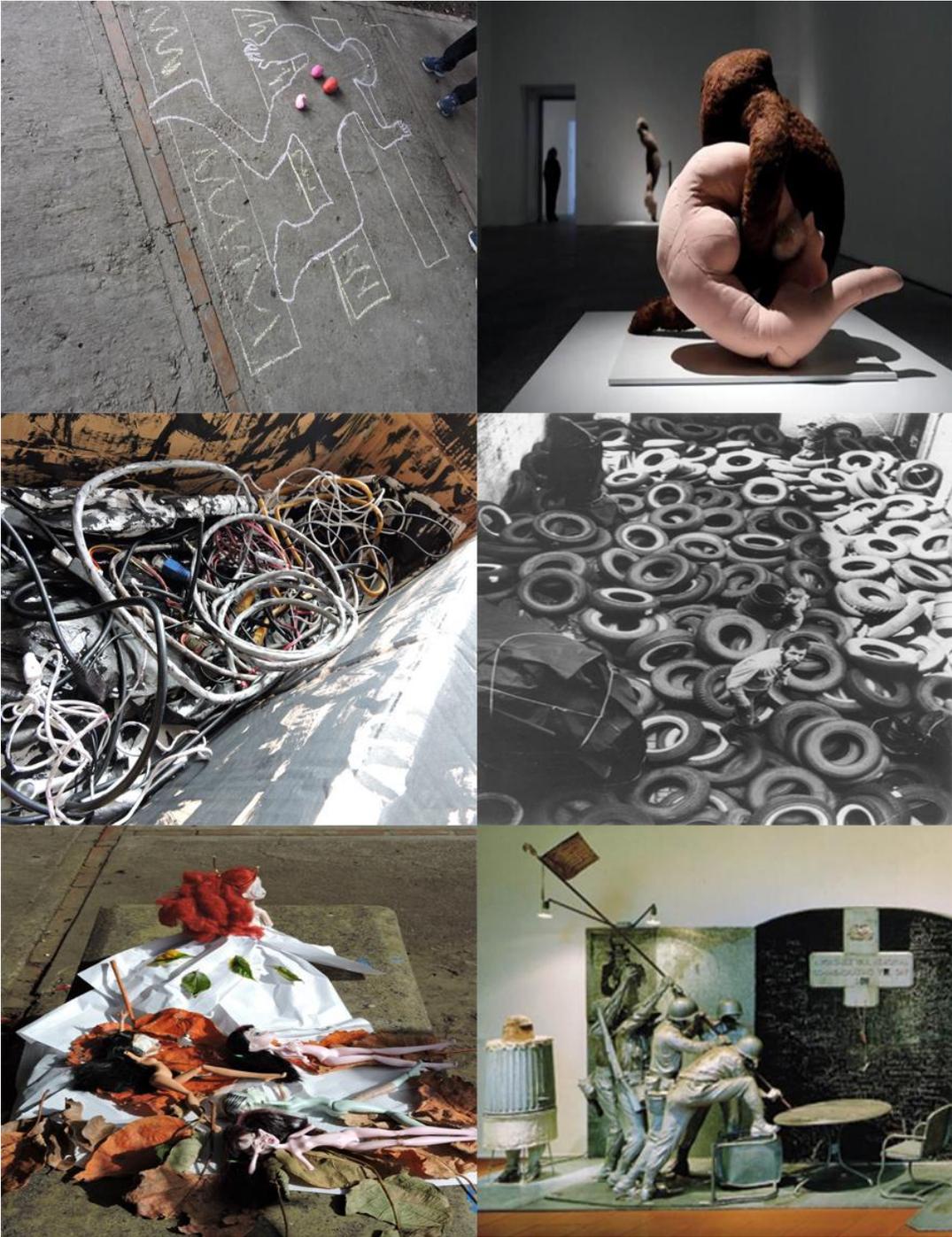


Foto secuencia 14. Sesión 4. Relación de las propuestas finales de los estudiantes con los referentes del marco teórico #1.

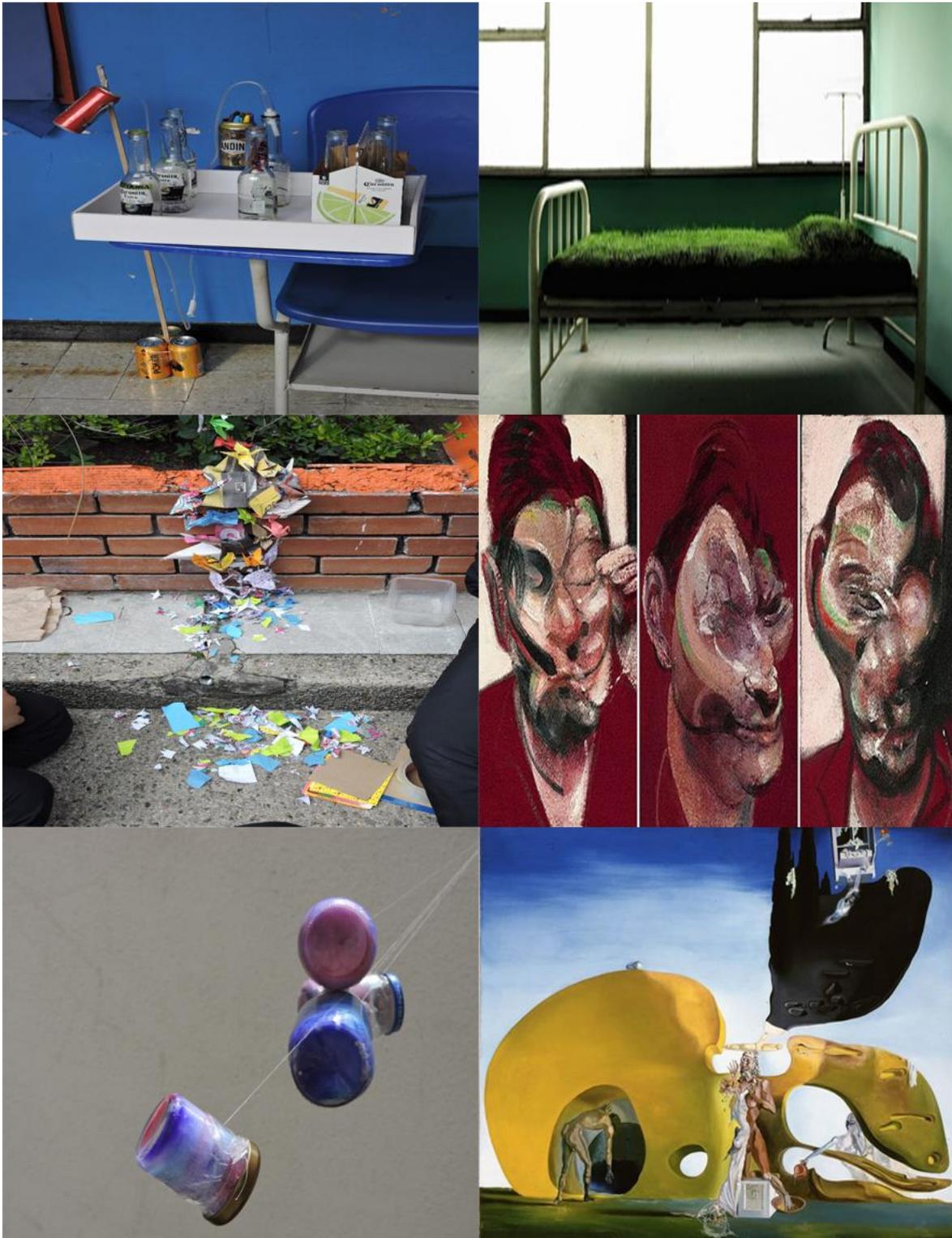


Foto secuencia 15. Sesión 4. Relación de las propuestas finales de los estudiantes con los referentes del marco teórico #2.

