

# **Una experiencia didáctica para educación plástica, visual y audiovisual: El autorretrato como imagen técnica en tiempos de covid19**

Nora Ramos Vallecillo

Víctor Murillo Ligorred

Alfonso Revilla Carrasco

## **Resumen**

En este artículo abordamos las estrategias seguidas a la hora de desarrollar una unidad didáctica de carácter tradicional en un momento donde el trabajo con el alumnado de primero de la ESO tuvo que desarrollarse a distancia. La utilización de recursos web abrió la posibilidad para afrontar la realización de un autorretrato fomentando la motivación, seguimiento y asimilación de conceptos plásticos por parte de todos los estudiantes. A pesar de la distancia, los docentes pudieron hacer un trabajo de tutorización del proceso artístico a medio camino entre los mundos físicos y digitales, donde a través de las pantallas y la virtualidad de las imágenes se finalizó el curso de 2019. Además, el resultado final tuvo una funcionalidad y aplicación dentro de la nueva esfera virtual de relaciones entre visualidad y materialidad entendidas como formas de tensión entre las imágenes digitales que continúan en pleno desarrollo en la actualidad.

## **Palabras clave**

Educación artística, autorretrato, avatar, materia, imagen

## **Introducción**

Durante el tiempo de confinamiento derivado de la crisis sanitaria sufrida en nuestro país, entre los meses de marzo y junio, dentro de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (a partir de ahora EPVyA) decidimos desarrollar el temario de la asignatura de la forma más acorde posible con las circunstancias, pero continuando con el desarrollo de los contenidos.

El alumnado mostró un seguimiento de la asignatura muy bueno a pesar de la necesidad de la impartición de las clases de forma telemática. A diario se conectaban en la misma franja horaria en la que se impartía la materia de forma presencial y por medio de las explicaciones a través de plataformas de comunicación, foros de trabajo, selección de recursos digitales de apoyo y ampliación se fueron desplegando la parte teórica y práctica de manera satisfactoria tanto para los estudiantes como para las docentes.

Si bien es cierto que el seguimiento de la asignatura era bastante regular por parte de todo el alumnado, a la hora de presentar los trabajos prácticos la participación solía disminuir principalmente en los estudiantes de primero de la ESO. Manifestaban que les resultaba complejo finalizar los proyectos artísticos y posteriormente realizar las entregas por medio de fotografías de sus trabajos.

A hora de enfrentarnos al desarrollo de los contenidos relativos a la “introducción de la representación de la figura humana”, donde la actividad principal giraba en torno a realización de un autorretrato, establecer una dinámica de trabajo adecuada, que se ajustase a la nueva situación, fue complicado debido al sesgo tradicional de esta unidad didáctica.

La primera dificultad fue el encontrar una metodología de trabajo con la que las alumnas y los alumnos pudieran asimilar los conocimientos conceptuales. A pesar de seleccionar varios recursos web de calidad, donde se explicaban las proporciones del rostro y diferentes técnicas de representación, por la experiencia de años anteriores sabíamos que era un ejercicio donde los estudiantes podían frustrarse con facilidad al no obtener resultados con un alto nivel de mimesis respecto al original. Los tutoriales seleccionados se centraban en el resultado final, el parecido físico y el desarrollo de las técnicas complejas para esos niveles educativos (carboncillo, sanguina, óleo), sin tener presente la importancia de la representación de aspectos psicológicos. Queríamos diseñar actividades en las que el producto final fuera un autorretrato y, a su vez, se trabajaran aspectos como el autoconocimiento y la autoestima.

Esta situación nos llevó a buscar otras opciones que aumentaran la motivación y participación de nuestro alumnado, fuera de ejecución sencilla a nivel técnico y que nos posibilitara el desarrollo de los objetivos conceptuales de la unidad didáctica.

Finalmente se optó por buscar una herramienta tecnológica que nos ofreciera esas posibilidades. Se propuso el empleo de las TIC como herramienta para la realización de una obra individual. En concreto el diseño de un avatar por medio del uso de la página <https://www.pixton.com/es/>.

### **Fundamentación teórica.**

Podemos definir el término autorretrato como un caso particular de retrato (Cid, 1985), un retrato de una persona hecho por ella misma (RAE, 2020). En este tipo de representaciones artísticas, normalmente pictóricas, escultóricas o fotográficas, se representa el propio artista.

Autorretratarse implica presentarse ante los demás como uno se ve o quiere que le vean, por lo tanto, puede ser un acto meramente descriptivo o un acto reflexivo del autor consigo mismo. Podemos distinguir dos niveles de representación (Calabrese, 2006). Uno estaría relacionado con la esfera íntima del autor asociada a la bibliografía y el segundo vinculado a su estatus social. Haciendo referencia a la primera tipología encontramos ejemplos de artistas que se han autorretratado para mostrar el paso del tiempo en ellos mismos como, por ejemplo, el caso de Rembrandt.

