



MÚSICA & ARTES VISUALES

BOLETÍN N°1

Junio 2020

Colegio Andares
de La Florida

MÚSICA - FUSIÓN Y COLLAGE





Comunidad Andares



Boletín 1

MÚSICA & ARTES VISUALES

Difundiendo Arte
(en su casa)

Profesora/es:

Marlene Barrientos
Mauricio Briceño
Pablo Soto

Coordinación del Boletín

Música & Artes Visuales

 Síguenos en (@artes_andares)

Contáctanos y deja tus comentarios en:
boletinmusicayartes@gmail.com

Fotografía de la Portada: Caiozzama

15 junio de 2020

ÍNDICE



5. Presentación

6. Contenidos Boletín N°: La fusión de lenguajes en los procesos creativos

7. "Banda Mosquitas Muertas"



8. Grupo I. Los Seres Mitológicos: Invención de animales imaginarios

9. Los seres mitológicos y el Collage

13. Actividad Práctica

14. Trabajos de las/los estudiantes: 1° y 2° básico



20. Grupo II. Ilustración gráfica: Fantástica y de Ciencia Ficción

24. Actividad Práctica

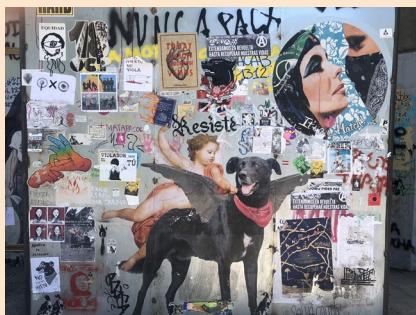
25. Trabajos de las/los estudiantes: 3° y 4° Básico / 5° y 6° Básico



30. Grupo III. La Moda: Identidad y Poder

34. Actividad Práctica

35. Trabajos de las/los estudiantes: 3° y 4° Básico / 5° y 6° Básico



37. Grupo IV. El Paste - Up: Arte Urbano y Crítica Social

40. Actividad Práctica

41. Trabajos de las/los estudiantes: 2° - 3° - 4° Medio



47. Agenda Cultural: Caja de Ideas



PRESENTACIÓN

Querida Comunidad Andares:

En este tiempo de cuarentena, el Colegio se ha mantenido alerta y comprometido con todos sus miembros, ofreciendo apoyo dentro de un marco de aprendizaje, afecto y solidaridad. Para seguir contribuyendo con el conocimiento y entendiendo que las artes han cobrado un papel relevante, puesto que son los libros, la música, los poemas, las películas y las pinturas que hoy nos han acompañado en nuestros hogares, los docentes de las asignaturas de Música y Artes Visuales hemos decidido impulsar la publicación periódica del Boletín *Música & Artes Visuales* para difundir diversas manifestaciones artísticas, revisadas en las mismas clases, junto al registro fotográfico de los trabajos realizados por las y los estudiantes.

Nuestro propósito es establecer un puente entre las artes, el mundo de la cultura y nuestra comunidad, no solo para disfrutar en familia y ampliar nuestro universo cultural, sino también, para propiciar, comprender y aproximarse, a las formas y medios de difusión del patrimonio artístico y las propuestas actuales del arte contemporáneo.

Lo cual, también implica respetar, valorar y comprender las propias creaciones y la de otros, reconociendo vínculos con otras áreas del saber.

Cabe señalar, que toda reflexión se enriquece en la medida que se incrementa el bagaje de conocimientos y experiencias, con la disposición a conocer otras expresiones y formas de hacer.

Extendemos una invitación a ser parte de este boletín a través de sus sugerencias o sus propias creaciones. Esperando, también encuentren una oportunidad para iniciar exploraciones o investigaciones respecto a temas que les sea de interés y desarrollos un juicio crítico, comunicando o expresando opiniones personales con fundamento, respeto y responsabilidad.

Departamento de Artes y Deportes

“Si usted cree que los artistas son inútiles, trate de pasar la cuarentena sin libros, música, poemas, películas y pinturas.”

Stephen King





Contenidos Boletín N° 1: Música - Fusión y Collage

LA FUSIÓN DE LENGUAJES en los procesos creativos

En el boletín N° 1 se presentan los contenidos que se desarrollaron en la asignatura de Artes Visuales durante el mes de mayo, a partir del estilo y las letras de algunas canciones de la Banda “Mosquitas Muertas”. Se abordaron cuatro temáticas que relacionamos con los conceptos de *música-fusión* y el *collage*: “Los Seres Mitológicos”, “La Ilustración Gráfica”, “La Moda”, “El Paste - Up”, efectuando variaciones de lenguaje y profundización de conceptos en cada uno de los cursos según su nivel y estadios de desarrollo artístico.

El trabajo preparatorio para la realización de estas actividades, significó identificar el concepto de música - fusión y realizar una revisión crítica de algunas de las letras de los temas de Mosquitas Muertas, que apuntan a fomentar valores humanistas, conciencia por el medio ambiente y la valoración por la identidad cultural. Destacando que la banda realiza una mezcla de ritmos, melodías, instrumentos, contenidos y sentidos de identidad para generar un estilo propio y una puesta en escena particular.

Las temáticas planteadas a cada grupo de estudiantes representaron una posibilidad de trayecto, para desplazar los códigos musicales al quehacer de las Artes Visuales, interpretando la *música-fusión* como una forma de comunicación intercultural. La música y las artes visuales, al igual que las personas, no permanecen inmóviles, sino que viajan, encuentran nuevos sonidos e imágenes hasta adquirir una nueva forma de expresión.

En el lenguaje de las artes plásticas y visuales, el concepto de collage (artes gráficas), es el que nos ayuda a interpretar la idea de fusión. El collage, además de ser una técnica que permite unir elementos materiales y



recortes para crear una obra nueva, en un sentido más abstracto, también permite anclar distintas capas de significados y referencias en un mismo plano.

Los trabajos realizados por las y los estudiantes son el reflejo de un ejercicio de asociación entre los conceptos de *música-fusión* y *collage*, pero sobre todo, se convirtió en una posibilidad para comprender la dimensión social de los procesos de transformación del arte contemporáneo.

En la actualidad, debido a la globalización, los avances tecnológicos y los procesos migratorios, se potencia cada vez más el acercamiento entre diversas culturas. La fusión de lenguaje y diversos sentidos, se convierte hoy en día en una oportunidad para enriquecer nuestro imaginario y creaciones con todo lo nuevo que nos puede ofrecer la diferencia y el mestizaje.

CONCEPTOS CLAVES: ARTE CONTEMPORÁNEO, MÚSICA - FUSIÓN, COLLAGE, INTERCULTURALIDAD



MOSQUITAS MUERTAS

Que los niños tienen derecho a escuchar "rock a su altura" es el postulado de Mosquitas Muertas, un proyecto de rock infantil creado en el año 2010, compuesto por 8 músicos multi-instrumentistas que pasean por guitarras distorsionadas, violines, theremín y serrucho. El grupo es liderado por Rodrigo Latorre, director musical y compositor de la banda de fusión gitana "La Mano Ajena".

Su proyecto de rock infantil se ha consolidado en base a la fusión de diversos géneros, como el reggae, el folk, el ska, el reggae, el rhythm & blues y el folclor del

mundo, entre otros. Y los contenidos de sus canciones, que son transversales a nuestra sociedad, tocan temas valóricos relacionados al autocuidado, la ecología, la cultura y la identidad nacional.

La banda cuentan con varias participaciones en importantes eventos y festivales como Lollapalooza, Santiago. Sus presentaciones se destacan por el dinamismo. Invita a reír, bailar, coreografiar y cantar con una entretenida puesta en escena, que incluye rutinas de clown, juegos e interacción constante con el público.

La Música - Fusión

Se denomina a la mezcla de dos o más estilos o géneros.