La foto secuencia 15, permite visibilizar las aproximaciones en las propuestas instalativas de los participantes con los referentes expuestos en el marco teórico, se evidencian unas cercanías, en cuanto a los gestos, intenciones, y lenguajes artísticos, donde la elección y el ensamblaje de los materiales se vincula también a los pensamientos e intereses de los participantes. Así también, se reconoce la influencia de los referentes visuales y del proceso de fundamentación del laboratorio que permitió establecer unas bases teóricas para la exploración.

3.3.4. Instrumentos de recolección

Puesto que la investigación se desarrolla en un espacio cotidiano y en un ambiente natural, el proyecto es de orden cualitativo, y se ha determinado el uso de los siguientes instrumentos de recolección de evidencias que permitan extraer descripciones de las observaciones:

Instrumentos de Recolección	Características	N° de registros
Diario de campo	Aquí se consignan las observaciones, descripciones y aspectos a destacar por parte del investigador, desde sus miradas y percepciones. Contiene las narrativas propias del investigador frente a los sucesos en el proceso investigativo.	3
Registro fotográfico	Es el registro de las acciones en el proceso investigativo, siendo un apoyo visual y que estará a cargo de uno de los participantes en el laboratorio, siendo importante establecer una apropiación del espacio por parte de los estudiantes y encontrando allí diferentes percepciones que tiene cada uno de los	12

	participantes respecto a la propuesta, implica también la forma de ver, y aportar a la participación y apropiación del escenario	
Escritos de los estudiantes	Para esta investigación es de gran importancia tener en cuenta la percepción de los participantes frente a las actividades realizadas, para evidenciar los aspectos que fueron significativos durante el laboratorio. Estos escritos consisten en los apuntes y notas que algunos de los estudiantes quisieron compartir.	3

Tabla 7. Instrumentos de recolección. Elaboración propia.

Con estos instrumentos acordados entre los participantes, como formas de participación y creación del laboratorio de manera compartida, se logra enlazar la descripción de sus experiencias en la siguiente sistematización.

3.3.5. Resultados de la sistematización: Participación y socialización

La socialización fue un elemento determinante en todo el desarrollo del laboratorio, primero, porque desde allí se configuró la horizontalidad en los roles dentro del espacio, socializando los acuerdos generales del laboratorio. A su vez, desde allí también se establece la participación de cada uno de los participantes, y su lugar en la experimentación y la sistematización del momento. En cada una de las sesiones se posibilitó el espacio para la libre intervención, que se visibiliza en la experiencia del laboratorio de collage: con la apropiación de los materiales y el material didáctico, el desplazamiento e interacción con la instalación realizada a partir de las mesas y las sillas del salón de clases, la intervención en la rayuela instalativa, el registro fotográfico, y los apuntes.

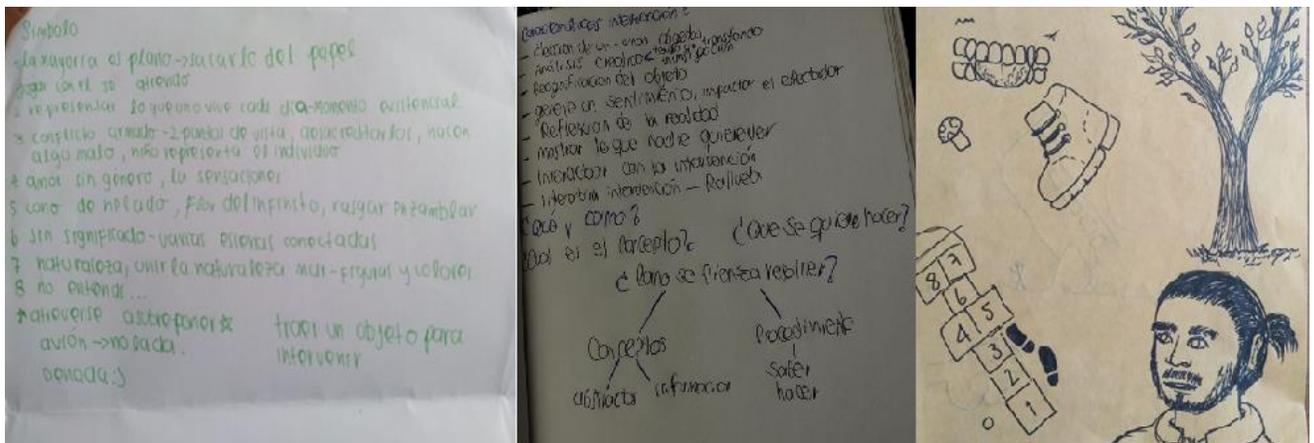


Foto secuencia 16. Aportes a la sistematización por parte de los estudiantes durante cada una de las sesiones. Creación digital con varios registros de la actividad.

El proceso de la sistematización de esta experiencia pedagógica, logra dar cuenta de algunos aspectos importantes para reflexionar:

1. Las metodologías para el diseño y elaboración del laboratorio de creación, tienen en cuenta los aportes colectivos, establece criterios de participación y ejecución de las experiencias creativas desde el collage.
2. Se vinculan los referentes con la historia del arte, sobre el collage y sus artistas. Una aproximación al conocimiento artístico que ha sido relegado del currículo de la educación formal.
3. Se propone el diseño de material específico para la interacción colectiva y el logro de las metas de aprendizaje del grado décimo, frente a la creatividad, el reconocimiento de una parte de la historia del arte, y de los procesos del pensamiento artístico para la creatividad.

4. Se estima como un aporte a la enseñanza la reelaboración del espacio del aula, sus dinámicas compartidas entre el docente titular, el practicante y los estudiantes.
5. El laboratorio se plantea como parte de los escenarios institucionales para la socialización y desarrollo de cada proyecto liderado por las áreas, en particular, un espacio para la construcción de conocimiento y la difusión del saber artístico.
6. El laboratorio dispuso de diferentes inter-lenguajes y modos de comunicación sobre el collage, resaltando la gestión de contenidos y las propuestas creativas tanto del docente, como de los estudiantes.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de las evidencias: La triada

Este apartado expone la forma en que se desarrolla la interpretación de las evidencias recolectadas a partir de tres elementos constituyentes en el diseño e implementación del laboratorio, que se relacionan y entrecruzan formando la triada **Hacer-Experiencia-Comunicación**.

- *Hacer*: Tiene que ver con los ejercicios de creación y propuestas resultantes de las sesiones, en términos de composición y cualidades del collage. Es el lugar donde se efectúa la experimentación, siendo atravesado por los contenidos teóricos, las experiencias de vida y los saberes propios de cada uno de los participantes alrededor del campo artístico.
- *Experiencia*: Constituye el ambiente durante el espacio del laboratorio y la mediación de los contenidos y los ejercicios propuestos. La implementación del material didáctico hace parte de la experiencia para la creación con el collage, que facilita la mediación entre lo teórico-práctico.
- *Comunicación*: Es un elemento vital para la construcción del laboratorio, el trabajo en colectivo y la socialización de cada sesión. Tiene un propósito que es la participación, establecer vínculos con los participantes y la función que ellos cumplen en el diseño de la propuesta. El laboratorio cumple con el desarrollo de espacios liderados por los integrantes.

