

EXPOSICIÓN "SujetObjetos 2004"

Grupo Enter-Arte (Acción Educativa)

Javier Abad



La exposición itinerante "SujetObjetos 2004" formó parte de las actividades complementarias de las I Jornadas de Educación Infantil del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle, ocupando todos los espacios expositivos del Campus universitario.

Enter-Arte es un grupo de trabajo del Movimiento de Renovación Pedagógica "Acción Educativa", que está interesado y comprometido en generar, desarrollar y gestionar proyectos artísticos innovadores y ser lugar de encuentro y reflexión para la investigación y la creación en el ámbito educativo.

El grupo *Enter-Arte* está constituido fundamentalmente por docentes. *Enter-Arte* pretende vincular a artistas, investigadores, asesores de formación, profesores universitarios y de Escuelas de Formación del Profesorado y otros profesionales interesados por llevar el arte a la Escuela y trasladar el Arte Infantil al medio socio-cultural.

La experiencia del grupo *Enter-Arte* se remonta al año 1988, cuando comenzó a investigar las distintas posibilidades

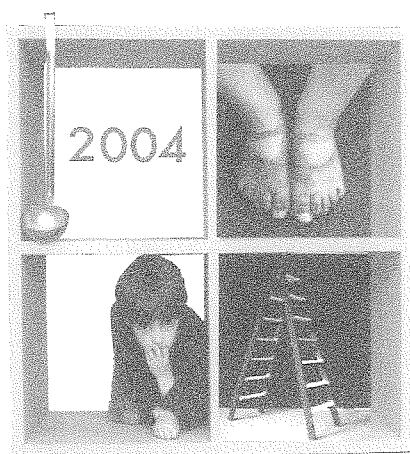
de establecer relaciones entre el Arte Infantil y otras manifestaciones artísticas (dentro del ámbito escolar y académico de cualquier edad) con los museos. Durante tres años, el Museo de América ofreció el espacio para llevar a cabo estos tres proyectos: "Viaje al Museo 2000", "Una casa sin fronteras" (2001), "Reencuentros, ciclos vitales aquí-allí" (2002), "Camino Con-Sentidos: paseos para mirar, sentir y actuar" (2003) y el proyectos actual "SujetObjetos 2004". Estas dos últimas muestras han sido realizadas en distintos centros educativos y culturales de la Comunidad de Madrid. En todos estos proyectos participan alumnos y alumnas entre 0 y 20 años, intentando que desde la creatividad, la imaginación y la emoción en la expresión, se llegara a una experiencia de solidaridad y aceptación de las diferencias que se pueden vivenciar a través de las experiencias artísticas.

Nos interesa la búsqueda de nuevos lenguajes visuales y plásticos a desarrollar en la Escuela, la importancia de investigar en el entorno, el descubrimiento de otras realidades socioculturales, el análisis y aprovechamiento de

la oferta cultural de Madrid, el desarrollo de metodologías activas en el aula, la creatividad como eje globalizador de los aprendizajes, la comunicación con los servicios pedagógicos de los museos, etc. Desde *Enter-Arte*, consideramos esencial el valorar, no sólo los resultados, sino también el camino que a ellos conduce. Cada proyecto abre un proceso de investigación y creación, en el que se pretende implicar a toda la comunidad educativa: educadores, educandos y familias, donde todos aprenden, construyen y crean juntos.

SujetObjetoS 2004

► SujetObjetoS



Acción Educativa

Enter-Arte
Aprender Creando, Crear aprendiendo

El proyecto "SujetObjetos" que se muestra en las jornadas, giró en torno a los sujetos, a los objetos, a los sujetos que se convierten en objetos, objetos que tienen fuerza y vida propia, objetos que nos sujetan, objetos que mar-

can nuestra vida y que ocupan espacios y tiempos de ella, objetos que parecen desaparecer y personas que parecen depender de ellos.

