



ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA GRUPOS, EN TORNO A LA EXPOSICIÓN COLECTIVA 'FIAT LUX'

De Altamira a nuestros días, la luz ha sido uno de los ingredientes esenciales de toda creación artística. Contenida en el espacio ilusorio del cuadro, o reflejada por la superficie de la estatua, pronto se convirtió en objeto de las mayores sutilezas técnicas. Cuando no en tema central y motivo único de la obra.

Las piezas de gran formato incluidas en la exposición FIAT LUX (el «hágase la luz» del Génesis en latín clásico) mantienen una relación todavía más íntima con este elemento, pues en ellas la luz no es un referente externo, que deba ser evocado y recreado, sino un elemento constitutivo de su soporte físico.

Estas esculturas e instalaciones, firmadas por algunos de los más importantes artistas de las últimas décadas (entre ellos Dan Flavin, Joseph Kosuth, Mario Merz o Bruce Nauman) integran sus propias fuentes de luz, casi siempre de alimentación eléctrica (neones, bombillas, leds...) y en ocasiones reforzadas por espejos, pantallas o filtros.

Apoyándonos en ellas, hemos diseñado una serie de experiencias comunicativas que requieren la intervención de luces coloreadas y mecanismos de proyección, y que nos muestran cómo podemos simular dos de las cualidades atribuidas a nuestra realidad circundante: el movimiento y la tridimensionalidad.

Se trata, como reconocerán quienes nos hayan visitado con anterioridad, de algunos de nuestros temas predilectos. Tanto por su interés intrínseco como por su capacidad de desbordar fronteras disciplinares, afectando directamente a los temarios del arte y las ciencias sociales, pero también a los de la física, la música, la matemática o el conocimiento del medio natural.

No hemos querido perder la ocasión de darles otra vuelta de tuerca. Algo que se nos antoja especialmente oportuno en este tramo del año: las luminosas semanas que median entre la Pascua y el Verano: ¡¡¡FIAT LUX!!!



Todos los martes, miércoles, jueves, viernes y sábados no festivos entre el 13 de abril y el 10 de julio de 2010.
Horario a convenir. Imprescindible cita previa.

Actividad gratuita de martes a viernes. Sábados, 3 euros por persona. Transporte por cuenta de cada grupo.
Tamaño mínimo y máximo de cada grupo: entre 10 y 25 personas (organizaremos actividades alternativas para atender en dos turnos a grupos que superen las 25 personas, siempre que procedan de fuera del término municipal de A Coruña)
EXISTE LA POSIBILIDAD DE QUE LA ACTIVIDAD SE DESARROLLE EN INGLÉS, SOLICITÁNDOLO PREVIAMENTE.

Duración total por turno (visita guiada + taller):

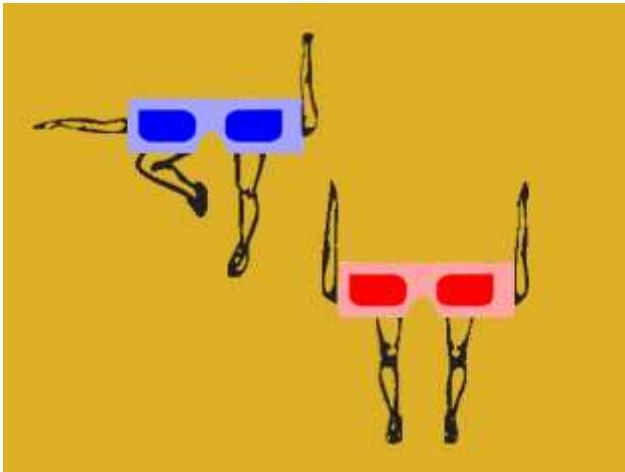
Actividad A: 60 minutos. Actividad B: 90 minutos. Actividad C: 90 minutos.

Los contenidos y objetivos de cada actividad se exponen en el reverso de este mismo documento.