Por ejemplo: Reggae Rock / Rap Rock / Jazz Fusión / Gypsy Punk/ Gypsie Jazz / Folktrónica / Folk Metal / Folk Punk / Celtic Punk / Country Rap, Metalcore (*hardcore punk y heavy metal*), entre otros.

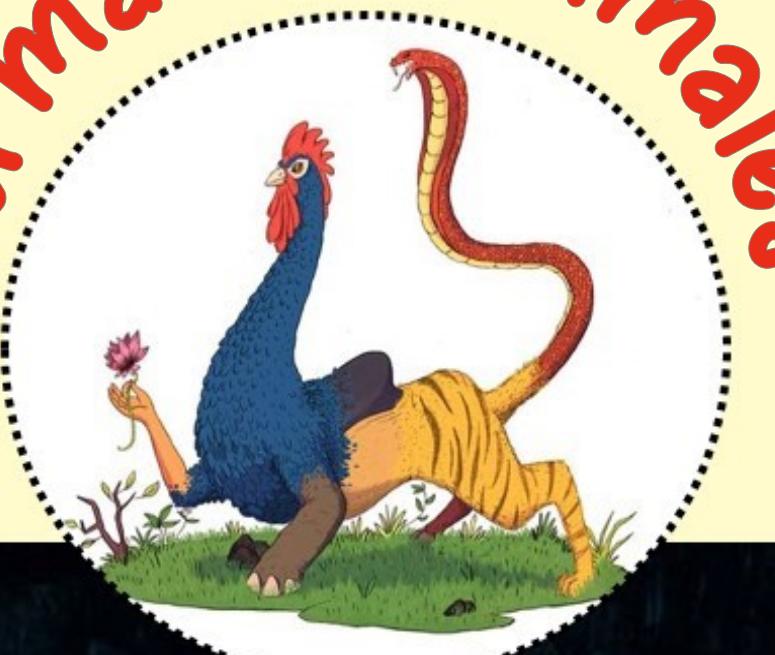
En el mundo global en el que vivimos, las fronteras se diluyen. Surgen nuevos sonidos y nuevos formatos. Cada músico, según su destreza y osadía, puede crear su propio concepto de fusión musical.

Por tanto, la belleza de este género, radica en la variedad y el estado siempre cambiante de los estilos.

Los seres mitológicos: Invención de animales imaginarios

JUGANDO A MEZCLAR

Formas de animales





LOS SERES MITOLÓGICOS Y EL COLLAGE

Hoy en día, la mayoría somos capaces de reconocer algunos nombres de seres o ciudades que no existen en la vida real, ya que han sido parte de relatos muy antiguos o han servido de escenario para aventuras mitológicas, y que pasan a ser parte de un sin fin de películas, videojuegos, comics, novelas, etc. Podemos poner de ejemplo a personajes como el Minotauro, Pegaso, Odín, el Trauco, la Pincola, o lugares como la Atlántida, el Edén o el infierno, el Olimpo, Agartha, etc.

Todos estos personajes o escenarios han surgido a partir de relatos como los mitos, leyendas, novelas o escritos religiosos y han tenido un impacto tan grande en nuestra cultura humana, que generación tras generación se ha insistido en mantener vivo tal conocimiento.

¿Desde cuándo el ser humano crea mundos o seres imaginarios?

La creación de la ficción es tan antigua como el ser humano. Por ejemplo, encontramos el caso de una de las esculturas más antiguas conocidas hasta el día de hoy “El Humano León” datado de hace más de 32.000 años. Es una figurilla tallada en marfil de mamut de unos 30 cm aprox., encontrada el año 1939 en una cueva en Alemania.

Esta figurilla que **mezcla** un cuerpo humano y una cabeza de león, se puede interpretar como una de las primeras manifestaciones artísticas que nos remite a la magia o la religión, pero, sin lugar a dudas, representa la capacidad de la mente humana de imaginar cosas que no existen realmente.



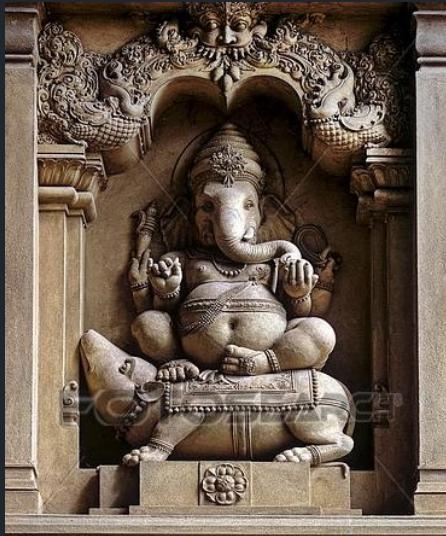
Otra representación interesante en la historia humana de la ficción es aquella que invierte los elementos anteriores (humano y león). En este caso **combina** la cabeza humana y el cuerpo de un león. Se trata de la Esfinge, una criatura mitológica que pertenece a la cultura del antiguo Egipto, asociada a la destrucción y a la mala suerte.

La escultura más conocida de la Esfinge es la que se encuentra junto a las pirámides de Guiza, Egipto.





Si hacemos un recorrido por distintas culturas y épocas de la historia humana encontraremos muchos mundos y seres mitológicos.



Por ejemplo, en la mitología Olímpica, propia de la cultura griega antigua, encontramos al Pegaso un ser que mezcla el cuerpo de un caballo con las alas de un ave. Corresponde al caballo del dios Zeus.



Si viajamos al sur de Asia encontraremos al dios Ganesha. Uno de los dioses más conocidos y adorados para la religión hinduista. Este dios **mezcla** un cuerpo humano de cuatro brazos y una cabeza de elefante.



Si nos remontamos a los pueblos originarios de América latina, encontramos al dios Quetzalcóatl (La Serpiente Emplumada). Para la cultura Azteca era el dios que representaba la fuerza del cielo y la tierra y su imagen era la de un ser que **combina** una serpiente con un ave.



Si avanzamos en la historia, en la actualidad encontramos que gran parte de las imágenes que consumimos son sobre mundos o personajes no reales. Tal es el caso de una de las series infantiles más famosas de los últimos años, la serie de Pokémon, la que relata la vida de un joven que debe entrenar a seres, pero que en la realidad no existen más que en la mente de los dibujantes, escritores y espectadores. Los Pokémon han sido creados por el autor mezclando y combinando partes de animales, insectos, elementos y fuerzas de la naturaleza.



¿De dónde nace la necesidad humana de contar historias de personajes que no existen en la realidad o Crear mundos que solo se encuentran siguiendo los indescifrables caminos de la imaginación y la mente?

Entre 70.000 y 30.000 años atrás, se llevaron a cabo cambios importantes, tanto en la estructura del cerebro humano como en la manera en que procesa la información, estimulando la aparición de nuevas maneras de pensar y comunicación cada vez más complejas. A este proceso de transformación se le conoce como “La revolución cognitiva,” y es muy probable que esto permitiera el surgimiento y la creación de mundos imaginarios que sirvieran como un apoyo ante la falta de explicaciones a situaciones que el ser humano enfrentaba y de las cuales se hacia cada vez más consciente (tal es el caso de las creencias religiosas, mitos y leyendas, etc.).

Pero, también se identifica una característica muy particular de nuestra capacidad humana de comunicarnos, pues al crear mundos o relatos imaginarios generamos lazos de cooperación e identidad. Por ejemplo, qué más imaginario que nuestra delimitación política territorial al cual llamamos países o naciones, que ha llevado a muchas personas, incluso desconocidas entre sí, a ofrecer sus vidas y morir en guerras.

También, puede ser imaginario el valor que le damos a un trozo de papel llamado dinero, con el cual podemos obtener productos que sí son reales. También hay discursos imaginarios que se enquistan fuertemente en la cultura.

¿Qué puede ser más imaginario que el creer que la manera en qué vivimos es la única manera posible y no existe espacio para crear nuevas realidades o relatos?

¿Qué rol juega el arte en el acto humano de crear e imaginar cosas que no existen?