La relación con los objetos constituye un proceso fundamental para el desarrollo del pensamiento y la construcción de significados. Esta relación forma parte de un proceso encadenado de contrastes y transformaciones que los niños y niñas (también los adultos) realizan, no sólo con los objetos y con su propio cuerpo, sino también con las personas y el espacio en el que desarrollan sus acciones. Los objetos como mediadores sociales les permiten "ser operativos" en la exploración y conocimiento activo del entorno.

Por ello, los objetos afectan fundamentalmente a nuestros encuentros, acciones y relaciones. El sentido del objeto pasa a depender enteramente de la experimentación, lo que impide que el sujeto pueda manipularlo sin quedar afectado por este encuentro. Además de estas experiencias de los sujetos con los objetos queremos experimentar con objetos como materia de producción artística, pretendemos valorar el objeto con un cambio de percepción a partir de la metáfora visual, buscamos explorar la modificación de un espacio concreto y la transgresión de la función primaria del objeto a partir del juego y la transformación.

La instalación ha sido la forma de presentar el proyecto que han elegido varios de los centros del grupo *Enter-Arte*. En la instalación se establecen unos criterios muy definidos en cuanto a la manera de ver, apreciar, y por lo tanto, actuar. Este cambio de relación genera el conjunto de estrategias relacionadas con aspectos perceptivos, estéticos, lúdicos y expresivos de la instalación.

En una instalación, los objetos se neutralizan a medida que se produce la acumulación, siendo su presencia una experiencia que pretende rescatar al objeto de la indiferencia, por tanto, lo que importa es la proyección que hacemos sobre los objetos y la gestión que hacemos de los mismos, dignificados a través de su uso y de su presentación.

A partir de estas estrategias y escenografías del acontecimiento ocurrido en torno a los sujetos y los objetos, en el aula se elabora un proceso compartido para que los niños y niñas reúnan diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En este proceso de seleccionar, interpretar y reformar esos elementos, el niño y la niña nos dan algo más que un gesto o un objeto transformado. Nos proporcionan una parte de ellos mismos, de cómo piensan y sienten, de cómo entienden el mundo y las cosas. De los objetos parten entonces los procesos de aprendizaje a partir de vínculos afectivos y de la construcción de significados. Los objetos se convierten en referentes para significar, evocar, remitir, revivir, etc.

Objetos y espacio. Interacción y relación con el entorno

Centrándonos en el uso de los objetos como juego de interacción, éste cobra relevancia como dinamizador de los proyectos de los Centros Educativos que han participado en "SujetObjetoS 2004" mediante:

. El tratamiento del objeto desde el punto de vista **sensorial**. En este caso se intenta descubrir las cualidades fisi-

cas de los objetos utilizando todos los sentidos: textura, color, forma, peso, tamaño, sonoridad, movilidad, etc. A partir de aquí se tratará de encontrar las posibilidades que el objeto en cuestión ofrece para el juego y el diálogo corporal y espacial, para explorar todas las posibilidades de movimiento y juego corporal que se puede realizar a partir de él (proyectos "Maneco Caneco, Sombrero de Embudo" de la Escuela Infantil Baloo", "Prrrchispum" de la Escuela Infantil Lope de Vega, y "Asómbrate" del CEIP "Suárez de Somonte").

- Tratamiento **lúdico**. El objeto se transforma, pierde su funcionalidad para adquirir un nuevo uso. Consiste, pues, en emplear los objetos de otra manera, en buscarles usos inusuales y desde una nueva utilización. Un objeto se puede transformar si se le aplica alguna de las categorías expresadas en la siguiente lista de acciones de manipulación: agrandar, disminuir, invertir, adaptar, modificar, combinar, reorganizar, sustituir, etc. Es decir, hallar usos inusuales, usos alternativos a los objetos, es un indicador de la creatividad. Un objeto al ser transformado va adquiriendo nuevas realidades y éstas, si guardan relación entre forman diferentes secuencias (proyectos "Objetos que cuentan" de la Escuela Infantil "Jardines de Aranjuez", "Objeto de objetos" del C.P. "Daniel Vázquez Díaz", "Ideando: andando a vueltas con las ideas" del CEIP "El Álamo", "Peldaño a peldaño" del CEIP Pío Baroja, "ZaleObjetos" de la Escuela Infantil "Zaleo" y "espacio asturias" del CEIP "Asturias").

