

DIDÁCTI-C3A

programas de didáctica activa
para centros escolares de Córdoba y provincia

Unidad didáctica:

I'M PART OF THIS FRACTURED FRONTIER SOY PARTE DE ESTA FRONTERA FRACTURADA REGINA DE MIGUEL

una guía didáctica, extensa y documentada, para que profesores y educadores puedan preparar la visita de grupos escolares de todos los niveles a esta exposición y al resto de espacios y actividades del C3A.

1. Cómo preparar la visita al C3A
2. Introducción a "I'm part of this fractured frontier"
3. "Voices of Vanishing Words" (Voces de mundos que se desvanecen), 2013
4. "Decepción", 2017
5. Vocabulario
6. Links
7. Guía práctica



1. DIDÁCTI-CA3: ¿cómo preparar la visita al C3A?

DIDACTI-CA3 es un programa de didáctica abierta dirigido a centros escolares de primaria, secundaria y bachillerato, centro formativos y universitarios y colectivos, que incide en los contenidos del C3A (tanto a nivel expositivo como arquitectónico y patrimonial, incidiendo en la relevancia que posee nuestro edificio como ejemplo de arquitectura contemporánea que enlaza con la tradición cordobesa) y que consiste en visitas guiadas y talleres a/y en nuestro centro.

Desde DIDACTI/CA3 ofertamos varias posibilidades para que puedan planificar su visita al C3A:

1. Una actividad de 1 hora y media de duración en la que alumnos y profesores podrán visitar las exposiciones en curso y la arquitectura del espacio finalizando con un taller práctico/teórico.

2. Una actividad de 3 horas y media de duración (toda la mañana) en la que, aparte de lo anterior (exposiciones, arquitectura), se incluyen visitas comentadas y actividades al yacimiento arqueológico de Saqunda, el arrabal más antiguo de Córdoba, que puede visitarse en el interior de nuestro recinto, proyecciones, hora de merienda, talleres específicos de arte contemporáneo...

Pueden acogerse, según sus necesidades y programas a una u otra o plantear si lo desean una alternativa a las mismas.

Para concertar la visita pueden ponerse en contacto con nosotros a través del correo electrónico: educ.c3a@juntadeandalucia.es o en el teléfono 697 10 41 71.

2. Introducción a IM PART OF THIS FRACTURED FRONTIER / SOY PARTE DE ESTA FRONTERA FRACTURADA

El C3A Centro de Creación Contemporánea de Andalucía presenta la muestra de Regina de Miguel (Málaga, 1977), I`M PART OF THIS FRACTURED FRONTIER.

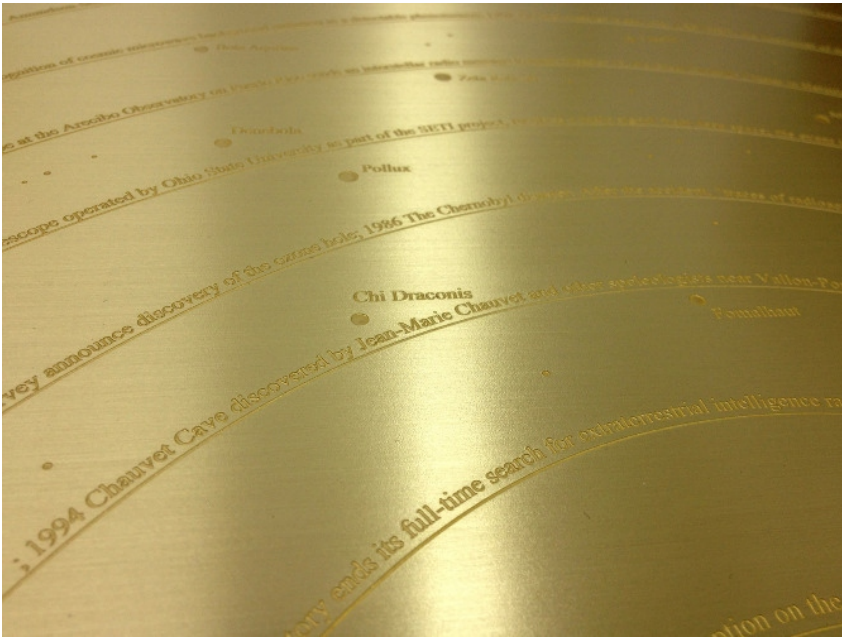
La exposición que la artista entiende como un "organismo estético-político" reúne cinco instalaciones realizadas en los últimos años. En ella se generan narrativas fílmicas, que aquí se integran con la idea de laboratorio generado en su instalación V.I.T.R.I.O.L., en colaboración con Lucrecia Dalt. Los espacios ideados por Regina de Miguel entretejen nociones ritualísticas, la historia de la ciencia y la política, junto a una visión científico-natural fenomenológica, que discurren de manera paralela y sinuosa.