Como hemos visto, la mayoría de estos mundos imaginarios los podemos encontrar en relatos religiosos, míticos o leyendas, los cuales cumplían variadas funciones y objetivos culturales, pero fueron poco a poco desprendiéndose de su velo de realidad ficticia a ser entendidos como expresiones humanas con un carácter fantástico y a ser objeto y fuente de entretenimiento, interés y reflexión.

Es probable que la figurilla del “*Ser humano león*” no fuera tallada con finalidades artísticas o expresivas, lo mas seguro es que fuera creada como la representación física del “*Espíritu guardián de la tribu*” o una ofrenda, en el contexto de una creencia mística, para calmar a un demonio que asolaba los territorios del poblado, cualquiera sea el caso, el objetivo no era estético sino religioso o mágico.

Hoy, esa figurilla nos permite acercarnos a entender la manera en que los humanos de aquellos años veían y entendían el mundo y la manera en que expresaban su realidad más inmediata.

En parte, allí es donde radica la importancia del arte, pues el arte es la dimensión humana en donde mostramos nuestra propia experiencia y acción en el mundo. Y lo que produzcamos quedará como una huella de nuestra existencia y como un testimonio de nuestro pensamiento.

Si el arte es la capacidad humana de crear cosas que no existen, inventar mundos irreales, podemos decir, que es aquel lenguaje que facilita el vínculo entre aquello que está en nuestra mente y en la mente del otro.

Entonces, el arte es un espacio en el cual podemos crear nuevas posibilidades de vivir como seres humanos, en conjunto y en equilibrio con otros seres, y crear nuevas formas de vincularnos con dimensiones aun desconocidas u olvidadas.

En definitiva, imaginar es crear relatos basados en principios y valores más trascendentales y menos efímeros.



¿Qué es el Collage?

Como anteriormente apreciamos, la creación de seres imaginarios es un acto muy antiguo en las culturas humanas. El “Ser humano-león”, Pegaso, Ganesha, Quetzalcóatl y hasta los Pokémon son evidencia de ello, pero a pesar de estar distanciados por épocas, lugares y culturas distintas, todos ellos guardan un factor común, son producto de una mente humana que asocia, mezcla y combina distintos elementos que le rodean, para crear otros nuevos como producto de su creatividad. En las artes visuales este acto se le conoce como Collage.



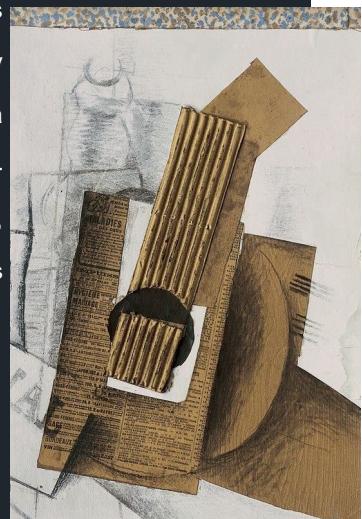
Pablo Picasso, "Naturaleza muerta con silla de rejilla", Collage, óleo, hule y pastel sobre tela. 27 x 35 cm
1912

El collage se define como la técnica artística que consiste en construir obras plásticas mediante la aglomeración o conjunción de piezas o recortes de distinto origen, dándoles un acabado unificado.

En otras palabras, el collage, ya sea como una técnica plástica o como un concepto abstracto, tiene como objetivo armar una obra con pedacitos obtenidos de diferentes fuentes.

La técnica, si bien, es muy antigua, se le adjudica su invención a los artistas Pablo Picasso y Georges Braque, quienes, en la primera década del siglo XX, conscientemente sistematizaron el collage como un recurso expresivo y estético, incorporando a sus pinturas papeles de diario o revistas, etiquetas de cigarros o licores o papeles coloreados.

Hoy en día, el collage es una técnica artística muy utilizada a través de una gran diversidad de lenguajes artísticos y formatos, alcanzando posibilidades expresivas inimaginables.



Georges Braque, "Mandolina", collage de cartón, gouache y carboncillo. 48,3 x 31,8 cm.
1914



LOS SERES MITOLÓGICOS

InvenCIÓN de animales imaginarios

GRUPO 1 1° - 2° Básico

“Hay que inyectarse de fantasía cada día para no morir de realidad”

Ray Bradbury

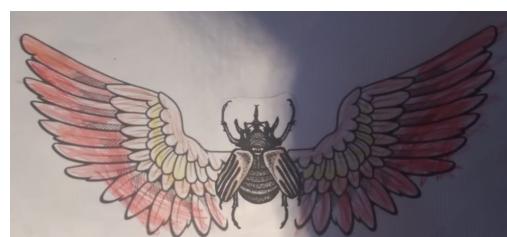
Para la realización de una actividad plástica, se invitó a las niñas y a los niños de 1° y 2° básico a que imaginaran mundos imposibles y criaturas que no existen. Y producto de ello, crearan y dibujaran tres seres combinando características de animales, de insectos y de elementos de la naturaleza.

La primera criatura debía combinar las características de un escarabajo, un águila y el elemento fuego. El segundo fusionar un árbol de araucaria, una mariposa, más las características de un rayo o de la electricidad. Y la tercera criatura debía mezclar el ímpetu de un volcán, la elegancia de un caballito de mar y la fluidez del agua.

Hay elementos que parecieran ser contradictorios, absurdos para pensar combinarlos, pero la mente humana es capaz de crear mundos imposibles, más allá de la verosimilitud. Y es allí donde llegaron aquellas niñas y niños que aceptaron el desafío de imaginar e inventar valientemente.

A continuación vamos a ver el resultado de su imaginación.





Amparo Allendes, 1º básico





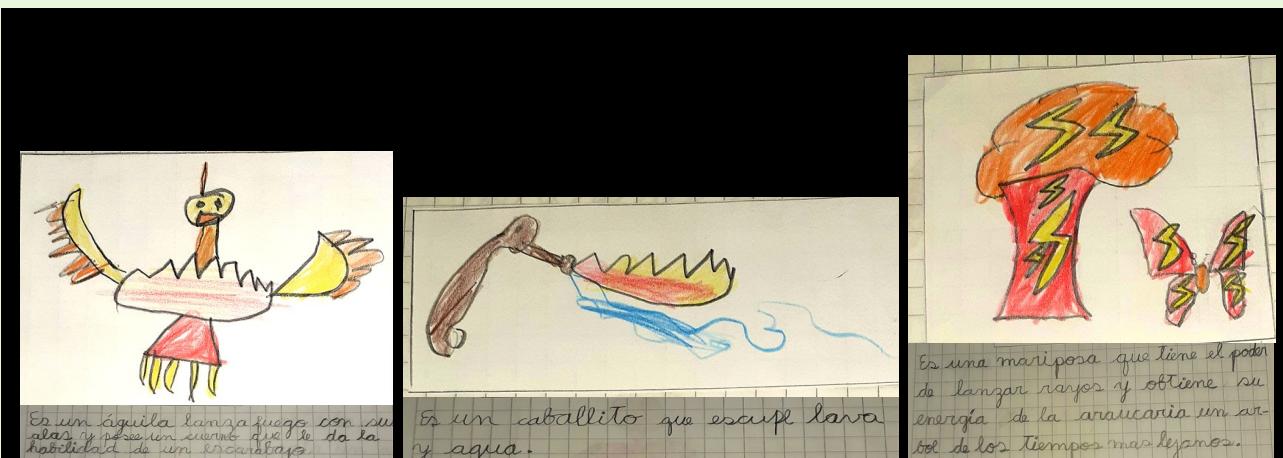
Sofía Yanzon 1º básico



Bastian Ahumada, 2º básico



Santiago Rosales, 1º básico

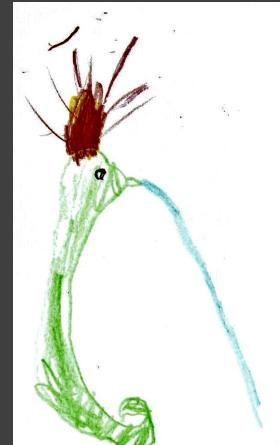


Andrés De Los Santos, 2º básico





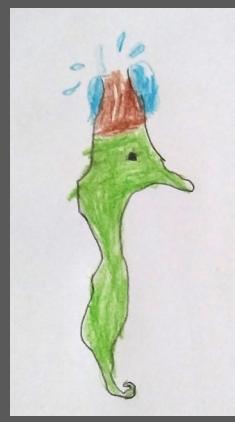
Leonor Aguilera, 2° básico



Maria Jesús Pradenas, 2° básico



Sofía Obregón, 2° básico



Violeta Sepúlveda, 2° básico



Cristóbal Neumann 1° Básico



Agustina Catalán 2° básico



Amanda Vitaglich 2º básico

Ilustración Gráfica: Fantástica y de Ciencia Ficción

VIAJANDO POR EL ESPACIO

Con mi imaginación





ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA Y CIENCIA FICCIÓN



Vorja Sánchez es un ilustrador y muralista español, mezcla un estilo surrealista y orgánico.