- Tratamiento **simbólico**. El objeto adquiere un valor simbólico. Para ello se puede realizar como actividad: métodos analógicos y combinatorios.

intervención de objetos a través de: Analogías, simbolismos, argumentaciones y relaciones. Estrategia: apariencia, simulación, duplicidad, metáforas de sustitución, inclusión y transformación. Anfítesis y extrapolaciones. Materiales: Objeto dado o encontrado. Recursos materiales propios del aula o escogidos (*proyectos "Volviendo las espadas en rejas de arado: un homenaje al arte de Mozambique"* de "International College Spain", "*Reflejos e identidades*" del IES La Serna, "*¿Sujetobjetos?*", "*¿Sujetobjetos?*", "*¿Sujetobjetos?*" de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid y "*Objetos perdidos*" del Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM).

Muchos de los proyectos participantes del grupo *Enter-Arte* (casi todos) utilizan más de uno de los tratamientos del objeto, ya sea sensorial, lúdico o simbólico.

El objeto en la producción artística. Referencias del mundo del arte

Como materia de producción artística, el objeto puede ser elemento evocador de un cambio en la percepción a partir de la metáfora visual, de la modificación de un espacio concreto y de la trasgresión de la función primaria del objeto a partir de diferentes planteamientos. Como elemento acumulativo en una instalación, modifica y altera la percepción y su significado del espacio o del objeto-soporte sobre el que se interviene, para crear un objeto distinto o provocar una escenografía del acontecimiento.

El objeto queda pues, caracterizado por sus dimensiones en relación a la escala del sujeto, interviene como prolongación del acto y el deseo, a modo de utensilio que convierte a su vez al propio objeto en mensaje y en mensaje surgido del mundo de las necesidades de personas que deben comunicarse entre sí. El hecho de que este entorno, limitado en el espacio y el tiempo, se convierta en una percepción cultural y adquiera por ello un valor artístico, entraña la existencia de un vínculo entre las actitudes estéticas y los numerosos objetos de nuestro entorno que resuelven o modifican una situación mediante el acto de ser utilizados, es decir, median en los procesos de la vida cotidiana. La relación estética es totalmente independiente de la relación funcional que sirve de base al discurso semántico de los objetos. La relación con el objeto se transforma en el acto creativo, lo transforma en icono y hace retroceder la apprehensión funcional.

Durante el proceso del proyecto "*SujetObjetoS 2004*", se tomaron y presentaron innumerables referencias en el campo artístico que pudieran ser analizadas en el aula a modo de motivación: *M. Duchamp*, *Joan Brossa* y la poesía visual o poema-objeto, el Arte Povera, *Arman* y acumulación del objeto, *Kounellis* y la descontextualización del objeto, *J. Beuys* y la "trascendencia" del objeto, entre otros muchos ejemplos. También las referencias al *Arte Povera* o arte "pobre", como una de las modalidades del *arte objetual* (arte basado en las propiedades, connotaciones y cualidades de los objetos) fue otra piedra angular de referencia en los procesos. Su nombre remite etimológica y realmente al uso preferencial de los materiales humildes y pobres, generalmente no industriales o de deshecho. Artistas destacados de

este movimiento y referentes interesantes en el proceso: *Mario Merz, Pistoletto, Richard Serra, etc.*

Los materiales y objetos empleados en los proyectos e instalaciones suelen ser "encontrados". Los artistas que trabajan también a partir de estos planteamientos están desinteresados por el problema de la forma y han tratado de hacer visible la realidad, el material trivial y la transformación posible de sus apariencias. De este modo ha acentuado el poder de la presencia y degradación de los objetos, su potencialidad transformadora, las reacciones físicas de los materiales (efímeros en algunos casos), la desintegración de las sustancias, etc.