Al seleccionar las evidencias, se revisan de tal manera que se pueda describir la información seleccionada en unos aspectos más formales. Se describen los diarios de campo, los escritos de los estudiantes y las fotografías, con relación a cada eje correspondiente a la triada.¹⁰

Evidencias	Hacer	Experiencia	Comunicación
Diarios de campo	<i>Táctica y expectativa docente-investigador:</i> Se encontraron aspectos que señalan reflexiones y experiencias frente al quehacer docente y las estrategias para la transformación de la práctica	<i>Didáctica:</i> Elementos que se encuentran para mediar las interacciones entre la relación teórico-práctico y la experiencia en el laboratorio.	<i>Procesos de creación:</i> Se encuentran aspectos importantes frente a la creación colectiva y los aportes del diálogo, el encuentro con el otro desde la práctica de collage
Escritos de los Estudiantes	<i>Pensamientos, ideas, reflexiones:</i> Se encuentran aspectos del collage en relación a las inquietudes sobre los temas propuestos.	<i>Trazar:</i> Se hallan aspectos que tienen que ver con el desplazamiento que ocurre en el escenario del laboratorio y las interacciones con el material didáctico y performativo	<i>Narrar:</i> Se encuentran modos de expresión sobre la creación con collage como un medio para contar, narrar y expresarse de manera libre y autónoma.
Fotografías	<i>Didáctica-Materialidad:</i> Se visibilizan las maneras desde las cuales se abordó la práctica de collage	<i>Interacción:</i> Se evidencian las interacciones con los materiales, la caja de collage, la rayuela y	<i>Intenciones:</i> Se encuentran unos aspectos más allá de los procedimientos del collage que tiene que ver con lo

¹⁰ Revisar los anexos.

	en cada una de las sesiones, bien como proceso de creación y como estrategia pedagógica.	la instalación en el aula de clase.	poético de collage, lo indecible del collage
--	--	-------------------------------------	--

Tabla 8. Informe de los códigos de las categorías. Elaboración propia.

4.2. Categorías analíticas

En este apartado se presenta la triangulación realizada a partir de **la triada: Hacer – Experiencia – Comunicación**, teniendo en cuenta cada una de las evidencias seleccionadas. A su vez, se retoman las subcategorías mencionadas en el desarrollo de la práctica y que permiten aclarar los aportes a nivel formativo y de la experiencia para docentes, estudiantes y la institución.

Para dar inicio a las conclusiones sobre el proceso de sistematización, se desarrolla un texto sobre la experiencia obtenida en cada una de las categorías de análisis, se presenta a continuación un esquema que sintetiza y señala los diferentes hallazgos a partir de la triangulación.

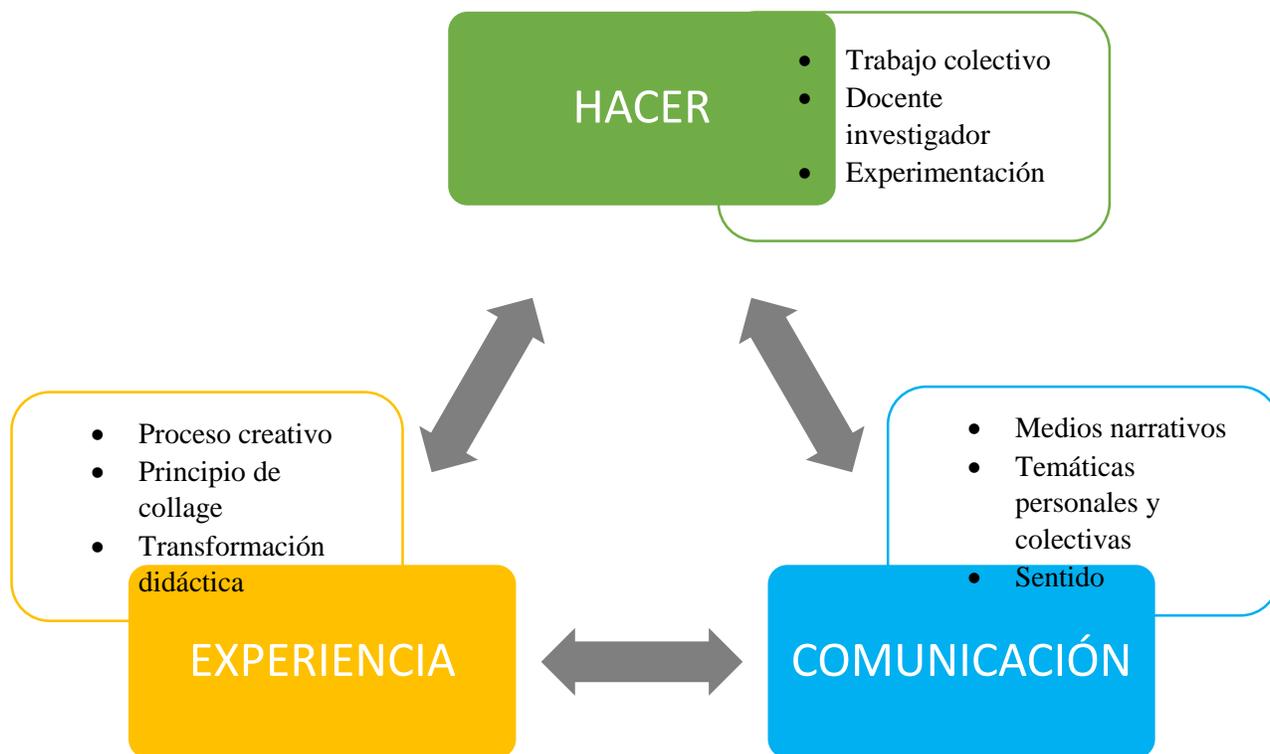


Diagrama 3. Hallazgos en la triangulación. Elaboración propia.

4.2.1. Sobre el Hacer

Con el paso del tiempo, a través de la experiencia y la práctica, el docente identifica un sentir a priori frente al desarrollo del espacio de formación, lo cual, genera unas expectativas, frente a la ansiedad de ver los resultados y las formas en que se deseaba que se desarrollaran las sesiones. Para lograr disminuir este sentimiento, la expectativa mantiene un alto impacto positivo por el desarrollo del material didáctico y las pautas del laboratorio para la participación de los estudiantes.

El trabajo colectivo estuvo presente en cada una de las sesiones y permitió contribuir a la socialización y la comprensión de los modos de hacer del collage, determina el impulso creativo en conjunto, dado que las ideas nacen del impulso del grupo. El cual se ve mejorado por la

distribución de cargas y apoyo en el trabajo individual, la toma de apuntes, el registro fotográfico, la exposición de ideas y aportes. La dinámica de socialización permitió un acercamiento respecto de las inquietudes e ideas que el tema iba suscitando en los participantes. El docente investigador asumió un rol de guía, frente a los temas expuestos, procurando generar un ambiente democrático y participativo.

En la experimentación, se crea un vínculo entre el *hacer* del laboratorio y lo que va ocurriendo en la experiencia, dado que el proceso de creación se alimenta de este modo de hacer, sentir y actuar en el espacio académico con el sentir y lo sentido por el individuo. Dicho proceso de creación fue proyectado desde los modos de hacer del collage, pero se ve atravesado por las historias personales y sus interpretaciones frente a las instrucciones de la caja del collage (ver sección del juego y el material didáctico). La experimentación fue una forma de problematizar cotidianamente las dinámicas del laboratorio, a través del material didáctico, con los materiales y las pautas o instrucciones para la creación con collage. La experimentación le dio un paso a la creatividad a partir de las pautas originales del juego y la caja de materiales, que se propuso como didáctica. el ejercicio de instalación en el salón de clases con las sillas y mesas, así como también la propuesta de la rayuela instalativa. Estos artefactos del laboratorio, determinaron un encuentro colectivo con los materiales y las interacciones del grupo.

A continuación, se presenta un esquema con los elementos característicos *sobre el hacer* dentro del ejercicio analítico.



Tabla 9. Elementos característicos de la categoría sobre el hacer. Elaboración propia.

4.2.2. Sobre la Experiencia

En el laboratorio de collage se implementaron unos artefactos y materiales didácticos que promovieron y posibilitaron la interacción y apropiación de las temáticas, los materiales, el ambiente de creación y el trabajo colectivo por parte de los participantes. De esta manera, cada participante desempeña un rol y se incluyen en la dinámica del laboratorio un lugar específico a todos los participantes que lo vincula al espacio, hay quienes toman registro, visibiliza su propio punto de vista. Mientras los demás participantes, rescriben los apuntes teóricos de la sesión y los demás se encargan del proceso creativo.