En la actualidad debemos entender el autorretrato como una práctica cada vez más extendida en Internet, no sólo para la presentación del usuario en los contextos sociales de interacción, como las fotos que acompañan el perfil

personal en las redes sociales, sino también como práctica creativa, lúdica o autorreflexiva sobre sí, el cuerpo y la identidad personal (Elisenda Ardévol & Gómez-Cruz, 2012).

Son millones los individuos en todo el mundo, especialmente adolescentes y jóvenes, que se han dejado seducir por las nuevas tecnologías e internet, incorporándolos en su vida cotidiana, en sus comunicaciones y en sus vínculos (Guan & Subrahmanyam, 2009).

Los medios digitales generan múltiples nuevos contextos para expresar y explorar aspectos de la identidad. Internet ha dado lugar a un número cada vez mayor de espacios compartidos de realidad virtual, configurada por una población colectiva de millones de personas. Estos mundos virtuales exhiben la mayoría de los rasgos que asociamos con el mundo real: transacciones económicas, relaciones interpersonales, etc. Por ejemplo, a nivel artístico, la plataforma Second Life (<https://secondlife.com/destinations/arts>) ha sido una experiencia pionera que ha permitido la difusión de un gran número de espacios de exposición (Pinotti, 2020).

Un ser humano experimenta estos mundos a través de un avatar, que es la representación del yo en un medio físico dado. La mayoría de los mundos permiten a un agente elegir qué tipo de avatar habitará, lo que permite a una persona con cualquier tipo de cuerpo terrestre habitar un cuerpo completamente diferente en el mundo virtual (Castronova, 2003).

El avatar es un sustituto o representante de la identidad personal que puede abarcar una figura similar a la de doble (Pinotti, 2020). En este caso su función es la representación de uno mismo en entornos virtuales. Por lo tanto, tendría la misma función artística y social que los autorretratos tradicionales.

Encontramos algunas experiencias, como por ejemplo la desarrollada en el Centro de Arte de Alcobendas, que puso en marcha una iniciativa destinada a artistas-docentes con el objetivo de movilizar a profesores y profesoras de enseñanzas artísticas promoviendo el reciclaje profesional, artístico y didáctico. En esta muestra de autorretratos colectivos, que se organizó en su totalidad colaborativamente desde internet, desde la red social E@: Red de artistas-docentes por la educación artística en clave 2.0. ([www.arteweb.ning.com](http://www.arteweb.ning.com)), los artistas reflexionaron sobre la imagen que querían utilizar para presentarse a los demás en la Red por medio de la creación de su avatar con procedimientos artísticos y tecnológicos (Sánchez, 2013).

A partir de este encuentro, entre la imagen material y la imagen digital debemos prestar atención al cruce entre iconografías físicas y digitales, desde el acercamiento a la obra de Brea, donde en *Las tres eras de la imagen*, diferencia entre imagen-materia e imagen electrónica. A través del siguiente recorrido por las distintas sincronías de las tres eras, centramos el acercamiento que hemos tenido a la conceptualización de la propuesta, amparada en una parte de sus teorías, que abordamos en este estudio.

La primera, la imagen-materia, es promesa de cumplimiento del tan humano deseo de durar. Una imagen encarnada para la duración, bajo un régimen técnico particular que regula su producción cristalizada en un objeto prácticamente inalterable señala Brea. Como inscripción de un tiempo único, detenido, cargada de impulso mnemónico, esta imagen-materia se deviene “memorial del ser”, un eterno retorno de lo mismo, un disco duro en el que almacenar todo aquello que es posible recuperar fijo señala Brea. Y de esa cualidad, de ese ser permanentemente idéntica a sí misma, se deduce parte de su potencia simbólica fundamental. La otra parte procede de su ser singularísimo. La imagen producida única, añade a la promesa de eternidad, otra de individuación, y ambas permiten la afirmación de los individuos en su identidad particular.