Entre otros muchos artistas y obras, encontramos los siguientes en los proyectos de los distintos centros: Bill Woodrow y artistas nativos de Mozambique en "*Volviendo las espaldas en rejas de arado*", Carmen Calvo en "*Objetos que cuentan*", Andy Warhol en "*Ide-ando; andando a vueltas con las Ideas*", Agustín Ibarrola en "*Reflejos e identidades*", Joseph Cornell y Christian Boltansky en "*Objetos perdidos*", Arman en "*ZaleObjetos*", Tony Cragg y Richard Long en "*espacio asturias*" y multitud de referencias artísticas a movimientos y autores en *¿Sujetobjetos?*, *¿Sujetobjetos?*, *¿Sujetobjetos?*, etc.

Descripción del proyecto "SujetObjetoS 2004" del grupo Enter-Arte. ¿Por qué SujetObjetoS?

El proyecto giró en torno a los sujetos, los objetos, los sujetos que se convierten en objetos, los objetos que tienen fuerza y vida propia, los objetos que

nos sujetan, los objetos que marcan nuestra vida y que ocupan espacios y tiempos de ella, objetos que parecen desaparecer y personas que parecen depender de ellos.

Además de estas experiencias de los sujetos con los objetos queremos experimentar con objetos como materia de producción artística, pretendemos valorar el objeto con un cambio de percepción a partir de la metáfora visual, buscamos explorar la modificación de un espacio concreto y la transgresión de la función primaria del objeto a partir del juego y la transformación.

A partir de estrategias y escenografías del acontecimiento ocurrido en torno a los sujetos y los objetos, en el aula se elabora un proceso compartido para que los niños y niñas reúnan diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En este proceso de seleccionar, interpretar y reformar estos elementos, el niño y la niña nos dan algo más que un gesto o un objeto transformado. Nos proporcionan una parte de ellos mismos, de cómo piensan y sienten, de cómo entienden el mundo y las cosas. De los objetos parten entonces los procesos de aprendizaje a partir de vínculos afectivos y de la construcción de significados. Los objetos se convierten en referentes para significar, evocar, remitir, revivir...

Objetivos del proyecto SujetObjetoS

- Valorar el objeto efímero, rescatándolo y promocionándolo como material de posibilidades plásticas a partir del desarrollo de estrategias de presentación del arte contemporáneo.

- Alterar la percepción del entorno inmediato, intentando crear un cambio de juicio estético a partir del estímulo visual que proporciona el objeto dentro de un ámbito de juego y experimentación.
- Analizar la relación estética independientemente de la relación funcional sobre el valor semántico y simbólico de los objetos y otros aspectos como el diseño, el espacio, etc.
- Facilitar la investigación, el análisis y la producción de respuestas a intereses e interrogantes de los participantes en el proyecto.
- Favorecer la expresión del alumno y alumna para que sea consciente de que es capaz de generar transformaciones a partir de los objetos y expresar sentimientos, ideas o vivencias.
- Observar y analizar la obra de diferentes artistas que gire en torno a la producción, acumulación, transgresión o transformación de los objetos.

Proyecto estantería

El proyecto expositivo, como objeto de reflexión entre los vínculos que se establecen entre el mundo de los objetos y el mundo artístico y/o educativo, se materializó además en el "proyecto estantería", diseñada y fabricada por igual para todos los centros participantes como soporte expositivo en el aula y como elemento de transformación y juego simbólico para los alumnos y alumnas que, a través de pequeñas intervenciones, acumulaciones, composiciones y construcciones, han determinado el destino de los objetos vinculados a la estantería.

