



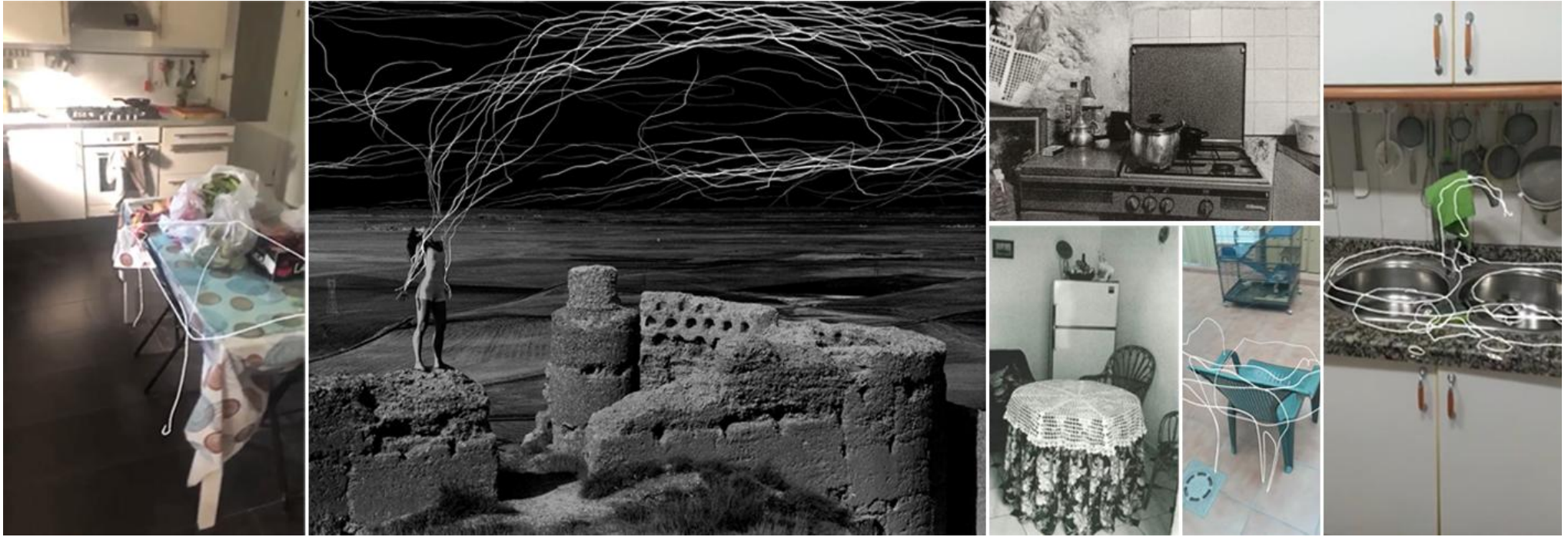


arte para aprender

exposición colaborativa virtual 2020

ACCIÓN 1: *Objetos transparentes en el espacio a partir de Marina Núñez y Alberto Schommer*

	
<p>Alberto Schommer (1984) Fotografías de la serie <i>Flamenco</i> más sobre el artista: http://albertoschommer.com/</p>	<p>Marina Núñez más sobre la artista: http://www.marinanunez.net/</p>



Arte para Aprender (2020) *Objetos transparentes en el espacio*. Serie de vídeos. <https://www.arteparaaprender.org/2020-accion-1>

¡Participa! Descárgate la App y haz una línea en el aire, hazle un vídeo y súbela a la web de esta acción artística colaborativa

1. Abre la página web de esta acción <https://www.arteparaaprender.org/2020-accion-1> y observa la obra colaborativa que estamos creando entre todos los participantes.
2. Observa también las dos imágenes de los artistas que hay junto a los vídeos.
3. En las dos fotografías de Alberto Schommer, fijate cómo la atención se centra en dos objetos, la mesa camilla junto al frigorífico y la pequeña olla al fuego. Todos los otros elementos están dispuestos compositivamente alrededor de estos dos, que el fotógrafo ha situado en el centro de la imagen. Fíjate como las dos fotos están encuadrando formas geométricas de perfiles muy marcadas a partir de los muebles de la cocina y de una habitación.
4. Observa la imagen de Marina Núñez. Ha mezclado dos fotografías y después ha dibujado múltiples líneas blancas que recorren toda la parte superior de la imagen para crear una escena fantástica. ¿Cómo podemos crear una atmósfera parecida a un sueño o una pesadilla combinando dos fotografías? Ha dibujado con líneas blancas encima de la foto. Tú puedes dibujar un objeto grande de tu propia habitación para crear una escena parecida.

5. Descarga en tu teléfono móvil o tableta la aplicación gratuita *Just a Line*: [Just a Line: pinta el mundo con realidad aumentada - Aplicaciones en Google Play](#) (disponible en Apple store también)
6. Sitúate frente a un mueble de la cocina o de otra habitación de la casa, una silla, una mesa, una olla muy grande, o el que tú prefieras.
7. Abre la aplicación *Just a Line*. Escoge el tamaño de línea que quieras (hay trestamaños).
8. Dibuja con rapidez el objeto que has elegido moviéndote a su alrededor mientras mantienes el dedo pulsando el punto blanco de la pantalla. Es muy importante moverse con el teléfono móvil alrededor del mueble u objeto para que el dibujo parezca flotar en el espacio.
9. Cuando acabes el dibujo, graba un vídeo encuadrando tanto tu dibujo de línea como el mueble que te ha servido como modelo. Muévete por la habitación rodeando tu dibujo para comprobar que tu dibujo flota en medio del espacio.
10. Envíanos tu vídeo a la siguiente dirección de correo electrónico: apa2020objetostransparentes@gmail.com Nosotros lo subiremos a la web que has visto junto con el resto de aportaciones.
11. Todo participante acepta que sus imágenes sean visualizadas públicamente en la web.

¿Qué materiales e instrumentos necesitamos?

- a) Un teléfono móvil o una tableta que pueda grabar vídeos
- b) La aplicación App *Just a Line: pinta el mundo con realidad aumentada*. Es gratuita y ocupa poco espacio dememoria.
- c) Una dirección de email (puede ser la de un adulto) desde la que enviarnos el vídeo final.

¿Qué vamos a aprender al participar en la creación de esta obra de arte colaborativa?

- a) Aprenderás a valorar las ideas fotográficas de las obras de Marina Núñez y de Alberto Schommer.
- b) Utilizarás herramientas de realidad aumentada para dibujar en el espacio tridimensional.
- c) Aprenderás a dibujar con tu movimiento en el espacio.

¿Para qué sirve aprender esto?

- a) Para aprender a valorar estéticamente los objetos cotidianos.
- b) Para descubrir y ser capaz de elegir las facetas y perfiles más adecuados de cualquier objeto cuando queremos representarlo (incluso con un vídeo).
- c) Para participar en una creación artística colaborativa como estrategia característica del arte contemporáneo.

Sugerencias para el profesorado

- Puedes proponer a tu alumnado utilizar el *Justaline* para que hagan otros dibujos de línea en sus casas. Busca relaciones visuales en la obra de Marina Núñez (por ejemplo conectando con líneas diversos objetos o espacios de sus habitaciones).
- Valora con tu alumnado sus creaciones y pregunta cómo han ido solucionando los problemas que se han encontrado durante la acción.