En otro orden de la visión encontramos la imagen fílmica, también cercana a nuestra propuesta, en tanto que imagen pantalla. Capturada y reproducida por la máquina, en esta era, la imagen carece de profundidad de campo de la totalidad de lo visto, es pura exterioridad continua Brea. Se sitúa en un plano distinto de la memoria, puesto que ha perdido el poder de la memoria del pasado. En una condición mnemónica diferente, la imagen testimonia el transcurrir del presente, el instante, lo pasajero del avatar. Como imagen de carácter flotado permanece en el registro de la película, de la imprimación fotoquímica, de esas sustancias que hacen aparecer la imagen: entre la incrustación en la materia y el todavía no alcanzado mundo de la pantalla pura. A partir de su carácter reproducible, adherida a un número ilimitado de capas, multiplicada para quienes la reciben en este periodo de forma simultánea y colectiva, un nuevo régimen de producción, el de las industrias culturales del entretenimiento y del espectáculo, tan presentes en nuestro tiempo, desde las redes sociales a los videojuegos. La técnica cambia nuestra sensibilidad hacia lo igual en el mundo, modifica nuestro acercamiento. El lugar de la imagen, señala Brea, se convierte en campo de experimentaciones productivas del sujeto de experiencia, del sujeto como espíritu ilustrado y libre, del pueblo emancipado en la historia en el sentido de Rancière (2002). En definitiva la imagen fílmica administra su fuerza de creencia en un orden de promesas histórico sociales.

En la tercera era, la imagen electrónica deviene ya puro fantasma. Sin adherencia alguna a un soporte, se nos traen al frente en términos de presentación, en contraposición con la re-presentación. Imágenes tiempo que flotan efímeras. Imágenes espectrales, espiritualizadas que retoman las cualidades de las imágenes mentales y se recargan de su carácter *psi* (Brea, 2010).

Descorporeizada y en todo lugar y ubicua, en esta era la imagen no tiene ninguna especificidad en cuanto a su ubicación, responde a cualidades de lo múltiple, como son los discos duros, las redes, un eterno retorno o a un *círculo vitiosus pictus* en sentido nietzscheano. La clave está en la concurrencia entrelazada de terminales de emisión y recepción que posibilitan su visualización. La imagen electrónica se nos muestra desde el cambio, la diferencia en curso, y en el fluir de la diferencia no cabe invocar ni a una memoria

de origen ni tampoco a la historia, puesto que no tiene que ver con esta, sino que obedece al presente continuo, un tiempo en el que sucede sin principio ni final.

## **Metodología**

Esta propuesta didáctica se implementó en tres clases de primero de la ESO de un centro concertado de la ciudad de Zaragoza. La actividad la realizaron un total de 73 discentes.

Los objetivos generales de la etapa que se desarrollaron en esta unidad didáctica fueron:

- Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.
- Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.
- Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual.

La actividad se vinculó principalmente con los contenidos del área de EPVyA del Bloque 1 “Expresión Plástica” y el Bloque 2 “Comunicación audiovisual” de primer ciclo de la ESO (BOE, 2015) y los contenidos trabajados fueron:

- Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.
- Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.
- Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación y aplicaciones informáticas.
- Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.

Los criterios de evaluación seleccionados para valorar el aprendizaje del alumnado fueron:

- Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

- Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
- Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

En esta unidad didáctica se planteó el desarrollo de las competencias clave. Se buscó que el alumnado desarrollara las competencias relacionadas con los siguientes aspectos:

- Competencia en comunicación lingüística: Ser capaz de argumentar de forma correcta ideas, experiencias y emociones e interpretarlas por medio de la elaboración de mensajes visuales, aplicando los códigos del lenguaje plástico.
- Competencia digital: Realizar un uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para transformarla en conocimiento y creaciones propias.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Aprender a elegir, planificar y gestionar los conocimientos adquiridos en la teoría y aplicarlos.
- Conciencia y expresiones culturales: Utilizar los principales recursos del lenguaje artístico como medio de comunicación.

Las actividades se plantearon de manera individual, pero, por medio de la presentación del resultado final se buscó la incentivación del trabajo entre iguales.

En la primera sesión de trabajo los docentes realizaron una introducción al tema de estudio y a la propuesta de trabajo. Para que la presentación de los ejemplos de autorretratos fuera más participativa se utilizaron rutinas de pensamiento como “veo-pienso-me pregunto”. También se explicó el tutorial diseñado para la utilización de la herramienta de dibujo TIC seleccionada.

En la segunda sesión se comenzó con el diseño del autorretrato. La actividad se dividió en dos partes diferenciadas. Una parte preparatoria y reflexiva y una segunda de realización práctica.

En la primera parte el alumnado debía responder a un cuestionario con las siguientes preguntas:

- ¿Qué tres palabras te definen?
- ¿Qué es lo que te gusta hacer en tu tiempo de ocio?
- ¿Cuáles son tus rasgos físicos más característicos?
- ¿Cuáles son los colores que más te describen?
- ¿Con que tres palabras te gustaría que te definieran los demás?
- ¿Con que tres palabras crees que te definen los demás?
- ¿Tienes algún complemento que te caracterice?