Los alumnos/as de los Centros podían

utilizar de manera libre o sugerida por el educador, según cada proyecto, los distintos materiales y objetos. La actividad comenzaba por explorar todo el "batiburrillo" de objetos, analizando sus características físicas: color, forma, textura, etc; para pasar de una manera espontánea y creativa a dotar de significado y valor simbólico a dichos objetos. La estantería estaba situada en los Centros en un lugar definido, disponible y accesible, con espacio a su alrededor que permita la percepción espacial y la sensorialidad, como marco de referencia dentro de las relaciones entre los "objetos y los sujetos". En la dinámica de cada Centro (dentro de una estrategia museográfica de "rayonnage") la estantería ocupó un lugar central para la presentación en distintos formatos y soportes de las actividades realizadas como testimonio de estos procesos o evocaciones de "lo ocurrido" en el aula.

Breve descripción de los proyectos

A continuación realizamos una descripción sintetizada de los proyectos concurrentes en el proyecto "SujetObjetos 2004":

- "*Maneco Caneco, Sombrero de Embudo*" de la **Escuela Infantil Baloo**: a partir del cuento con el mismo nombre del proyecto del escritor brasileño *Luis Camargo*, los niños y niñas realizan una exploración sensorial de los objetos que componen este personaje (espumadera, taza, cazo, percha, fregona, recogedor y embudo) para después de realizar juego simbólico, utilizan estos objetos para utilizarlos como huella sobre un mural de grandes dimensiones.
- "*Volviendo las espadas en rejas de*

arado: un homenaje al arte de Mozambique" de **International College Spain**: el tema del proyecto se basa en como los artistas pueden expresar sus ideas y emociones durante tiempos de conflicto, concretamente en una serie de artistas nativos que habían convertido una selección de armas entregadas después de la guerra civil en objetos de belleza y de gozo. El propósito ha sido explorar relaciones entre objetos-mueble (sillas, mesas, etc.) y su potencialidad de ser transformados en obras de arte que reflejen sentimientos semejantes a los artistas africanos.

- *"Objetos que cuentan". Escuela Infantil Jardines de Aranjuez*: los niños y niñas discutieron sobre el concepto de objeto y llegaron a un acuerdo de lo que es o no es considerado como tal. A partir de estas premisas aportaron un número reducido de objetos diferentes de sus casas. Son objetos de su entorno habitual, objetos fetiche, objetos que representan acciones preferidas, etc. De esta forma conocemos algo más de nosotros mismos y de los otros. Los colocaron en un rincón de juego donde utilizarlos y vivirlos en un proceso de interacción libre. Por último los acabaron objetivando (al separarse de ellos) encerrándolos en una caja con cristal.
- *"Objeto de objetos". CP. Daniel Vázquez Díaz*: el proyecto está basado en la construcción del concepto "casa" a partir de la representación de aquellos objetos y enseres domésticos cercanos a la vida cotidiana de los niños y niñas. Para ello, han creado con su fantasía y creatividad los muebles de una casa mediante la transformación de materiales de desecho y el modelado de pastas

cerámicas. La casa se define de esta manera como un espacio simbólico con grandes connotaciones afectivas. El concepto casa se elabora a partir del aprendizaje significativo que se construye en un proyecto compartido, transformando los conocimientos previos sobre los objetos y la funcionalidad del hogar. Los niños y niñas re-inventan la casa como espacio necesaria para los sujetos, donde existe una estrecha relación vinculante y a la misma vez dependiente con los objetos para ser habitable.

- *"Ide-ando: Andando a vueltas con las ideas". CEIP El Álamo*: objetos que se convierten en sujetos, sujetos que son definidos por objetos. Para este proyecto se han elegido los zapatos para descubrir, para inventar, para definir, para medir, para crear, para dejar huella. Las obras surgen del interés colectivo por la transformación de los zapatos, donde surge el deseo de la creación de nuevos modelos para ser utilizados por los mismos niños y niñas. Los objetos creados a partir de estos zapatos (para bailar, para estar en el jardín, para volar...) serán objetos que bien pueden definir y transformar a los sujetos.
- *"Reflejos e identidades". IES La Serna*: la actividad se convierte en un intento de conocer la realidad a partir de la comprensión de ésta, con sus verdades y artificios, así como en un análisis de la problemática de la identidad. En esta necesidad de comprender la realidad como relación de lo visible e invisible interviene el análisis y la aceptación de las semejanzas y las diferencias que existen entre los distintos sujetos. A partir del reconocimiento de lo conocido, los participantes recrean su propia interpretación de la realidad, elabo-