La Ilustración Gráfica

La ilustración es un medio de comunicación visual que se fundamenta en la representación de textos. Consta de características narrativas y se constituye en un lenguaje gracias a la forma o estilo usado para transmitir la información. Se desarrolla pensando en sus elementos formales y comunicativos, mediante la aplicación de fundamentos artísticos como el dibujo, elementos del diseño y técnicas artísticas.

La ilustración y el arte están fuertemente relacionadas por el resultado estético de sus obras y su semejanza

en la elaboración, pero se diferencian principalmente por su finalidad. La ilustración es desarrollada con fines utilitarios para satisfacer la demanda de un gran público, mientras que el arte es creado por gusto y decisiones personales, y busca complacer únicamente las necesidades de su creador.

La ilustración se usa para ser distribuida a muchas personas, ya sea en un medio impreso como libros o periódicos, medios digitales como revistas virtuales, páginas web y otros, mientras que las obras artísticas son únicas y su reproducción no es tan masiva como las ilustraciones y se limitan a ser exhibidas en galerías o espacios de difusión artística.



La Fantasía y la Ciencia Ficción

La fantasía y la ciencia ficción son géneros de la literatura que aluden a un mundo de ideas que no son de este plano, pero que se encuentran sumamente vinculadas a nuestro entorno y a nuestra percepción del mismo. Desde las áreas de la literatura, la ilustración, el cine, los cómics, los juegos de rol y más recientemente los videojuegos, ha existido el interés de expresar estos planos imaginarios a través de diversos métodos, recursos y análisis de la realidad tangible. Algunas veces abordando la fantasía y la ciencia ficción por separado, otras, uniendo ambos géneros.

Género Fantástico



Carolina Eade, ilustradora chilena

El género fantástico es una narrativa que se basa en una realidad alternativa mediante el uso de elementos extraordinarios, sobrenaturales o mágicos. En los relatos suelen aparecer criaturas fantásticas como unicornios, dragones, sirenas, hadas, entre otros. Se puede decir que "... se deleita en presentarnos a hombres como nosotros situados súbitamente en presencia de lo inexplicable, pero dentro de nuestro mundo real" (Loius Vax). Se trata de un suceso que simplemente no se puede explicar con las leyes de la razón.



Película "Las crónicas de Narnia"

Un claro ejemplo se puede ver en los libros de Harry Potter donde sus personajes cruzan por una pared de la estación de trenes para llegar al mundo mágico de Hogwarts o en "Las crónicas de Narnia" en que los protagonistas viajan a través de un armario para llegar a Narnia.

ILUSTRACIONES AL ESTILO DE LOS CUENTOS DE HADAS

Nicoletta Ceccoli es una ilustradora italiana, conocida por aplicar a sus diseños una riqueza de detalles y utilizar temas de ensueño. Ha publicado sus ilustraciones en numerosos libros como "Óscar y los gatos de luna", "Bomberos en la oscuridad", "La chica en el castillo", entre otros.

"Siempre sentí el impulso de contar historias con mis dibujos, inventando mundos para vivir diferentes vidas, y hacer todo más mágico que la vida real...."



Nicoletta Ceccoli

Las ilustraciones de Nicoletta se nos presentan con cierto aire de tristeza y melancolía pero llenas de poéticas exploraciones gráficas. Encontramos diferentes objetos que simbolizan todo ese mundo de fantasía que rodean a sus personajes. Animales reales y animales imaginarios que transitan por un espacio intermedio entre el sueño y las pesadillas.

Toma elementos del Surrealismo para configurar escenas con un carácter onírico, aplicando en las composiciones yuxtaposiciones inesperadas o transformaciones para sugerir extrañeza o ambigüedad, con situaciones que rompen el esquema de lo normal. Siendo su principal objetivo transgredir lo real con lo sobrenatural.



Nicoletta Ceccoli



Género de Ciencia Ficción

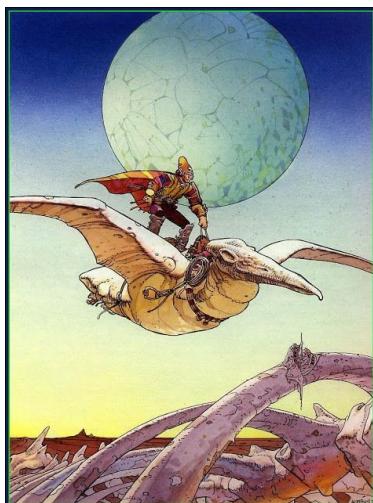
La Ciencia Ficción es un género que deriva de la literatura fantástica. Se puede entender como una especulación realista que se adelanta a posibles eventos futuros, otorgando argumentos, reales o ficticios, que se basan en la tecnología o en el método científico.

MOEBIUS

Revolucionario de la Historieta de Ciencia Ficción



Jean Giraud, conocido como Gir o Moebius (1938—2012), fue un dibujante y un historietista francés que revolucionó el Cómic de Ciencia Ficción en los años 70 y 80. El cómic es un medio visual de narración que le sirvió para realizar diversos proyectos para comunicar historias a través de una secuencia de imágenes. Y la ciencia ficción le permitió representar mundos que difieren del nuestro, pero, no introduce la magia, sino que se vale de diseños de naves espaciales futuristas, robots y otras tecnologías y viajes en el tiempo.



Desde el principio del cómic moderno, la ciencia ficción ocupó un lugar predominante, y fue el primero que enseñó los viajes interestelares, otras especies alienígenas y las sociedades superindustrializadas, etc., provocando un choque entre imágenes extrañas y cotidianas.

Moebius realizó diseños de películas y video juegos, y fue galardonado, entre otros premios, con el de «mejor artista de artes gráficas» de Francia. Sus dibujos han aparecido en cubiertas de libros, discos, revistas o periódicos y en campañas publicitarias.

Se destaca su trabajo junto al chileno Alejandro Jodorowsky en la adaptación cinematográfica de la novela Dune, de Frank Herbert, la que nunca fue completada. Pero, Moebius hizo cinco mil dibujos para esa película que luego permitieron continuar la sociedad entre ambos en la serie El Incal. Historieta iniciada en 1980, considerada una de las obras maestras del cómic europeo y uno de los principales referentes de la ciencia ficción contemporánea.



Esta serie narra las aventuras del John Difool que, montado en un extraño pájaro parlante, viaja por mundos oníricos y metafísicos en busca de la iluminación, representada por el Incal, la dualidad del bien y del mal inherente a la existencia humana. En la historia podemos encontrar un sol que devora huevos negros, un niño que se transforma en una nave espacial, medusas gigantes, o la aparición de la divinidad máxima, el propio Dios.