Regina de Miguel es una de las artistas y productoras culturales andaluzas más internacionales. Desarrolla su trabajo en torno a conexiones entre situaciones de análisis y percepción científica en cuanto conocimiento objetivo (escalas de verosimilitud), aprendizaje no experiencial derivado del imaginario tecnológico (extrañamiento y proyección) y grados de formación de consciencia ideal y crítica (nuevas formas de orientación). Parte de su trabajo ha abordado fundamentalmente las estrategias de las formaciones de deseo y crisis de sentido subjetivo y su visualización como paisaje psicosocial en forma de cartografías. En el mismo sentido también analiza la frontera de ficción que albergan los objetos científicos y culturales.

Su trabajo ha sido mostrado en instituciones como Palais de Tokio (París), Haus der Kulturen der Welt (Berlín), Gaswork (Londres), Artium y Montehermoso (Vitoria), La Panera (Lleida), Can Felipa (Barcelona), Musac (León), La casa Encendida (Madrid), CGAC (Santiago de Compostela) y Matadero (Madrid).

También ha sido exhibido en espacios independientes como Atelierhof Kreuzberg, General Public, Reh Kunst, Altes Finanzamt, (Berlín) y Le Commisariat (París).

En esta unidad didáctica nos detendremos en dos de las piezas que componen esta exposición: "Voices of Vanishing Words" y "Decepción".



3. Voices of Vanishing Words (2013)

En la instalación “Voices of Vanishing Words” (Voces de mundos que se desvanecen), la artista nos introduce en universos donde la ciencia (y su versión más popular, la ciencia-ficción) nos llevan a pensar sobre los mundos que existen y a la vez no, mundos volátiles e inaprensibles en los que el futuro también es sólo una idea que puede haber ocurrido ya. Unos mundos en gran medida melancólicos, de una cercana lejanía, un futuro de presente que podemos y no podemos alcanzar, de su propio desvanecimiento.

Este discurso comienza en la década de los años 70, cuando el divulgador científico Carl Sagan emprendió un proyecto ligado al lanzamiento de las naves Voyager y Pioneer para enviar al espacio una serie de datos que dieran una idea de nuestra civilización y nuestro planeta.

Las sondas espaciales Pioneer X y XI fueron dos de las primeras del programa de exploración espacial de la NASA.

A estas sondas se les instalaron unas placas, diseñadas por el científico, inscritas con un mensaje simbólico que informaría a una posible civilización extraterrestre que llegara a interceptar las sondas sobre el ser humano y su lugar de procedencia, la Tierra.

Por otro lado, en la sonda Voyager (lanzada en 1977) viaja el llamado “disco de oro de la Humanidad”. Este tardará 40.000 años en alcanzar las proximidades de la estrella más cercana a nuestro sistema solar.

Carl Sagan dijo que “la nave espacial, y el registro, sólo serán encontradas si existen otras civilizaciones capaces de viajar en el espacio interestelar. Pero el lanzamiento de esta botella dentro del océano cósmico dice algo muy esperanzador sobre la vida en este planeta”.

Digamos que este registro y el acto mismo puede ser visto como una cápsula del tiempo o una acción simbólica más que como un serio intento de comunicarse con los extraterrestres. La cuestión es que, involuntariamente, hemos enviado mensajes al espacio desde que realizamos las primeras emisiones de ondas de radio o electromagnéticas.

Estas pueden viajar sin ningún medio. Es decir, se propagan por el vacío. Y es por ello que podemos ver la luz de las estrellas o comunicarnos con las sondas enviadas a Marte. Todas viajan también a la velocidad de la luz.

Una onda enviada a la Luna tardaría poco más de un segundo en llegar a ella, siete minutos para llegar al Sol, veinte minutos para llegar a Marte, o varios años para las estrellas más cercanas.

Sabiendo cuándo se emitió una transmisión en concreto, podríamos calcular a qué estrellas (o distancia) están llegando actualmente.

La placa dorada realizada aquí, recrea el viaje, a través del espacio, de una serie de sucesos relacionados con la historia del conocimiento científico tales como cambios ecológicos, descubrimientos que influyeron en el discernimiento de nuestra evolución, transformaciones tecnológicas, etc... desde que se realizaron las primeras emisiones televisivas.

Este relato, centrado en la propia historia de la humanidad queriendo comprenderse a sí misma, se encuentra asociado aquí a una sentencia extraída de los diarios de Sylvia Plath:

Can you understand? Someone, somewhere, can you understand me a little, love me a little? For all my despair, for all my ideals, for all that - I love life. But it is hard, and I have so much - so very much to learn.