rando una silueta sobre acetato transparente, experimentando aspectos técnicos de la transparencia del material y la percepción de los espacios irreales generados en la falsedad de las apariencias.

- *¿Sujetobjetos?, ¿Sujetobjetos?, ¿Sujetobjetos?*. **Facultad de Educación. Universidad Complutense de Madrid**: a lo largo del desarrollo del proyecto se construye el significado del concepto inventado a la vez que se van construyendo versiones diferentes de lo que es o podría ser. En el recorrido, no encontramos respuestas definitivas (no las hay) pero aprendemos a pensar y crear arte, descubrimos aspectos de nuestra capacidad creativa, nos acercamos a arte y a la Educación Artística desde nosotros mismos, miramos con otros ojos los materiales cotidianos y el mundo que nos rodea, nos enfrentamos a la difícil tarea de, en lugar de reproducir,... descubrir, modificar, inventar, inventarnos. Y en esa tarea de inventarnos, realizamos autorretratos en los que nuestra imagen o algún fragmento de ella convive con objetos diversos, en un cruce de significados poéticos en ocasiones, casual o ingenioso en otras y constituyendo el conjunto de las obras una acumulación de CDs que enseguida identificamos con situaciones familiares en nuestro mundo actual.
- *"Objetos perdidos"*. **Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)**: el proyecto se genera a partir de la obra de artistas que evocan identidades y significados a través de la acumulación de objetos en espacios herméticos como cajas, archivadores y envases. Los objetos, como producción humana y cultural, definen nuestra propia historia, a la vez que representan nuestros pen-

samientos y nuestras acciones. Utilizamos la metáfora visual con objetos rescatados de uso cotidiano que poseen un valor simbólico y expresan significados con referencia a experiencias vitales de los estudiantes, transformados de esta manera, en ideas, deseos y obsesiones. Para ello pintaron una cabeza de poliespán en función de la simbología y expresiones relacionadas con los estados de ánimo. Sobre estas cabezas colocaron un envase transparente en el que estaban depositados sus pensamientos proyectados sobre objetos.

- *"Prrrrchispum"*. **Escuela Infantil Lope de Vega**: las obras mostradas son parte de un conjunto de cuatro trabajos que sintetizan los procesos que cada grupo ha vivido alrededor de los sonidos de los objetos agrupados en torno a los cuatro elementos: el fuego, el agua, el aire y la tierra. Los niños y las niñas tienen un interés espontáneo y natural por explorar los sonidos de los objetos de su entorno desde lo sensorial, lo manipulativo y creativo. Rescatar este interés tan placentero nos ha animado a ampliar esa experiencias desde una perspectiva musical-sonora. Para ello, hemos viajado desde el silencio al ruido, desde el ruido al sonido, desde el sonido al ritmo, desde el ritmo a la armonía, hasta crear paisajes musicales propios y metáforas sonoras.
- *"Asómbtrate"*. **CEIP Suárez de Somonte**: la propuesta parte del descubrimiento de la sombra de los sujetos. Comenzamos con la experimentación que existe en la relación entre los sujetos, los movimientos y las sombras. Cada sujeto se hace dueño de su propia sombra, de los cambios y de los juegos que poco a

poco vamos descubriendo. La sombra es también parte de nuestra propia identidad como sujetos. Inherente a nuestro propio cuerpo y siempre cambiante, la sombra ofrece información de cómo somos en una mezcla entre la realidad y la apariencia. Nos permite subir por las paredes y muros, llegar alto y lejos, jugar a perseguir y pisar esa prolongación de nuestro "yo" o del "otro" y modelarla o re-inventarla según interfiera nuestro cuerpo una fuente de luz. Cazar, retener, sujetar, poseer la sombra se empieza a convertir en nuestro gran reto.