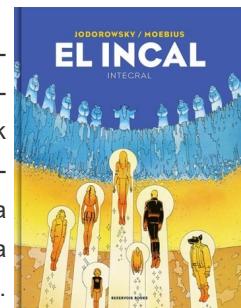




ILUSTRACIÓN GRÁFICA

Fantástica y de Ciencia Ficción

GRUPO 2 3° y 4° / 5 y 6° Básico

“Cada uno se comunica con un mundo que no es de la tierra, de nuestra época o dimensión; depende de cada uno, de su cultura, sus encuentros, su juventud.”

Jean Giraud

Para la realización de esta actividad se invitó a las y los estudiantes a escuchar y analizar la letra de la canción Extraterrestre de la banda Mosquitas Muertas, identificando en ella una relato que mezcla elementos del patrimonio cultural y la ciencia ficción.

Se le solicitó diseñar un extraterrestre, es decir, un ser extranjero de otro planeta y recrear una escena de ciencia ficción mediante la técnica de collage surrealista. Para representar un ser y un paisaje imaginario, la ilustración fantástica o la pintura surrealista sirven de ejemplo para modificar la aparente normalidad de las cosas y crear un universo con nuevas posibilidades, borrando la frontera entre lo real y lo fantástico.



En los trabajos realizados se aprecian diseños del planeta tierra, el espacio, viajes al espacio, uso de nuevas tecnologías, la invasión de alienígenas, etc. Las imágenes creadas podrían tener lugar en un tiempo pasado, presente o futuro, o incluso, en tiempos alternativos o espacios internos de la mente.

La recreación de un extraterrestre igualmente fue representado de formas diversas. En algunos diseños adoptó características del cuerpo humano, en otros formas antropomórficos, hasta formas artificiales similares a un robot.



Dante Montenegro, 3º básico



Matías De La Piedra, 3º básico



Nicolás Díaz, 4º básico



Benjamín González, 4º básico



Alonso Obregón, 4º básico



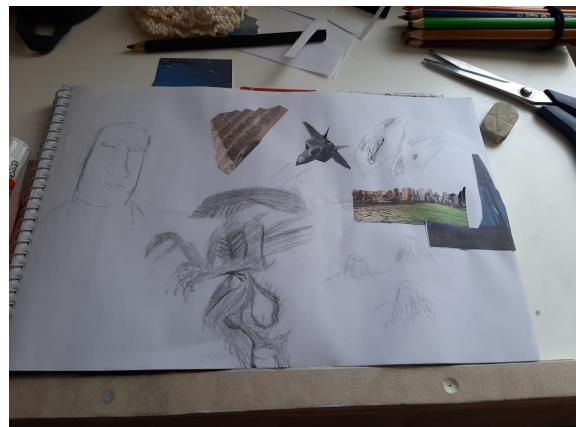
Emilia Astorga, 4º básico



Luciano Guzmán, 3º básico



Florencia Duhart, 4° básico



Santiago Pérez, 4° básico



Alonso Canales, 5° básico



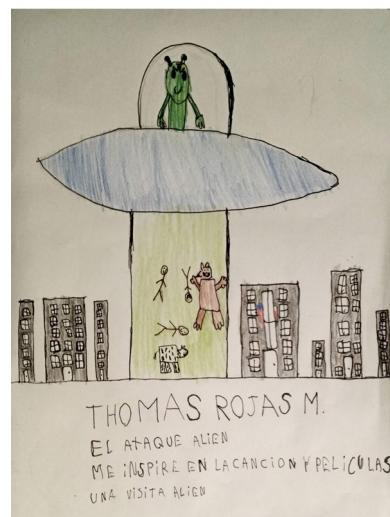
Juan Guiffrida, 5° básico



Santiago Sepúlveda, 5° básico



María Jesús Catalán, 5° básico, "Un amigo de otro mundo".



Thomás Rojas, 5° básico



Martín Libuy, 5° básico



Alonso Liberona, 4° básico



Jaime Pradenas, 5° básico



Aquiles Ramírez, 6° básico



Romina Fuentes, 6° básico



Romina Fuentes, 6° básico



Josefina Catalán, 6° básico. "Tú que viniste de las estrellas."



Amanda Pereira, 6° básico



Patricio Torres, 6° básico



Bruno Mazuela, 6° básico



Dominique Galáz, 6° básico



Alex Fernández, 6° básico



Florencia Victoriano, 6° básico



Activar Windo
Ve a Configuración



Benjamín Álvarez , 5° básico

"La obra se trata de mostrar una invasión en el siglo 22, que muestre una invasión futurística.

Los alienígenas tienen como objetivo el planeta Tierra, por tener elementos preciosos como las casas, los metros, la naturaleza.

Un par de días lograron llegar en su nave espacial y aterrizaron en la Tierra.

La gente al ver el OVNI se quedaron asombrados, en ese momento ocurre un apagón y por medio de un rayo, los alienígenas obtuvieron la tecnología futurística del planeta Tierra para mantener en movimiento a su OVNI. Benjamín Álvarez, 5° básico."

La Moda: Identidad y Poder

VESTIR EL CUERPO

Para ocultarnos o
para cambiar nuestra apariencia

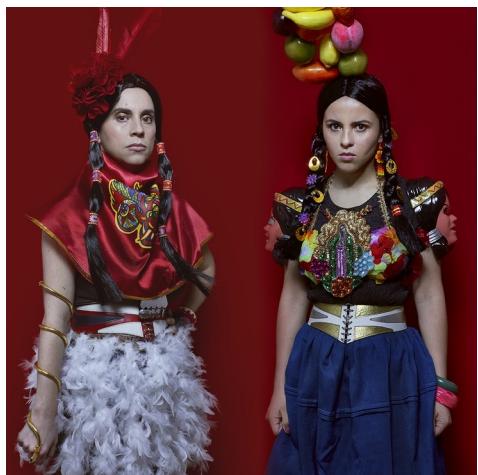




LA MODA

Expresión de cambios culturales, políticos y sociales

La moda es un fenómeno social que se asocia a tendencias repetitivas, ya sea de vestimentas, accesorios, estilos de vida y maneras de comportarse, que marcan o modifican la conducta de las personas de manera temporal, ya que la moda se va transformando y cambiando en relación a las necesidades sociales, los distintos estilos de vidas y gustos de quienes la consumen.



Colectivo "Malvestidas"

En relación a la vestimenta, se puede decir que la moda corresponde a una expresión colectiva, ya que la indumentaria puede reflejar un contexto, un entorno o una época específica. La ropa que usamos puede estar predeterminada por las ofertas seductoras que ofrece el mercado, sin embargo, siempre han existido sujetos que transgreden o contradicen lo que se impone para alcanzar una expresión individual de identidad propia.

Normalmente la moda ha sido vinculada con lo superficial, lo femenino y lo comercial, pero, es importante considerar que ciertas piezas de indumentaria se pueden considerar como arte cuando responden a un lenguaje y a un discurso cultural o político que impacta y provoca cambios en la sociedad.

En la actualidad se evidencia que la moda también puede expresar temas de protesta, imponiendo inquietudes sociales, como dice Catherine Flood, “La ropa juega un rol importantísimo como un mensaje para la resistencia. Las prendas pueden servir para cubrir el cuerpo o para extenderlo, para así agrandar lo que se quiere decir o expresar.”

Siguiendo esta idea, se puede nombrar como ejemplo el uso de sombreros de duendes naranjos, usados por los polacos para exigir el fin de la censura ideológica (1988), la gente que se vistió de rosado para protestar por la reunión del FMI en Praga (2000), los saris (vestidos tradicionales) rosados ocupados por mujeres de la India para protestar por la violencia de género (2011) y los pañuelos violetas empleados por mujeres en las últimas marchas por el día Internacional de la Mujer en adhesión al movimiento feminista.