La didáctica generó un punto en común para la enseñanza y el aprendizaje propios de la educación artística que posibilitó el desarrollo de las pautas para la elaboración y la sistematización del laboratorio *Jugando con Fragmentos*. Elementos que fueron construidos por el maestro y por los estudiantes, con ello se genera cierta reciprocidad del quehacer educativo en horizontalidad.

En la segunda sesión, se aborda la instalación desde la relación con los elementos del principio del collage¹¹ como un elemento de fragmento y fragmentación que es el principio del collage con materiales heterogéneos, como lo fue la instalación de sillas en el espacio de clase, disposición de elementos naturales y otros manufacturados que implican el ensamblaje y el montaje de objetos cotidianos, de allí que el desplazamiento de los elementos traídos al campo creativo repercuten en la construcción de sentido del collage. De tal modo, la elección de las sillas y su disposición alterada en el espacio permite una resignificación sobre el aula de clase y sus dinámicas tradicionales de formación. Esta experiencia para el docente acompañante fue un atrevimiento a romper y transformar el espacio sagrado del taller de artes. Irrumpir la mirada de los estudiantes hacia un sentir de la instalación de elementos contundentes sobre su experiencia, resaltando la vivencia y la sorpresa de la transformación del espacio educativo. De acuerdo con Larrosa (), “La experiencia, por tanto, siempre tiene algo de primera vez, algo de sorprendente”. (P. 102).

El impacto visual y espacial, logra que todos, tanto docente practicante y estudiantes irrumpieran su cotidianidad de conversaciones entre pares y momentos de distracción personal, por preguntas y estrategias grupales para resolver aquello que había des-configurado su cotidianidad

¹¹ Revisar capítulo 2.1. Fragmentación del collage

escolar. La instalación de las sillas por el espacio irrumpe de modo significativo para su participación en el momento del laboratorio y crea un respaldo pedagógico desde el conocimiento propio del collage con el énfasis de la historia del arte donde se abordó la instalación dentro de las prácticas artísticas contemporáneas.

Esta acción generó una ruptura y asombro tanto en el profesor titular como en los estudiantes, asunto que permitió visibilizar una distancia entre el laboratorio y la clase tradicional. “La primera reacción es el asombro por parte de los participantes, puesto que como es en un contexto formal, el salón de artes tiene un orden y unas prácticas establecidas, unos acuerdos, unas lógicas.” (Diario de campo Sesión 2 – 25 de octubre 2019).

La interacción con la pieza instalativa permite una apropiación de espacio, conceptos y del proceso creativo como propuesta didáctica.

A continuación, se presenta un esquema con los elementos característicos *sobre la experiencia* dentro del ejercicio analítico.

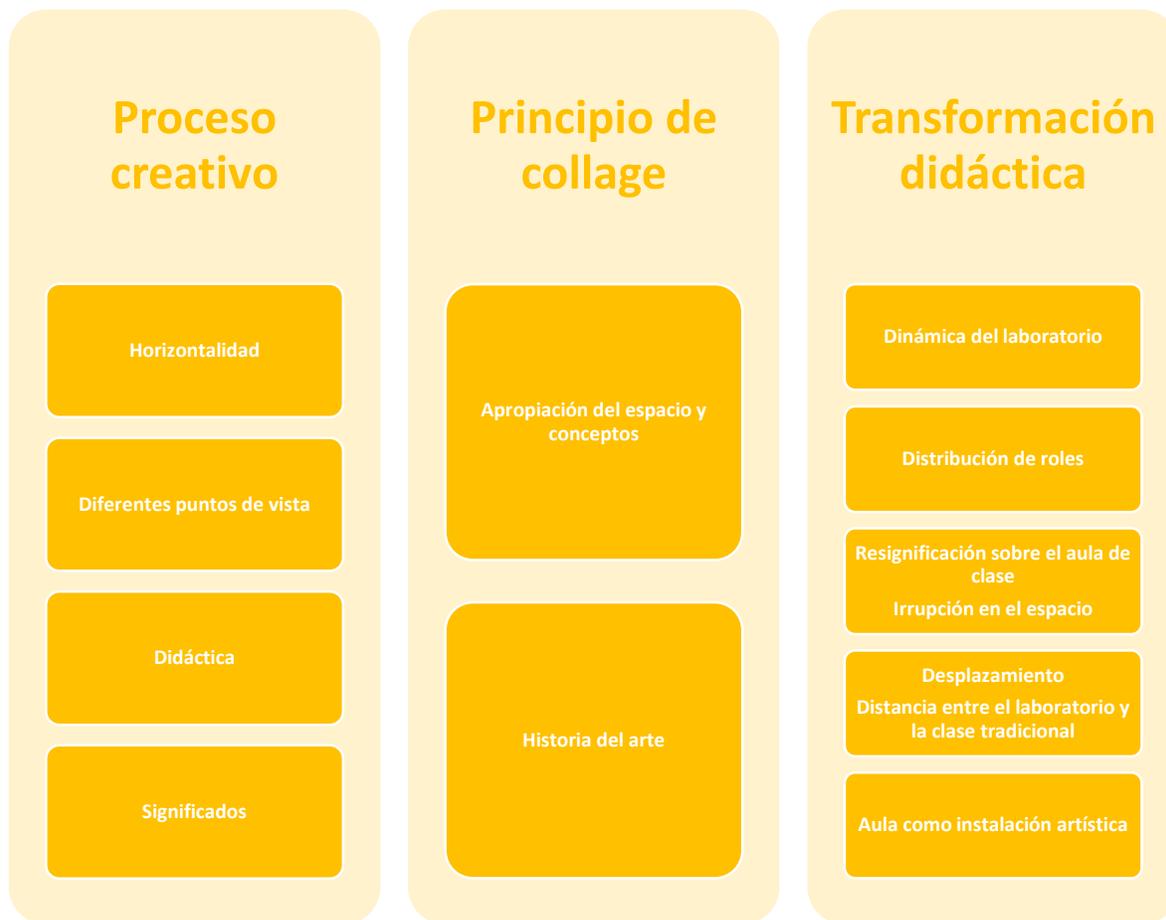


Tabla 10. Elementos característicos de la categoría sobre la experiencia. Elaboración propia.

4.2.3. Sobre la comunicación

En el desarrollo de la experimentación se nota cierta evolución entre las formas de comunicación, las cuales se convierten en un aporte desde el cambio que se le da como prioridad a la palabra y luego da paso a la libertad de expresión gráfica, que no necesariamente está en el collage, pero sí se logra a partir del laboratorio y sus formas de participación. “La diversidad en los materiales y elementos de la caja favorecieron la experimentación, y a su vez, las reglas del juego, buscaban acercar a los participantes a unas características o modos de hacer del collage,

que no están predeterminadas sino, por el contrario, dispuestas a ser libremente interpretadas.”
(Diario de campo Sesión 1- 18 de octubre 2019).

De acuerdo con la experiencia, se plantea una apropiación que va más allá de las orientaciones dadas, y se proveen otras formas de contar en la experiencia creativa, se nutren los ejercicios colectivos y reafirma la libertad de interpretación sobre las formas de hacer del collage. Según, Octavio Paz, “la imagen es un recurso desesperado contra el silencio que nos invade cada vez que intentamos expresar la terrible experiencia que nos rodea y de nosotros mismos” (P. 11). La libertad de vincular diferentes procesos personales como gustos personales, poéticas, afiliaciones políticas y en general las posibilidades personales de opinión, permite en el laboratorio relacionar el collage con asuntos personales, cotidianos y propios de sus reflexiones colectivas.