- **"Peldaño a peldaño". CEIP Pío Baroja:** la escalera reúne dos aspectos muy interesantes a la hora de detenernos a considerarla: cotidianidad y simbolismo. El aspecto más importante de nuestro proyecto se ha basado en transformar la escalera, ese objeto-espacio pasivo, en un sujeto se sí mismo. La escalera de madera en el aula ha ido ocupando su lugar y a su alrededor hemos ido girando. La escalera fue transformada al mismo tiempo que nos transformábamos nosotros mismos, el objeto sobre el que proyectar nuestros deseos, nuestros miedos, nuestras historias individuales y de grupo.

- **"ZaleObjetos". Escuela Infantil Zaleo:** organizamos nuestro trabajo alrededor de aquellos objetos de la vida cotidiana que sin ser juguetes son preferidos a éstos por los niños, objetos que en sus manos cobran fuerza y vida propia, objetos que les marcan sus vidas, que les sujetan a ella, que ocupan espacios y tiempos fundamentales en esta tapa única y especial de la infancia. Objetos que serán utilizados como pincel, tampón, brocha y que acabarán escañeados, troceados, sembrados, etc.

En definitiva, reinventados para crear nuevas realidades e identidades.

- **"espacio asturias". CEIP Asturias:** se conforma como un ámbito de experimentación y creación sobre diversos ejes de contenidos en un espacio concreto. El desarrollo progresivo de nuestro proyecto, desde ópticas particulares y enfoques complementarios, ha propiciado un cúmulo de intervenciones simultáneas a modo de variaciones sobre un mismo tema (objetos y sujetos), que resaltaban la presencia que el mundo objetual opera en un entorno determinado. La apropiación de prácticas artísticas contemporáneas y de índole conceptual nos han guiado a través de la mediación que se establece entre sujetos y objetos, la de sus interacciones formales y las de carácter emocional, consecuencia del encuentro, fortuito o intencionado, entre ambos universos. Varias instalaciones de aula y de espacios comunes conformaron este proyecto, basadas en acumulaciones de objetos afectivos, "mudanzas" de cajas, composiciones de objetos encontrados con el mismo color, fotografías de niños y niñas representando objetos, etc.

Proyecto: "Objetos perdidos". Participación de los estudiantes del CSEU La Salle en la muestra "SujetObjetos 2004"

La propuesta de instalación parte de las referencias de artistas como Joseph Cornell y de Christian Boltanski. En su

obra se evocan identidades y significados a través de la acumulación de objetos en espacios herméticos como cajas, archivadores y envases. Los objetos, como producción humana y cultural, definen nuestra propia historia y relaciones, a la vez que representan nuestros pensamientos y nuestras acciones.



La instalación colectiva "32 pensamientos para 32 cabezas" utiliza la metáfora visual mediante relaciones con objetos rescatados del uso cotidiano que poseen un valor simbólico y expresan significados con referencia a experiencias vitales de los estudiantes, transformados de esta manera, en ideas, deseos y obsesiones. Para ello, pintaron la cabeza (como unidad de

medida y contenedor de ideas) en función de la simbología y expresiones relacionadas con el color y los estados de ánimo (utilizamos estas analogías al decir por ejemplo "quedarse en blanco", "ponerse colorado o morado", "estar negro", etc.) y alusiones a frases hechas como "sentar la cabeza", "tener pájaros en la cabeza" o tener "empanada mental". La acumulación de cabezas es también la acumulación de significados. Mismos rostros y distintos pensamientos representados en objetos donde proyectarnos. Objetos que sirven para crear los rituales de la memoria y el olvido. Objetos que tiranizan a los sujetos, sujetos que extravían los objetos.