"La Educación nos tiene como zombies"

En Chile se puede citar una movilización estudiantil del año 2011, donde más de 4.000 Jóvenes se movilizaron ante la Moneda con una performance conocida como flashmob. Recrearon la coreografía del video Thriller del cantante estadounidense Michael Jackson, presentándose como muertos o zombies con las caras maquilladas, ropas raídas, lápidas con sus nombres y el de su carrera con el monto de deuda al sistema universitario.

Finalmente se puede decir que la vestimenta al ser capaz de transmitir un mensaje, a personas diferentes, incluso aunque que no se encuentren movilizadas, se transforma en una expresión ca-





Moda, resistencia y crítica

El poder y la moda han sido inseparables a lo largo de la historia, ejemplo de ello es el uso de la ropa como herramienta de segregación y opresión racial, económica y de género.

Pudiendo nombrar el uso del corsé, la imposición de uniformes de “servidumbre” o el burka en medio oriente.



El Burka es la vestimenta más estricta del medio oriente. En Afganistán es la más utilizada, sirviendo para cubrir el cuerpo entero.

Por otro lado, un ejemplo de liberación y cambio fue la rebelión de falda, a minifalda o pantalón; o el movimiento hippie que cuestionó la institucionalidad proponiendo el uso de ropa de materiales naturales y ropas no ceñidas al cuerpo.

“Nuestro cuerpo, al que vestimos día a día según gustos o comodidad, comunica una historia determinada según la prenda. Le hablamos a la gente -y para bien o mal- esto dice a qué nos dedicamos, quiénes somos, qué sentimos, nuestro nivel socioeconómico, entre muchas otras cosas. La ropa es importante porque con ella nos definimos, nos caracterizamos y nos proyectamos al mundo.” Colectivo “Malvestidas”

Proyecto Artículo:6

Lucía Cuba, diseñadora peruana, aborda

el tema de la identidad y la memoria de su país, asumiendo la responsabilidad de visibilizar a través de prendas de vestir, hechos que requieren ser reivindicados.

En un proyecto de diseño hace alusión al ARTÍCULO 6 del Segundo Capítulo de la Ley General de Salud que determina que “toda persona tiene el derecho a elegir

libremente el método anticonceptivo de su preferencia y a recibir información adecuada sobre los riesgos que su aplicación puede ocasionar”.

Lucía explora narrativas diversas relacionadas al caso de esterilizaciones forzadas (1996-2000), realizadas a mujeres indígenas del Perú, y desde ahí diseña un conjunto de prendas, que funcionan como crónica de lo ocurrido, aplicando a las vestimentas textos en quechua.



Muestra a mujeres usando elementos del vestuario campesino andino: vestidos con vuelos anchos que emulan las polleras tradicionales, sandalias conocidas como ojotas y además la estética del cabello recogido en una trenza muy larga.





Monstruos de lana

Alteraciones en el campo de la moda



Diseño Textil, Sebastián Plaza

Actualmente, desde la moda nacen nuevos discursos que apuntan a desarrollar prácticas críticas en torno a la vestimenta y el cuerpo. Por ejemplo, algunas propuestas comienzan a redefinir las nociones de la sexualidad y las identidades de géneros binarios (femenino y lo masculino), creando una versión más androgina de los cuerpos. Otras, apuntan a recuperar el legado del textil de las culturas precolombinas en Latinoamérica.



Ingrato es la firma de Sebastián Plaza, diseñador y artista textil chileno, quien rescata técnicas de las culturas andinas de Bolivia y Perú para reinterpretar las piezas de ropa hechas de lana, usadas con una finalidad ritual junto a máscaras que cubren toda la cabeza, tejidas mediante patrones de gran colorido.

A partir de este referente comienza a experimentar con el tejido y las formas exageradas. Más que confeccionar prendas de vestuario, inventa personajes que se revelan al canon de belleza tradicional.

Cabe destacar que su trabajo lo exhibió en la sexta versión International Fashion Showcase (IFS) en Londres.



Tracy Widess, artista autodidacta canadiense, más conocida como Brutal Knitting, teje con gran imaginación, máscaras con volumen. Es capaz de inventar verdaderos monstruos de lana relacionados con el mundo de la ciencia ficción. Emplea entre 50 y 100 horas en tejer cada pieza. No sigue bocetos ni hace diseños previos, simplemente se deja llevar por el acto de tejer

De alguna manera el relato de las piezas tejidas de Sebastián y Tracy son una forma de expresar un desacuerdo con los parámetros de belleza que la sociedad establece como normal, presentando vestimentas que perturban el cuerpo.



Ambas propuestas dejan atrás los parámetros de la moda para crear monstruos que pueden llegar a ser agradables o desagradables, dependiendo de la apreciación particular de quien los mire.

El arte textil de Taquile



En la isla peruana de Taquile, existe una comunidad de tejedores, herederos del sistema social de las culturas precolombinas: Pucará, Tiahuanaco, Colla e Inca.

Hombres, mujeres, niñas y niños se dedican a tejer, pero cada uno se especializa en el proceso y la confección de distintas prendas. Para ellos tejer es mucho más que una forma de subsistencia, es una visión del mundo.

En 2005, Taquile y su arte textil fueron proclamados «Obras Maestras del Patrimonio Oral e Intangible de la Humanidad» por la UNESCO.





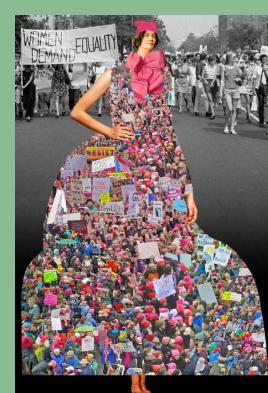
LA MODA y la Identidad y Poder

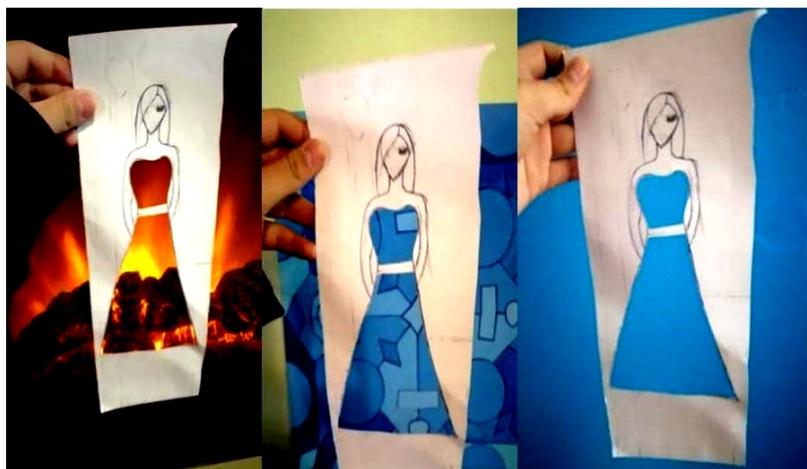
GRUPO 3 7° - 8° Básico 1° Medio

Esta actividad toma de referencia el tema "La Moda" de la Banda Mosquitas Muertas. Se solicitó a las y los estudiantes escuchar y analizar la letra y a partir de allí preguntarse lo siguiente: **¿Qué es la moda? ¿Por qué cambia en el tiempo? ¿Qué expresamos a través de nuestra vestimenta?**

La ropa puede llegar a ser un objeto frívolo de comercialización, pero también existen propuestas de vestimentas capaces de articular discursos políticos, culturales y sociales, y a partir de allí, nos involucramos o no con las tendencias de la moda, podemos reflexionar en relación a las identidades individuales y colectivas que se construyen en torno al cuerpo.

A partir de la frase de la diseñadora Lucía Cuba: "**El actor principal de la moda es quien la viste, no el diseñador que impone... hay que vestirse con conciencia, con más intencionalidad**", se les solicitó diseñar un figurín de moda y proponer una vestimenta capaz de transmitir una idea o un sentimiento determinado.





Dayra Acuña, 8° básico

Agustina Vilches, 7° básico. "La vida y la muerte que junta a los seres vivos con los que murieron, como a personas y animales."