Así fue como se generaron ideas sobre la naturaleza como un *acto revolucionario*, las poéticas sobre el infinito y un pensamiento trascendental. Con estos ejemplos, se relacionan características propias del grupo que acompaña la práctica, por su deseo de cambio, visión de futuro y proyección de opiniones en la adolescencia desde el humor, la crítica socio política, la tendencia de apoyo grupal, en el compromiso en la realización operativa de los ejercicios como las cualidades de dicho acto revolucionario. El desarrollo de una idea diferencial con sus pares, y cierta democratización del laboratorio y sus pautas de enseñanza, participación y aprendizaje común entre todos quienes hicimos parte de este proceso.

El aporte teórico que hace la presente propuesta educativa valora la recolección de diferentes posturas teóricas frente al collage, las cuales se retoman en los dispositivos didácticos como contenedores de este saber y como construcción de un conocimiento específico de las artes como apoyo didáctico en los encuentros. Este aspecto teórico es un fundamento para el laboratorio,

pero no es un requisito para los procesos creativos, dado que se llega a la experimentación a partir de las diversas tensiones entre las formas, los objetos y los conceptos manejados. El uso de diapositivas frente a las unidades teóricas del collage facilitó la comprensión de los temas ya que permitía acercar a los participantes a otros modos de hacer descritos en la historia del arte, desde diversas posibilidades técnicas, a partir de ejemplos del arte, que se establecen en la arqueología del collage como asuntos que se trabajaron en orden en el desarrollo del marco teórico de la presente investigación, tal como se evidencia en la siguiente cita del Diario de campo del docente practicante.

“En la dinámica propuesta se revelaron gustos e intereses individuales y colectivos, además de una apropiación por el principio del collage y los elementos que lo caracterizan, el ejercicio en sí mismo funcionó como una introducción al principio del collage.” (Diario de campo Sesión 1-18 de octubre 2019).

La dinámica de socialización permitió un acercamiento respecto de las inquietudes e ideas que el tema iba suscitando en los participantes. El docente en su práctica elabora material específico para los temas expuestos en cada sesión, procurando generar una tensión entre las formas, los objetos y los conceptos característicos de las formas de hacer propias del arte. De modo que, dentro de los elementos comunicativos, se encuentran los dispositivos de enseñanza creados por el docente, y la apropiación de los mismo en un ambiente democrático y participativo con los estudiantes, quienes logran re-configurar la técnica a través de sus propias experiencias.

A continuación, se presenta un esquema con los elementos característicos *sobre la comunicación* dentro del ejercicio analítico.



Tabla 11. Elementos característicos de la categoría sobre la comunicación. Elaboración propia.

4.2.4. Subcategorías de la experiencia educativa (Estudiantes, docente, institución)

A partir de los elementos encontrados y presentados en los esquemas producto de la triangulación de las categorías analíticas (Hacer-Experiencia-Comunicación), se construye la siguiente tabla que relaciona dichos elementos con las subcategorías de la experiencia educativa.

Subcategorías	Hacer	Experiencia	Comunicación
Establecimiento del laboratorio de creación colectivo, sus criterios de participación y ejecución	-Participantes. Registro y realización. -Socialización. -Rol de guía. Pautas -Expectativas del laboratorio	-Distribución de roles. -Horizontalidad. -Dinámica del laboratorio.	-Libertad de opinión e interpretación. -Reflexiones colectivas.
Vínculo de los referentes con la historia del arte, el collage y sus artistas.	-Material didáctico.	-Apropiación del espacio y conceptos. -Historia del arte.	
Diseño de material específico de interacción y logro de las metas de aprendizaje	-Caja de collage. -Historias personales, problematización frente a las instrucciones del laboratorio.		-Tensión entre las formas, los objetos y los conceptos.
Reelaboración del espacio del aula		-Resignificación sobre el aula de clase. -Irrupción en el espacio. -Aula como instalación artística.	-Identidad.
Búsqueda de escenarios institucionales para la socialización y desarrollo de cada proyecto		-Didáctica. -Distancia entre el laboratorio y la clase tradicional.	
Inter-lenguajes y modos de comunicación sobre el collage, la participación en clase, la gestión de contenidos y las propuestas creativas.	-Impulso creativo	-Diferentes puntos de vista -Significados -Desplazamientos.	-Poéticas. -Gustos e intereses. -Pensamiento trascendental. -Visión de futuro. -Deseo de cambio. -Humor, crítica social. -Pensamiento político, revolucionario.

Tabla 12. Subcategorías de la experiencia educativa. Elaboración propia.

Al respecto de la elaboración de esta tabla se puede decir que, *el establecimiento de los criterios de participación y ejecución del laboratorio de creación*, colectivo integró a los estudiantes en la realización misma de las dinámicas del laboratorio, el registro fotográfico y la distribución de roles. El docente en su práctica interactúa como guía y mediador, de manera que, potencia relaciones de horizontalidad en la enseñanza y el aprendizaje, donde se prima la libertad de opinión e interpretación, que den apertura para reflexiones colectivas.

El vínculo de los referentes con la historia del arte, el collage y sus artistas, es producto de la interacción con el material didáctico, y con los demás instrumentos que se implementaron durante el laboratorio, y que posibilitaron la apropiación e interacción del espacio y los conceptos.

El diseño del material específico de interacción como la caja de collage, posibilitó otras maneras de aprender desde el campo de la enseñanza artística. El logro de las metas de aprendizaje, estuvo mediada por las historias personales, además de las problematizaciones que se vivenciaron al respecto de las instrucciones y dinámicas del laboratorio. Esto generó una serie de tensiones, entre las formas, los objetos y los conceptos.

La reelaboración del espacio del aula, permitió cambiar el sentido del lugar de aprendizaje, irrumpir en el espacio y asumir el aula como una instalación artística. Este tipo de acciones generaron una identidad propia del sentir del laboratorio.

Que se posibiliten estos proyectos en escenarios institucionales permite que se construyan aportaciones que puedan mejorar los procesos de enseñanza en el campo artístico, como la

implementación de didácticas, uno de los aspectos donde se visibilizó la distancia entre el laboratorio y la clase tradicional.

Los inter lenguajes y modos de comunicación sobre el collage, la participación en clase, la gestión de contenidos y las propuestas creativas propiciaron un ambiente de impulso creativo, donde los desplazamientos y los diferentes puntos de vista permitían a los participantes crear significados en la interacción de las temáticas, los materiales y la experiencia del laboratorio. Las iniciativas y propuestas de los estudiantes daban cuenta de poéticas, gustos e intereses propios, pensamiento trascendental, visión de futuro, deseo de cambio. Humor y crítica social, pensamiento político, revolucionario.

4.3. Resultados, impactos y alcances

A continuación, se presenta un esquema que contiene los aspectos globales frente a los resultados, impactos y alcances del desarrollo del laboratorio a nivel personal, social e institucional.

Institucional	Social	Personal
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de procesos de enseñanza alternativos o informales en un ambiente formal • Sentido de pertenencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración entre pares y equipo de trabajo • Trabajo en equipo • Integración • Compañerismo • Respeto • Empatía • Tolerancia 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por las diversas posibilidades de crear con collage • Desarrollo de habilidades artísticas • Responsabilidad • Autoestima

Tabla 13. Resultados, impactos y alcances. Elaboración propia.

Para ejemplificar la dinámica de las estrategias y metodologías del laboratorio en cuanto a los resultados e impactos, se propone el siguiente diagrama.

