EL USO DE LA NATURALEZA COMO SÍMBOLO AFECTIVO DE UN ESPACIO ARTÍSTICO ICONOGRÁFICO[1]

Alicia Mercedes Guzmán[2], *Omar Esteban Datschke*[3], *Carmen Mabel Dieminger*[4], *Raquel Analía Lopez*[5], *Natalia Mendoza*[6], *Darío Germán Núñez*[7], *Mary Mabel Pellizzer*[8]

INTRODUCCIÓN: Este trabajo se realiza en el marco del proyecto de investigación Morfogénesis-Juego y Arte . El concepto del juego como estímulo creador en el Diseño y las Artes Plásticas. Uso de la naturaleza como símbolo afectivo de un espacio artístico iconográfico, perteneciente a la Secretaría de Investigación de la Facultad de Artes de la U.Na.M. Se pretende utilizar el juego como instrumento didáctico y estímulo creador en el Diseño y las Artes Plásticas, buscando una metodología facilitadora del aprendizaje del Arte y Diseño, por medio del estudio morfológico estético de la naturaleza circundante. La finalidad es crear un espacio afectivo artístico donde se realicen diseños, mediante un proceso constructivo, partiendo de formas de la naturaleza regional, utilizando así la morfogénesis como instrumento lúdico didáctico, a través de elementos visuales para concluir en una producción iconográfica con identidad regional. A la hora de articular un discurso plástico se han considerado dos aspectos: uno teórico y otro práctico. El aspecto teórico de este trabajo se fundamenta en la importancia, característica y problemática del juego como estímulo creador y los elementos que influyen en los significados o simbolismos relacionados con los componentes de la naturaleza. Dentro del aspecto práctico se presentarán las experiencias plásticas en un proceso constructivo a partir de formas de la naturaleza regional, utilizando como disparador la lectura de Cuentos de la Selva de Horacio Quiroga, quien relata y describe los animales de la selva misionera. MARCO TEÓRICO: La incorporación del "juego" en esta investigación , introduce al equipo hacia un uso simbólico afectivo de este instrumento de creación descubriendo un espacio expresivo y propedéutico para diseños más profundos. El juego es un tipo de actividad que facilita los encuentros creativos por muchos motivos. Uno de los principales es la ausencia de miedos que en ocasiones se dan en el trabajo. La concepción del arte como juego , hunde sus raíces en cuestiones filosóficas intrincadas, particularmente en el desacuerdo detectado por Kant (1724-1804) entre la sensibilidad y la razón. La actividad artística y estética se sitúa en un punto equidistante de ambas facultades mentales gracias a una tercera facultad, la imaginación, que favorece la libre actuación de las dos primeras. A partir de esta hipótesis, el pensador y literato alemán Schiller (1759-1805) estableció la teoría de la estética lúdica, según la cual lo artístico y lo estético se identifican con el impulso de juego, que es una síntesis de los impulsos sensoriales y racionales. Así pues, el arte sería capaz de conciliar los intereses de los sentidos con los de la razón y viceversa. El impulso lúdico no afecta solamente al mundo del arte, aunque en este se manifieste con más intensidad, sino que pretende influir en cualquier actividad del hombre. En este sentido, no se contenta con superar el principio de la realidad al que nos vemos sometidos e imponer el principio del placer, sino que aspira a convertir el arte y lo estético en un modelo a seguir en otras esferas de la actividad humana. Esta actitud ha sido propugnada también por las vanguardias artísticas clásicas, algunas de las cuales ya tendía a considerar el arte como un