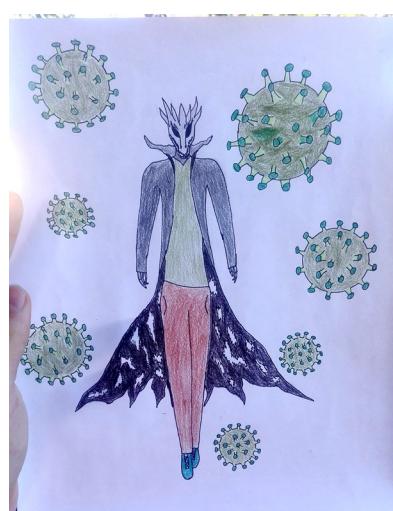
Anahí Poblete, 8° básico



Anahí Poblete, 8° básico "Texturas de abejas"



Luis Águila, 1° medio



Damián Pino, 1º medio. Plantillas y caracterización de la vestimenta del Coronavirus: "El Covid 19 te está vigilando."



Camila Nieto, 1º medio



Cristóbal Cáceres, 1º medio

El Paste - Up: Arte urbano y crítica social



EL ARTE TAMBIÉN ESTÁ EN

LOS MUROS DE LA CALLE





EL PASTE-UP Y EL ARTE URBANO

Una crítica a nuestra sociedad

Una de las marcas contemporáneas de la cultura visual en las ciudades está constituida por las imágenes surgidas del arte urbano, callejero o también conocido como *Street art*. Recorrer la ciudad, percatarse de la superficie de las paredes, es reconocer un espacio disputado por una diversidad abrumante de lenguajes: colores, formas y texturas, cada signo intenta captar nuestra atención. El graffiti, el paste up, el esténcil, el mural, etc., son solo la expresión de un fenómeno aún más profundo engendrándose en el ceno de la ciudad y sus habitantes.



“Las paredes son la imprenta del pueblo”

Esta frase acuñada por el escritor y ensayista uruguayo, Eduardo Galeano, nos hace pensar sobre las dimensiones y alcances que puede lograr el acto de intervenir las paredes.

Toda la diversidad de técnicas, materiales y lenguajes dispuestos sobre las paredes de la ciudad, parecen ser una manera de gritar. Como un sentimiento que deja de estar contenido, reprimido, ahí guardado en las sombras.

En una realidad donde los medios de “comunicación” están capitalizados por grandes coaliciones con intereses particulares privados y no colectivos, la pared parece ser la superficie que permite al pueblo la expresión de su historia, de su relato, de su cultura. No es extraño entonces, que la sistemática relevancia que comienza a adquirir la pared como espacio de comunicación y construcción de relatos, surja a la par de nuevas expresiones juveniles, nuevos movimientos y demandas sociales, y todos ellos impresos en la trama urbana del muro.





“La calle se transformó en el lienzo de los que quieren decir algo”

Claudio Caiozzi, conocido por sus pegatinas y por su seudónimo *Caiozzama*, es uno de los representantes del surgimiento del arte y la poesía callejera, como expresión de nuevos relatos y discursos sociales en Chile.

Su trabajo se enmarca dentro de lo que se conoce como paste-up, técnica que implica pegar afiches, pósters o stickers en las paredes de la calle y construir un collage.

Su metodología, según el mismo relata, consiste en reunir imágenes o frases simbólicas, incluso obtenidas de “memes”, con el fin de unirlas todas en un relato visual a través de la técnica del collage, y pegarlas en la calle con el objetivo que adquieran nuevas posibilidades de interpretación y de intervención.

La obra de Caiozzama cruza tanto lo visual como lo escrito, haciendo su trabajo particularmente interesante y expresivo. Luego del estallido social de octubre de 2019 en Chile, muchas de sus obras aparecieron en distintos lugares de Santiago, como parte de una proliferación masiva de artistas callejeros que comenzaron a utilizar la pared y la calle como soporte y lienzo de aquellos que quieren decir algo.





PASTE UP

El arte urbano y la crítica social

GRUPO 4 2° - 3° - 4° Medio

«El arte es un instrumento para mejorar la sociedad»
Luis Camnitzer

Para el desarrollo de esta actividad, se les propuso a las y los estudiantes de II°, III° y IV° medio que reflexionaran sobre una temática social o cultural que les resultara significativa y que la expresaran por medio de un collage tipo Paste-Up.

El artista urbano y callejero Caiozzama sirvió como referente visual, desde el cual analizamos su metodología de trabajo y las posibilidades de lectura de su obra.

Lo esencial de sus collages es definir dos o más imágenes simbólicas contradictorias, que tensionen una temática determinada. Por ejemplo: espiritualidad / tecnología; libre mercado / anticapitalismo.

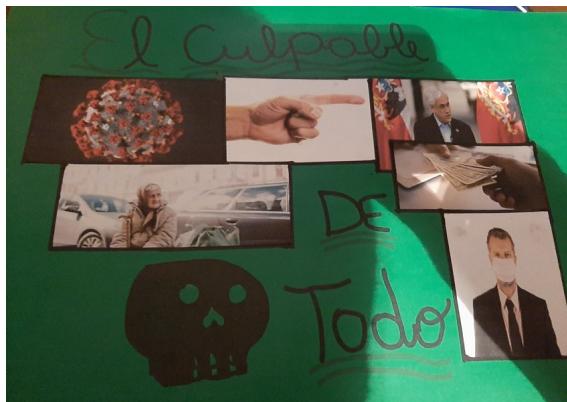
A continuación podemos revisar los resultados de esta propuesta creativa.



Vicente Pinto, 2º medio



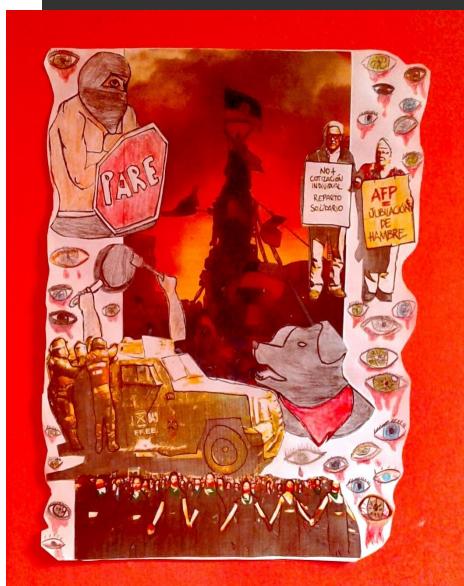
Maximiliano Hernández, 2º medio



Ángelo Herrera, 3º medio



Pablo Baeza, 3º medio



Darío Acuña, 3º medio



Benjamín Cifuentes 3º medio



Nicolás Silva, 3º medio



Nicolás Pérez, 3º medio



Matías Salas, 3º medio



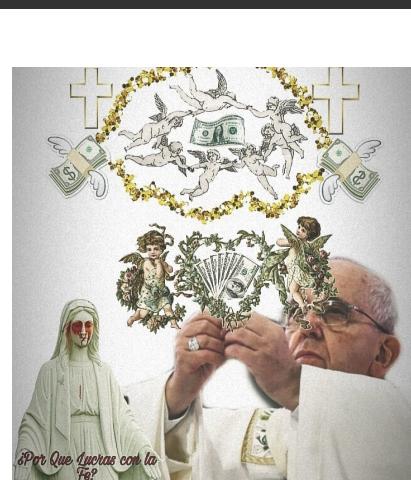
Francisca Erices, 4º medio



Yerko Vega, 3º medio ¿Todos somos iguales?