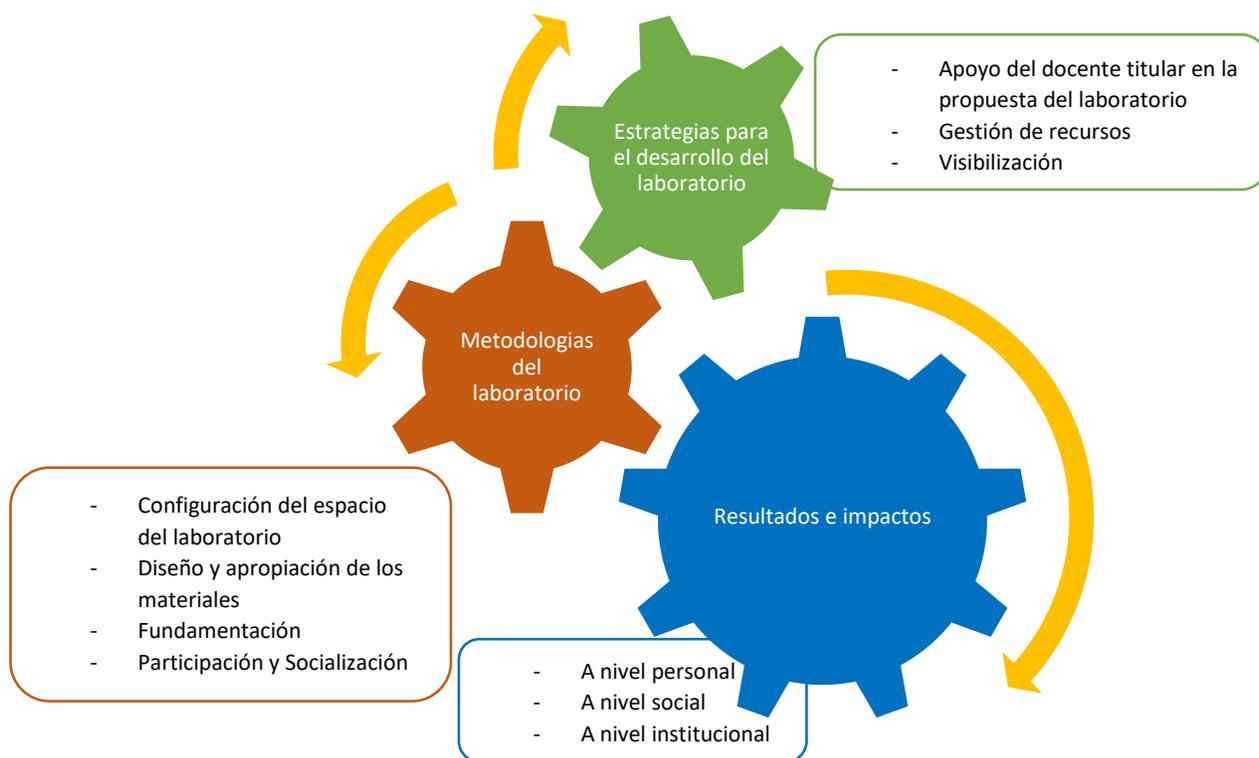


Diagrama 4. Relaciones entre el laboratorio, la metodología y los resultados. Elaboración propia.

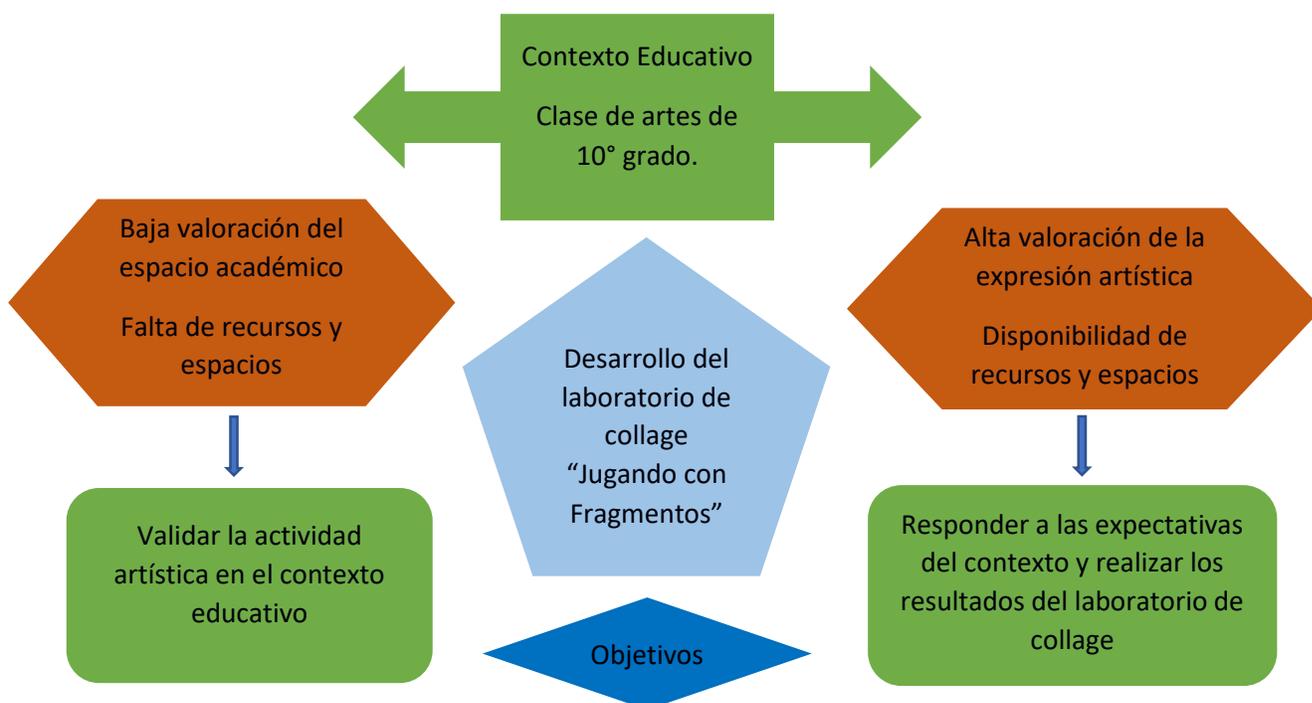


Diagrama 5. Relación entre la problemática, los objetivos y los resultados. Elaboración propia.

Para finalizar, se amplían las dimensiones y áreas que fueron determinantes para la realización de la propuesta: laboratorio de collage *Jugando con Fragmentos*, junto con sus elementos constitutivos establecidos como indicadores de impacto y alcances de la propuesta.

DIMENSIÓN O ÁREA	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS
<p>Apoyo pedagógico Consolidar un equipo de trabajo que integre las iniciativas educativas al currículo escolar, implementando el quehacer pedagógico como innovación y reflexión constante de la enseñanza y el aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apoyo institucional, tanto el apoyo del docente titular como el apoyo de los participantes. ▪ Reflexión permanente de las prácticas pedagógicas sobre el quehacer educativo.
<p>Fundamentación Construir las bases teóricas y conceptuales desde las artes visuales para la creación y el diseño de la propuesta educativa en los diferentes contextos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconstrucción del saber metodológico en la investigación y la sistematización de las experiencias educativas. ▪ Gestión de recursos: materiales, conceptuales y didácticos apropiados a la implementación del laboratorio de creación.
<p>Visibilización Gestionar el espacio para la implementación del laboratorio. Posicionar el laboratorio de creación desde el collage como práctica para la enseñanza y el aprendizaje de las artes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visibilización de la propuesta en la institución a través del docente titular, y con el grupo de participantes. ▪ Finalización del proyecto dentro de la estrategia de sistematización de experiencias para la innovación educativa.
<p>Metodología de trabajo Presentar algunas posibilidades didácticas para la enseñanza de técnicas y conceptos específicos del arte, en particular del collage. Posicionar ambientes sociales creativos, positivos y participativos en las comunidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Planificación ▪ Selección de características del collage ▪ Aproximación a las obras a través de los instrumentos didácticos ▪ Preparación del ambiente de aprendizaje ▪ Apoyo de los participantes en la realización y sistematización del proyecto. ▪ Generación de clima social positivo

Tabla 14. Dimensiones constitutivas dentro de la experiencia del laboratorio. Elaboración propia.