El conjunto de fotografías se dispone en correspondencia con cada una de las palabras de esta frase traducidas a diferentes lenguas que dejaron de hablarse, se encuentran aisladas o amenazadas.

A su vez, este alfabeto híbrido se vincula a un catálogo de imágenes de galaxias en las que ha sido detectada la existencia de un agujero negro, una estrella muerta. Y a su vez con una reconstrucción virtual de la geografía en la que las diferentes lenguas fueron habladas.

PREGUNTAS

Al hilo de las cuestiones que plantea la artista en esta instalación, proponemos trabajar en clase sobre algunas preguntas que nos pueden ayudar a entender mejor estas cuestiones, unas preguntas sobre aspectos que han estado muy presentes en la cultura de nuestro tiempo, sin olvidar dentro de esta noción algo tan importante como es la cultura popular y su imaginario común.

La sesión puede llevarse a cabo en el aula, primero desde un trabajo personal de los alumnos, en el que pueden reflexionar a nivel personal sobre sus conocimientos acerca del espacio, de la ciencia-ficción, sobre sus intereses acerca de estos asuntos.

Luego, poner en cuestión todo ello en una discusión colectiva que puede enriquecerse tal vez con una clase de ciencia o similar. Igualmente también se podría proponer opcionalmente la proyección de una película de ciencia-ficción, una película que hable del espacio (según el nivel de los alumnos se podría escoger una película más para todos los públicos u otra donde se pueda analizar una complejidad más aparente como podría ser "2001, una Odisea del espacio" o, yendo más allá según el nivel, "Solaris" de Andrei Tarkovski.

La discusión puede estar igualmente acompañada de fotografías o videos sobre las sondas Voyager y el "disco de oro de la Humanidad" que como citábamos anteriormente, tardará 40.000 años en alcanzar las proximidades de la estrella más cercana a nuestro sistema solar. Así los alumnos pueden conocer de primera mano un antecedente (de hace 41 años) acerca de la tecnología y el desarrollo de la ciencia en épocas en las que todo parecía abocado a construir el futuro.

ACTIVIDADES

Dada la concepción de esta instalación entre otras cosas como un viaje por los terrenos de la ciencia y la ciencia-ficción, por el conocimiento de universos cercanos y lejanos a un tiempo y, también, por la aventura espacial, proponemos realizar una actividad en clase que llamaríamos "Odisea en el espacio". Concebido como una aventura en la que todos los alumnos y profesores puedan sumergirse, esta "Odisea" espacial comenzará con la construcción de una "placa dorada" como la especificada anteriormente que contenía información sobre sucesos científicos importantes de la Humanidad para que pudieran ser recogidos por otras supuestas civilizaciones extraterrestres.

La misión consistiría en la fabricación de un gran disco dorado (que podemos construir con cartones o materiales que tengamos a mano y que incluso no tiene porqué ser circular) en el que pongamos mensajes con sucesos, hechos o cosas que creamos que son importantes en la historia de la Humanidad y sus descubrimientos.

También se le puede decir a padres, amigos...que compartan con nosotros su opiniones y sus textos sobre estos asuntos.

Con todo ello se conformaría un disco dorado de nuestra memoria. Si no tenéis espacio para guardar posteriormente el disco, podéis guardar los mensajes y grabar un video con los teléfonos móviles y subirlo a la web o al Youtube del colegio o centro escolar.



4. Decepción (2017)

Decepción es una ficción especulativa, un diario de viaje y el relato de un desplazamiento interno o existencial que tiene como escenario mito-poético la isla del mismo nombre situada en la Antártida.

A través de un monólogo interior surgen diversas cuestiones como una reflexión, a partir del pensamiento postabismal (Boaventura de Souza), de la idea de Sur y de una humanidad invisibilizada; la existencia de formas de vida extremas hasta hace poco inconcebibles para la ciencia debido a los parámetros estrictamente antropocéntricos desde los que se ha contemplado la supervivencia; la posibilidad entonces de una biosfera en la sombra y de vida microbiana en otros planetas investigada en Decepción por ser el análogo terrestre más próximo al planeta Marte.

Así, Isla Decepción se presenta como poseedora de una realidad psíquica específica, una herramienta dialéctica de agenciamiento subjetivo y común que apela a la formación de nuevos modos de existencia, a la exploración de lo subterráneo y telúrico como un viaje por la "materia prima" de nuestra existencia y las problemáticas de un planeta en crisis. Desde la isla y guiados por una voz que entronca con imaginarios ya planteados por Poe, Verne o Lovecraft, hasta llegar al homenaje a Clarice Lispector (La pasión según G.H.), podemos imaginarnos como fósiles en un universo futuro; no vacío de vida ni de pensamiento, pero sí de nosotros.