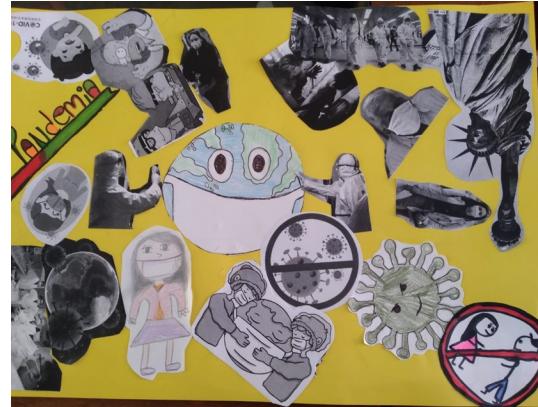
Catalina Martínez, 4º medio



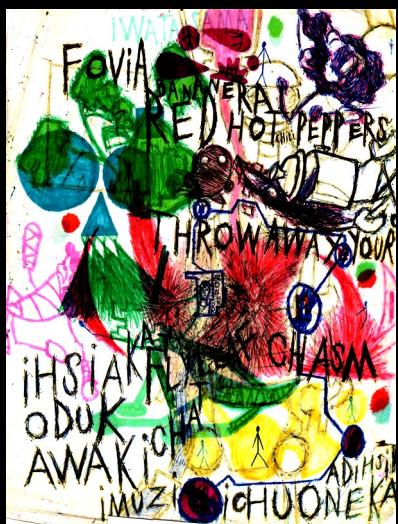
Nicolás Iturrieta, 4º medio



Karla Henríquez, 4° medio



Constanza Díaz, 4° medio



Diego Larraín, 4° medio



Javiera Nirian, 4° medio



Sebastián Muñoz, 4° medio



Hans Frumar, 4° medio



RESEÑAS DE TRABAJOS

“Violencia intrafamiliar y pobreza durante la cuarentena.”

La familia feliz que nos entrega el gobierno/ Presidente y ministro a cargo de la pandemia en el país orgullosos por sus decisiones/ Familia que vive violencia dentro del hogar/ Familia pobre que vive precariamente.

Las imágenes nos muestran uno de los muchos nuevos problemas que nos ha presentado la cuarentena, las familias encerradas y hacinadas en sus casas, familias que a la falta de ingresos están mal y nerviosas, familias que incluso antes de la cuarentena se violentaban pero tenían la opción de salir de sus casas y así no correr tanto peligro, también tenemos al presidente y al ministro, cargos de poder que deberían hacer algo al respecto con estas familias pero hacen la vista gorda y nos entrega en los medios de comunicación una visión de una familia que está feliz de poder estar junta y de poder realizar actividades recreacionales. Javiera Nirian Díaz, 4° medio.”

“Mi actividad está enfocada en la desigualdad social. El gobierno dice que nos quedemos en casa, pero, hay gente pobre que no tiene casa, comida, Internet, versus gente que toma su helicóptero y viaja a la playa. Además, toda la fuerza policial y militar reprimiendo a las poblaciones pobres del país. Nicolás Pérez, 3° medio.”

“La Pandemia”

Las personas tienen miedo al Corona Virus porque la gente muere, nos aleja de la familia, nos quita la libertad y no podemos abrazar a los seres queridos.

Constanza Díaz Poblete, 4° medio.”



Matías Salas, 3° medio

“Imágenes de modelos en revistas de modas, intervenidas con pañuelos y capuchas con la frase “Encapúchate, deja de ser musa”/ Fondo rojo y negro.

Revisando las revistas, pensaba en como la imagen de la mujer en éstas puede ser tan superficial, siempre siendo un objeto de marketing para vender nuevos estilos. Por lo mismo, viendo la nula mención de la contingencia social, decidí poner a ellas como protagonista en mi composición para hacer un llamado a toda quien lea y observe mi collage, que en vez de seguir un estilo de moda siga uno más político y contingente.

El negro y rojo por una representación de la anarquía y el sindicalismo. Karla Henríquez, 4° medio.”

“Salida de los animales salvajes en cuarentena.”

1° El panda rojo con el cuerpo humano representa la salida libre de los animales salvajes a las calles por falta de los humanos, burlándose de nosotros que ahora somos los encerrados.

2° El dibujo de la casa es simplemente mostrar como todos estamos encerrados sin nada que podamos hacer.

Las imágenes se funcionan de forma que junte el cuerpo de un humano con el de un animal mostrando como los papeles en la actualidad están dados vuelta, los animales antes retenidos ahora son libres a falta de las personas. Francisca Erices, 4° medio.”



Agenda Cultural

Recomendaciones de Bandas de Música-Fusión



"Mosquitas Muertas", banda de rock infantil. Mezcla elementos del rock, folk, el ska, el reggae, el rhythm & blues, junto con la sonoridad latinoamericana y de otras partes del mundo.

<https://www.youtube.com/watch?v=G2Q64xcfFTc>



"The Bastard Suns", banda catalogada como Punk-Rock, pero utiliza estilos como el Reggae y el rap.

<https://www.youtube.com/watch?v=2Yqzj14MpMg>



"Diablo Swing Orchestra", banda sueca, que mezcla metal (de todo tipo) con música de jazz, swing, clásica y otros estilos. Es una banda que tiene integrantes con formación docta (de conservatorio) y autodidactas.

<https://www.youtube.com/watch?v=1NutJO7gZBM>



"Six Magics", banda chilena de Power metal . En su segundo álbum la banda contiene un sonido más épico, con utilización de coros, instrumentos folclóricos e influencia de la música chilena.

<https://www.youtube.com/watch?v=lrmCJ6Gp7ew&t=837s>



"Las Manos de Filippi", banda de rock argentino, de estilo fusión y alternativo, que mezcla ritmos caribeños como la cumbia, el ska, el hip hop, el reggae y el punk, entre otros.

<https://www.youtube.com/watch?v=K-qqAEtfHHk>



"La Mano Ajena" es una banda de música balcánica-chilena. En su sonoridad convergen elementos de la música latinoamericana, como la cumbia, el shka, el jazz manouche, el klezmer y el rock.

<https://www.youtube.com/watch?v=KuTid-JrsSY>



"Cazuela de Cóndor"

Banda chilena de Valparaíso. Mezcla estilos como: Funk, Rock Progresivo y Rock Sicodélico, Jazz, etc.

https://www.youtube.com/watch?v=ACp-fJ_IRiw



"Sax Ruins"

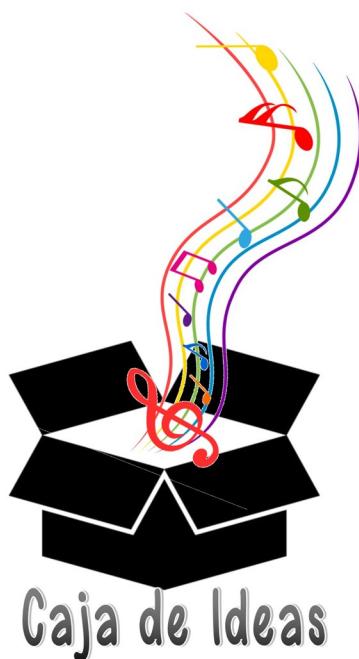
Banda japonesa
Mezcla estilos como: jazz-punk, rock, funk y hip hop, etc.

<https://www.youtube.com/watch?v=E56m1MoxhFU>





CAJA DE IDEAS



Caja de Ideas

boletinmusicayartes@gmail.com

"Porque en el mundo de las Artes existen tantas y tantos músicos, pintores, dibujantes, malabaristas, compositores, payasos, poetas, cineastas, arquitectos, actores, bailarines, etc., que es imposible conocerlos a todos y a todas.

En consecuencia, tenemos mucho que explorar e investigar.

Por eso, si tienes alguna sugerencia en mente que quisieras compartir, escríbenos y así nos ayudas a ampliar nuestro repertorio musical y artístico.

Ya sea un grupo musical, un artista o una expresión que te guste, todo nos puede servir para aprender en comunidad.

Además, tus sugerencias las podemos incorporar en nuestras clases y en este boletín ♫"



BOLETÍN DE
MÚSICA & ARTES VISUALES
EDITADO POR EL DEPARTAMENTO DE ARTES Y DEPORTES