CONCLUSIONES

Desde el espacio del laboratorio se hizo una transformación del espacio educativo a través de la práctica del collage, reconfigurando la experimentación como otras posibilidades de aprendizaje desde y para la creación del pensamiento artístico en la educación media. De igual forma, se comprendió durante los procesos de creación, que la práctica del collage es una estructura del pensamiento que ordena y desordena, que abstrae, replantea y reconfigura la realidad, otorgando diferentes sentidos y significados, que establecen relaciones y se vinculan con otros procedimientos artísticos, posibilitando una lectura ampliada del collage y sus muchas posibilidades en la creación, interactuando con objetos, lugares, símbolos, entre muchas otras posibilidades para la construcción del saber artístico en el ambiente educativo formal.

Se identificaron diversas características de creación del collage desde aspectos teóricos y prácticos, Allí mismo, los participantes lograron apropiarse y reconocer de manera significativa los diferentes conceptos, temáticas, procedimientos desde la práctica misma con el collage. En la exploración cada grupo de trabajo fue encontrando aciertos y desaciertos a partir de los ejercicios de experimentación, de tal manera que, dentro de su proceso de creación iban resolviendo sus cuestionamientos y encontrando sus propias respuestas. Este tipo de aprendizaje alternativo se construye a partir del otro, en la socialización e intercambio de saberes, comprendiendo también, que la relación profesor-estudiante se transforma en la de colegas de collage, siendo también importante resaltar del laboratorio no solo la práctica del collage sino un espacio que posibilita el encuentro con saberes específicos del arte y la experiencia de los participantes.

Se diseñó e implementó el laboratorio de collage *Jugando con Fragmentos*, como práctica analítica y discursiva sobre los modos del que hacer pedagógico desde las artes, así como la apropiación de perspectivas creativas del campo artístico haciendo uso de estrategias de experimentación educativa en el aula desde los modos de exploración con el collage.

Componentes del juego y de la experiencia en el laboratorio, promovieron la práctica del collage dando la libertad del uso de capacidades y actitudes como la intuición, la espontaneidad y la colectividad. Así, dentro de los aportes que da el collage a las dinámicas naturalizadas de cortar y pegar que habían propuesto las técnicas tradicionales usadas en la educación desde el collage, permite evidenciar cómo esta práctica formativa, desde el laboratorio acerca a las nociones teóricas y prácticas del collage como una experiencia amplia en el horizonte didáctico y la experiencia con múltiples modos de proceder en un proceso de creación colectiva.

Fue sumamente importante la **fundamentación** teórica del collage, tanto en la construcción del laboratorio como en su transición, ya que en el momento de la implementación los participantes encontraron bases técnicas y de procesos artísticos que aportaron a la formación del pensamiento creativo y una mayor libertad para decidir sobre las intenciones plásticas y estéticas sobre sus propias realizaciones. De esta forma, el laboratorio fortaleció el espacio de formación artística, y permitió que los participantes entraran en contacto con contenidos propios del campo artístico desde otras formas de enseñar y de aprender.

En la realización pedagógica del espacio para el laboratorio se encontraron diversos matices que marcaron diferencias entre la propuesta experimental y el espacio académico, entendiendo que la propuesta en primera medida buscaba acercar a los participantes a una práctica del collage y promover escenarios para la creatividad, donde la transmisión de los contenidos de la enseñanza

de las artes y la construcción de las dinámicas involucren a los integrantes y que estos sean partícipes y se apropien de su proceso formativo. Estas diferencias evidenciaron la resignificación y comprensión que hicieron los participantes respecto del espacio de formación artística debido a que hubo una ruptura en la formalidad, y el ambiente dio apertura a la espontaneidad, al juego y a la intervención del salón de clases.

Con lo anterior, también se resalta el lugar del docente como un mediador que dinamiza procesos de aprendizaje y de creación, en diferentes espacios, dando relevancia a la participación activa y al trabajo colectivo, donde la creación no se aleje del ejercicio pedagógico, sino que se asuma como parte del quehacer artístico del docente, siendo también un participante activo, un sujeto performativo, que se construye de forma fragmentada y descentrada. La indagación fue importante en todo el proceso de creación y realización del laboratorio, puesto que se reconocieron aspectos relevantes en torno a la construcción metodológica donde los saberes previos y la experiencia formativa, posibilitaron las herramientas para el desarrollo de la práctica docente.

El proceso de creación colectivo permitió que la comunicación estuviera presente en todo su desarrollo y se generaran vínculos entre los participantes desde la socialización de ideas, interacción e intercambio de materiales, de temáticas, formas y recursos frente a los retos y dinámicas planteadas. En tanto, el laboratorio es parte de una dinámica de sociedad frente al conocimiento específico de las artes y la **visibilización** de los alcances de cada propuesta educativa en los contextos donde se desarrolla.

El **diseño metodológico** no consistió en un recetario aplicable a una población cualquiera, siempre hubo interés primordial por definir el contexto en el cual se iba a realizar y esto demandó un interés y un gusto de parte del docente en formación para lograr que la propuesta y

los ejercicios que la componen fueran significativos, en relación con los procesos que empoderen y visibilicen a los participantes. Por tal motivo, el diseño del laboratorio estuvo pensado para resaltar la importancia del otro en los procesos de creación, donde el trabajo colectivo permite visibilizar los intereses de los participantes y sus diferentes afinidades en cuanto a los modos de expresión del collage.

Finalmente, se logra analizar los resultados y aportes del laboratorio a los procesos de educación artística como alcance profesional que vincula la docencia a experiencias innovadoras en el aula, invitando a considerar esta propuesta de laboratorio como una metodología para ampliarla, adecuarla e implementarla en otros contextos y poblaciones. Así también, otro propósito del laboratorio consiste en promover espacios de enseñanza alternativa en la escuela, donde también es importante reflexionar sobre procesos de creación a partir de la experimentación y la participación colectiva. Es una propuesta inicial, abierta a cambios o modificaciones metodológicas y teóricas según las características y necesidades de quien desee implementarla. En consideración, la formación del licenciado en artes visuales crea un escenario propicio para la innovación educativa y la transformación de los escenarios de práctica en lugares de intervención, reflexión y creación pedagógica. Desde este aporte, la línea de creación e investigación Di-sentir, aporta a la identidad de los participantes frente a sus contextos, las subjetividades de los participantes del laboratorio y sus dinámicas de creación colectiva, tanto en experiencias propias del arte o del reconocimiento que se hace de éste para posibilitar el pensamiento creativo sobre las técnicas, la historia del arte, y la experiencia de vida.

BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. y Manzanero, P. (2015). *Esto no es una clase*. Editorial Ariel, S.A. Barcelona.
- Acha, J. (1994). *Expresión y apreciación artísticas*. Editorial Trillas, S.A. México D.F.

Agirre, I. (2005). *Teorías y Prácticas de la Educación Artística: Ideas para una revisión pragmática de la experiencia estética*. Barcelona: Octaedro.

Barriga, M. (2009). *LA INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA: Una guía para la presentación de proyectos de pregrado y postgrado*. El Artista [en línea]. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87412239004>, (fecha 29/11/2018)

Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires.

Caillois, R. (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. Colección Popular. México.

Cortés, L. (2018) *La performatividad en la acción pedagógica de profesores/as en formación en artes visuales*. Revista de ciencias, artes y letras, n° 518, Concepción, Chile.

Didi-Huberman, G. (2008) *Cuando las imágenes toman posición. El ojo de la historia 1*. Antonio Machado Libros, Madrid, España.

Ernst, M. (1980). *Una semana de bondad o Los siete elementos capitales*. Editorial Gustavo Gill, Barcelona.

Hernández, F. (2008). *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*. Universidad de Barcelona, Educatio Siglo XXI, n. ° 26.