PREGUNTAS

Esta pieza de video-arte habla, entre otras cosas, del viaje y la aventura, de lo mágico y lo desconocido, de la

cada uno de los alumnos de viajar, de conocer sitios que no tengan que ser únicamente los destinos más conocidos, viajes que también puedan aparecer en el territorio de los sueños, de los territorios imaginados. En estas preguntas colectivas que podemos hacer con los alumnos se intentará ir más allá de lo comúnmente conocido. Para ello también podemos tomar como referencia a la Isla Decepción. Podéis buscar en Google referencias sobre ella, situarla en el mapa, debatir sobre los territorios lejanos, incógnitos, islas que pueden no parecerse reales pero que existen realmente.

ACTIVIDADES

Como complemento al ejercicio anterior, se puede plantear una actividad en torno a la construcción de rutas, de mapas (reales o imaginarios) en las que se pueda realizar una aventura. Para ello también podríamos fijarnos en la obra de los grandes escritores de novelas de aventuras, de viajes, como por ejemplo Julio Verne, quien construyó un imaginario del mundo de su época, trayéndonos páginas que, como se ha repetido tantas veces, se adelantaban a su tiempo en obras como “Viaje al centro de la Tierra”, “Viaje a la Luna” o “20.000 leguas de viaje submarino”.

Este mapa se puede realizar también utilizando los elementos propios que puede haber en una clase, transformando estos en piezas del puzzle de un mapa, jugando a la construcción de esta “isla” con las mesas, los percheros, los libros, pizarra...y demás elementos de la clase.

Un ejercicio de imaginación en torno a la experiencia, real o imaginaria, del viaje, la aventura y los lugares desconocidos.

5. Vocabulario

Instalación: obra de arte que genera una experiencia en un ambiente determinado. Cada una de sus partes tiene relación con las demás y con el espacio en el que se enmarca. A menudo el espectador puede interactuar con la obra y formar parte de ella.

Video-instalación: forma de expresión artística que utiliza el video como componente central y que relaciona la imagen videográfica con otros objetos y materiales, ocupando un espacio específico. La video-instalación cambia radicalmente las relaciones entre espectador e imagen electrónica, entre audiencia y monitor. Las nuevas tecnologías han permitido, además, mediante sistemas de proyección, independizar la imagen del video del monitor. No se trata por lo tanto de ver las imágenes ante una pantalla, sino de recorrer el espacio integrando las imágenes y los otros elementos a él.

Performance: género artístico en el que con frecuencia el artista realiza una acción determinada o indeterminada en el tiempo y el espacio en la que utiliza como elementos de expresión recursos como su voz, cuerpo, movimiento, tecnología...que la sitúan a medio camino entre la poesía, la música y la escena experimental, la investigación sobre el cuerpo humano, social, político...

6. Links

<http://cargocollective.com/reginademiguel>
https://es.wikipedia.org/wiki/Isla_Decepci%C3%B3n
https://es.wikipedia.org/wiki/Carl_Sagan
<https://es.wikipedia.org/wiki/Voyager>
<http://lucreciadalt.tumblr.com/>
https://www.youtube.com/watch?v=xbr_sRhbhAY
<https://vimeo.com/280316785>

7. Guía Práctica

Esta unidad didáctica está diseñada para que pueda ser utilizada por profesores y educadores como una herramienta de participación y formación activa con el alumnado, fomentando un modo de participación y comprensión directa y asequible sobre los asuntos centrales de las exposiciones, pudiendo obtener así una visión educativa más amplia acerca de los distintos aspectos que abordan estas piezas.

Al profesorado se le proporcionan tanto recurso específicos de conocimiento sobre el concepto general así como del concepto de las piezas para que puedan adentrarse en sus derivaciones y contextos culturales, sociales...

La unida didáctica contiene una introducción sobre los modos de hacer de las artistas, así como una descripción de las instalaciones, analizándolas con detenimiento y siendo acompañadas por un tutorial básico de PREGUNTAS y ACTIVIDADES, en las que se sugieren algunas de las acciones que pueden desarrollarse en el aula. Actividades diseñadas específicamente por el equipo educativo del C3A para, a través del debate, la acción y el juego, llevar a los alumnos a una reflexión consciente sobre los asuntos que la exposición aborda. Estas actividades se acompañan de enlaces (links) con los que optimizar la comprensión y aumentar la experiencia.

Los profesores o educadores podrán elegir, como actividad en el aula, poder desarrollar una o las dos piezas si lo desean. Estos hará que en la visita posterior al C3A los alumnos tengan una formación previa y sepan de antemano profundizar más en la narración expositiva que nos sugieren las piezas.

Recordamos que es totalmente opcional por parte del centro escolar realizar esta actividad y que la visita se puede realizar independientemente de que se lleven a cabo o no estas actividades.