modelo con pretensiones de transformar la realidad social. “Las formas emergen de un proceso creativo como manifestación y síntesis de diversos aspectos (perceptivos, morfológicos, tecnológicos, funcionales etc.) como un todo organizado. A la geometría se la utiliza como herramienta de construcción que constituye un saber que no restringe sino que propicia alternativas que se fundamentan en observaciones y que tienden o buscan la abstracción de dichas observaciones. El análisis morfológico sistematiza y propone un modelo metodológico, donde se encuentra representado todo el espacio combinatorio realizado por una serie de dimensiones relevantes del problema en consideración.”... MATERIAL Y MÉTODOS: La investigación plantea estudiar las estructuras metodológicas utilizadas en la cátedra de Morfología, incluyendo las desarrolladas por los investigadores, y la relación de estas con el desarrollo creativo y el aprendizaje de los alumnos. Para llevar esto a cabo fue necesario utilizar una metodología que nos permita tener un contacto directo con el escenario en el que se va a desarrollar la investigación. Fue preciso un análisis de las clases en las fases de pre-creación, creación y post-creación en la enseñanza de la Morfología. Recopilar datos durante todo el proceso que ilustraran los resultados desde diferentes perspectivas. Se ha establecido una estructura en base a tres fases: preactiva (precreación), activa (creación) y posactiva (poscreación). PROCESO: El material realizado por los alumnos en esta investigación ha sido muy variado y no se limita únicamente a los productos artísticos realizados durante las clases alguno de ellos continúan motivados en la continuación de la investigación realizando diseños fuera de las clases, con ellos se utilizó el cuento como estrategia metodológica, en este caso a partir de una investigación previa de los animales de la región, se tomó como disparador la lectura del libro “Cuentos de la Selva” de Horacio Quiroga, cada alumno tomó como agente motivador uno de esos cuentos y realizó la representación de los animales narrados en dichos cuentos. Luego de un análisis minucioso de los personajes (en este caso animales de la selva) se realizaron los dibujos de observación, geometrización , sintetización, y abstracción hasta llegar a un diseño iconográfico en la bidimensión, se incorporó como herramienta primordial, la computadora y los programas de diseño que dieron origen a numerosas posibilidades formales. Al presentar al texto literario como estrategia metodológica para el desarrollo del proceso en la lectura se fue conformando una posible ideología descubierta en el lenguaje artístico propuesto. CONCLUSIONES: Se hace difícil determinar conclusiones definitivas en este tipo de experiencias, por lo tanto resulta más acertado hablar de aportes. Utilizar el texto literario Cuentos de la Selva de Horacio Quiroga como estrategia metodológica para el desarrollo del proceso en la recreación de la naturaleza misionera e ir conformando una posible ideología descubierta en el lenguaje artístico propuesto, permitió ampliar la propuesta original y enriquecer las posibilidades de este estudio como recurso de expresión plástica, tomando además conciencia de los animales que Quiroga relata en su libro y hoy están en peligro de extinción. Por todo lo expuesto, podemos deducir que el juego como método e instrumento didáctico basado en la recreación de formas visuales es un estímulo creador en el Diseño y las Artes Plásticas a través del estudio morfológico estético de la naturaleza regional en el Diseño y las Artes Plásticas y utilizar como disparador otras disciplinas artísticas (Literatura) capitalizando la morfología de la naturaleza circundante (animal y vegetal) nos ha llevado a crear el espacio afectivo artístico motivo de esta investigación.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:
BANDET, J. (1973): Como Enseñar a través del Juego, Barcelona: Editorial Fontanella.

[1] Este trabajo se realiza en el marco del proyecto de investigación El concepto del juego como estímulo creador en el Diseño y las Artes Plásticas. Uso de la naturaleza como símbolo afectivo de un espacio artístico iconográfico, perteneciente a la Secretaría de Investigación Facultad de Artes-U.Na.M

[2] Títulos: Magíster en Educación por el Arte- Lic. en Artes Plásticas -docente-investigadora categ. I. (FA.U.Na.M.)Cátedra. Morfología- Taller de Tesis.

[3] Título: Especialista en culturas guaraní – jesuíticas. Prof. de Dibujo y pintura -docente-investigador categ. V. (FA.U.Na.M.)Cátedras: Escultura-Cerámica.

Institución: Facultad de Artes-U.Na.M.

[4] Títulos: Magíster en Educación por el Arte- Prof. de Dibujo y pintura-docente-investigadora categ.. (FA.U.Na.M.)

[5] Títulos:Diseñadora Gráfica (J.T.P.)auxiliar docente (FA.U.Na.M.)

Area :Comunicación- Institución: Facultad de Artes-U.Na.M.

[6] Alumno de 2º año- Licenciatura y Profesorado Artes Plásticas.

Institución: Facultad de Artes-U.Na.M.

[7] Alumno de 2º año- Licenciatura y Profesorado Artes Plásticas.

Institución: Facultad de Artes-U.Na.M.

[8] Títulos: Magíster en Educación por el Arte- Lic. en Artes Plásticas -docente-investigadora categ. IV. (FA.U.Na.M.) Cátedra: Morfología-Dibujo.