Para recibir información adicional sobre estas actividades, o concertar una cita, pueden llamar al teléfono 981 178786 (lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas) o escribir a educacionmacuf@arteyenergia.es.

actividad **A**: ANTES Y DESPUÉS

Apta para todos los públicos,
recomendada a partir de 3 años de edad



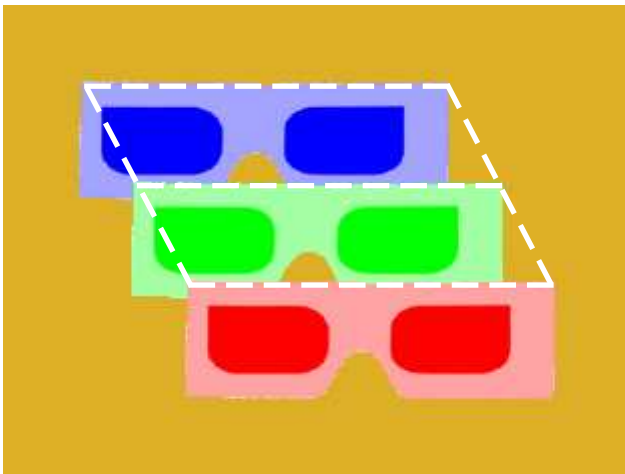
Insuflar vida a las figuras que hemos dibujado es uno de nuestros sueños más antiguos. En pleno siglo XXI, podemos convertirlo en realidad de incontables maneras. Desde las más complejas y tecnológicas, como la animación por ordenador, hasta las más simples y artesanales, como la que aquí pondremos a prueba: la contemplación de imágenes de diferentes colores a través de gafas de esos mismos colores. Según la madurez de cada grupo, nos limitaremos a emparejar y visualizar una serie de secuencias preestablecidas, o nos lanzaremos a experimentar con la creación de otras nuevas.

OBJETIVOS:

- > Identificar los principales colores y sus relaciones de parentesco.
- > Aprender a ordenar cronológicamente secuencias de imágenes, empleándolas como punto de partida para una narración oral.
- > Adquirir conciencia de la naturaleza binocular de la visión humana, y de las curiosas consecuencias de guiñar alternativamente ambos ojos.

actividad **B**: DELANTE Y DETRÁS

Apta para todos los públicos,
recomendada a partir de 8 años de edad



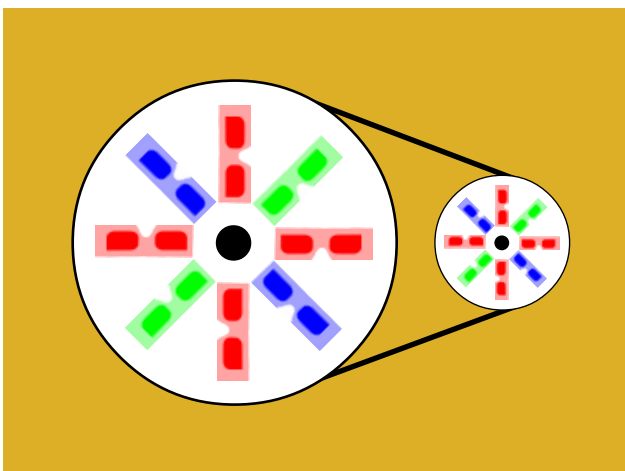
Unas segundas gafas, dotadas de filtros que se comportan como si fuesen prismas, pondrán a nuestro alcance la más popular de todas las formas de «realidad aumentada»: la imagen tridimensional. Pero, a diferencia de lo que sucede con las películas que hoy triunfan en las salas de cine de todo el planeta, podremos construir nuestros propios trabajos con medios tan humildes como gotas de pintura y fragmentos de cinta adhesiva, sin tener en cuenta más consideraciones técnicas que la posición relativa de los colores fríos y cálidos.

OBJETIVOS:

- > Identificar los principales colores, sus relaciones de parentesco y sus connotaciones psicológicas.
- > Asimilar el concepto de armonía compositiva, aplicándolo simultáneamente sobre diferentes planos de profundidad.
- > Conocer los sistemas más habituales de visión estereográfica.
- > Entender los vínculos existentes entre la investigación científica y sus aplicaciones comerciales.

actividad **C**: GIRANDO SIN PARAR

Apta para todos los públicos,
recomendada a partir de 12 años de edad



Por último, regresaremos a los dominios de la imagen en movimiento. Y, desprovistos ya de gafas, trataremos de completar dos ambiciosas tareas: reconstruir algunos de los artefactos que anticiparon la invención del cinematógrafo, mediante la reutilización de materiales comunes (piezas de bicicleta, cajas, linternas...) y, justo a continuación, utilizarlos para proyectar las micropelículas que nosotros mismos realicemos.

OBJETIVOS:

- > Comprender los fundamentos técnicos de los principales mecanismos empleados para la reproducción de imágenes en movimiento.
- > Conocer los orígenes históricos de la omnipresente cultura audiovisual.
- > Aprender a representar el movimiento mediante herramientas fotográficas y de dibujo.
- > Aprender a apreciar las ilimitadas aplicaciones de los materiales que se encuentran a nuestra disposición.
- > Practicar la gestión cooperativa del trabajo y la producción en cadena.