Höch, H. (1996). *The photomontages of Hanah Höch*. Walker Art Center, Mineapolis.

Hugnet, G. (1976). *Collage et montage, Dictionnaire du Dadaïsme 1916-1922*, Éditions Jean-Claude Simoën, Paris.

Jara, O. (1998). *Sistematización de experiencias. Búsquedas recientes. Aportes. Dimensión Educativa*, Santafé de Bogotá, No. 44.

Jiménez, R. (1987). *El modelo didáctico de las técnicas Freinet: una síntesis práctica de los principios didácticos contemporáneos*. Tavira: Revista de las Ciencias de la Educación, 85-110.

Krysa, D. (2014). *Collage*. Chronicle Books, San Francisco.

Laddaga, R. (2010). *Estética de laboratorio*. Adriana Hidalgo editora. Buenos Aires.

Larrosa, J. (2006). *Sobre la Experiencia*. I. Revista Educación y Pedagogía, 18. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/19065>.

Lévi-Strauss, C. (1962). *El pensamiento Salvaje*. Fondo de Cultura Económica, París.

L. Irwin, R., & García Sierra, D. La práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*, 25(65-66), 106-113. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/328771>, 2017.

Mahlow, D., y otros. (1981). *Principio Collage: Documentación – evolución internacional. Obras originales – collages alemanes contemporáneos*. Una exposición del Instituto de Relaciones Culturales con el exterior y el autor. Editor Dr. Cantzsche Druckerei.

Marín, R. (2012) *La investigación en Educación Artística*. Universidad de Granada, *Educatio Siglo XXI*, Vol. 29 n° 1.

Marina, J. (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona.

Ministerio de Cultura. (2010). *Laboratorios de investigación-creación, lineamientos*. Artes visuales, Dirección de Artes Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/Artes/Lineamientos%20de%20los%20Laboratorios.pdf>, (fecha 05/09/2018).

Pavón, C. (1992). *Ampliando espacio para la creatividad, memoras del 1er congreso internacional de creatividad: Creatividad y Experimentación*, Universidad Javeriana, facultad de psicología, Bogotá.

Piueras, M. (1996). *Juego y Creatividad, Estudio sobre las posibilidades de fomentar la creatividad mediante una enseñanza lúdica*. Tesis Doctoral de la Universidad de Sevilla, Departamento de pintura, Facultad de Bellas Artes.

Rodríguez, G., Flores, J., García, E. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Ed. Aljibe, Málaga.

Romero, M. (2012). *Habitar los Laboratorios de Investigación apuntes desde la experiencia*. Praxis y Saber Revista de investigación y pedagogía. Maestría en Educación UPTC

Tuffelli N. (1991). *Le collage: une esthétique du discontinu*, Le collage, Artstudio n° 23, Hiver.

Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de Investigación Cualitativa*, Gedisa Editorial, España.

Wescher, H. (1976). *La historia del collage*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona.

Investigaciones consultadas de pregrado y doctorado

Cárdenas Rincón, Brayan Steven. (2016) *Investigación Basada en las Artes: un acercamiento a sus usos metodológicos en cuatro tesis doctorales en educación*. Tesis de pregrado. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

Crespo Blanco, Marta. (2016) *El collage como medio de expresión creativo*. Tesis de pregrado en Educación Primaria, Universidad de Valladolid, España.

Fandiño Cabezas Satnept, (2016) *Educación la mirada: Laboratorios creativos en torno a la imagen publicitario con estudiantes de décimo grado del INEM de Kennedy*. Trabajo de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

García Herrera Lina María y otros, (2014) *Laboratorio de dibujo Elefante*. Propuesta metodológica para la práctica del dibujo. Trabajo de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

Sánchez Manuel, (2007) *El collage, cambio esencial en el arte del siglo XX. El caso aragonés*. Tesis Doctoral, Universidad de Zaragoza, España.

Filmografía

Ospina L. (2009) *Un tigre de papel*, Colombia.

Ferguson K, (2014) *Everything is a remix*, Estados Unidos.

Referencia de imágenes

Imagen 20. Hojas compuestas de papeles pintados y rasgados, que eran usados por calígrafos japoneses alrededor del s. XII. Recuperado de:
<https://www.precursoresdelcollage.wordpress.com/tomeu/iseshu/>

Imagen 21. Repujado sobre cuero en Persia s. XIII. Recuperado de:
<https://www.encuadernacionalpoder.blogspot.com/2015/09/encuadernaciones-arabes.htm?m=1>

Imagen 22. Álbum genealógico de Europa Occidental s. XVII. Recuperado de:
<https://www.patrimonioediciones.com/wp-content/uploads/2018/01/09.jpg>

Imagen 23. Composición realizada por monjas en el s. XVII. Recuperado de:
<https://www.novena.com/2016/04/29/saint-catherine-of-siena-2/s-catharina-senensis-3/>

Imagen 24. Postal antigua de San Valentín del siglo XIX. Recuperado de:
<http://www.odisea2008.com/2009/02postales-antiguas-de-san-valentin.html?m=1>

Imagen 25. Guitarra, Pablo Picasso, 1912. Recuperado de: <http://www.slobidka.com/pablo-picasso/128-picasso-guitarra-2.html>

Imagen 26. Naturaleza muerta en una mesa. George Braque, 1913. Recuperado de:
<http://www.artehistoria.com/es/obra/naturaleza-muerta-sobre-la-mesa>

Imagen 27. La persiana. Juan Gris, 1914. Recuperado de:
<http://www.reproarte.com/es/seleccion-de-temas/a-estilo/pintura-de-bodegon/persiana-detail>

Imagen 28. El psiquiatra. Kurt Schwitters, 1919. Recuperado de:
<http://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/schwitters-kurt/merzbild-1a-psiquiatra>

Imagen 29. Deseo de Vuelo. Pere Catalá Pic, 1931. Recuperado de:
<http://www.museonacional.cat/es/colleccio/deseo-de-vuelo/pere-catala-pic/219083-000>

Imagen 30. Elvira Escallón 'En estado de coma' (intervención en mobiliario hospitalario), de la serie Cultivos. Recuperado de: <https://www.las2orillas.co/entre-la-memoria-y-el-olvido/>

Imagen 31. La fuente. Duchamp, 1917. Recuperado de:
elpais.com/cultura/2004/12/02/actualidad/1101942001_850215.html%3foutputType=amp

Imagen 32. Pollock pintando. Recuperado de: https://www.researchgate.net/figure/Namuth-Hans-fotografia-de-Jackson-Pollock-pintando-en-su-estudio-1951_fig1_339167639

Imagen 33. Tres estudios para retrato de Lucian Freud, 1969. Recuperado de:
<https://www.google.com/amp/s/amp.20minutos.com/noticia/9045/0/pintura/francis-bacon/record-subasta-christies/>

Imagen 34. El secreto mejor guardado. Mike Davis, 2011. Recuperado de:
<http://www.elhurgador.blogspot.com/2015/05/mike-dives-pintura.html?m=1>

Imagen 35. Nacimiento de los deseos líquidos. Salvador Dalí, 1932. Recuperado de:
<https://www.salvador-dali-org/es/obra/catalogo-razonado-pinturas/obra/288/nacimiento-de-los-deseos-liquidados>

Imagen 36. Detalle de la obra 'Abrazo 1962' de Dorothea Tanning. Recuperado de:
<https://www.elnortedecastilla.es/culturas/surrealismo-expansivo-dorothea-tanning-20181002190107-ntrc.html>

Imagen 37. Yard. Allan Kaprow, 1961. Recuperado de: <https://www.proyectoidis.org/allan-kaprow/>

Imagen 38. La otra Historia. Edward Kienholz, 1968. Recuperado de:
<https://www.masdearte.com/especiales/kienholz-el-ensamblaje-y-norteamerica/>