A partir de estas preguntas, en una segunda parte, los estudiantes tuvieron que hacer una descripción escrita de ellos mismo haciendo hincapié en aspectos físicos y psicológicos y, posteriormente, comenzaron a realizar los primeros bocetos de forma analógica.

Esta actividad tuvo como objetivo que efectuasen una reflexión inicial hacia su autoconcepto para tener un punto de partida para comenzar a materializar el autorretrato que representara su identidad.

La tercera sesión de trabajo se dedicó al diseño del autorretrato y en las sesiones posteriores se presentó a la clase.

A pesar de la distancia física los docentes estuvieron en todo momento realizando un seguimiento en todas las fases del trabajo y haciendo llegar una retroalimentación de su evolución en el mismo.

La calificación se realizó mediante las pruebas de evaluación del proceso de trabajo, el diseño final del autorretrato y la presentación oral.

Para la evaluación del trabajo se utilizó una matriz de evaluación. Por medio de esta tabla se desglosaron los niveles de desempeño esperado con criterios específicos de rendimiento que indicaron el logro de los objetivos curriculares y las expectativas establecidas por los docentes.

Categoría	Inadecuado (0)	Adecuado (1)	Destacado (2)	Excelente (3)
Proceso de trabajo	No ha realizado el cuestionario, descripción, ni los bocetos del autorretrato.	Ha realizado el cuestionario, pero no ha presentado la descripción ni los bocetos iniciales	Ha realizado el cuestionario, descripción y los bocetos en tiempo y forma	Ha realizado el cuestionario de manera crítica y realista y esa información ha sido plasmada en la descripción escrita y en los bocetos iniciales.
Autorretrato	No ha realizado el avatar	La imagen del avatar no se ajusta a la descripción inicial realizada	La imagen del avatar coincide con la descripción proporcionada.	La imagen del avatar coincide en todos los detalles con la descripción realizada.
Presentación oral	La presentación no se realizó	La presentación se ha realizado sin dar detalles ni argumentando el proceso de	Se ha explicado el proceso de trabajo y el resultado final de forma correcta, pero	Se ha explicado el proceso de trabajo de forma detallada y descrito el

		trabajo seguido ni del resultado final	sin una argumentación firma	resultado final argumentando las decisiones tomadas
--	--	--	-----------------------------------	--

## Conclusiones

Los estudiantes adquirieron conocimientos artísticos nuevos. Los contenidos teóricos fueron aplicados a la resolución de una situación práctica. Los autorretratos presentados por los alumnos y alumnas pusieron de manifiesto la asimilación de los conocimientos desarrollados en la unidad. No se limitaron a intentar que su avatar se pareciera a ellos y ellas físicamente, por medio de la selección de gestos y complementos se representaron aspectos de su personalidad.

El diseño de los avatares fue una excusa para la reflexión sobre sus identidades de forma crítica que finalmente se plasmó en una imagen de gran atractivo visual. El empleo de una página web les resultó muy sencillo. Los estudiantes utilizaron la herramienta digital seleccionada con gran destreza gracias al material de apoyo diseñado. El dialogo entre imagen física y digital, a medio camino entre los mundos físicos y digitales se aborda en sentido amplio con esta propuesta.

Los estudiantes mostraron una gran motivación e interés por la propuesta. Todo el alumnado presentó el autorretrato en tiempo y forma.

Uno de los aspectos que más destacaron del trabajo fue el poder dar un uso práctico a su creación. A partir de la realización de esta actividad todo el alumnado, que en su mayoría eran muy reticentes a tener la cámara activada durante las clases por meet, utilizaron su avatar para representarles. Este hecho también fue de gran ayuda para todos los docentes ya que su humanizó en gran medida las clases que impartían mediante el uso de las video conferencias. En este sentido, se ha buscado una estrategia con la que emancipar, frente a explicar a través de la inteligencia. La función del profesorado ha estado en plantear al alumno un desafío del que solo podía salir él mismo. Interrogando como un igual y no como un conocedor, que ya sabe todas las respuestas. Puesto que aquel que enseña emancipando sabe que él también es aprendiz y las respuestas del otro son nuevas preguntas para sí mismo. La palabra circula entre todos y no en una sola dirección.

Algunos estudiantes se animaron a realizar avatares de los profesores para que ellos también los pudieran utilizar en los perfiles de las redes sociales.

## Bibliografía

- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film e image*. Madrid: Akal.
- BOE. (3 de enero de 2015). Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (3), 169-546.
- Calabrese, O. (2006). *Artist's self-portraits*. Nueva York: Abbeville press publishers.
- Castronova, E. (febrero de 2003). *Theory of the Avatar*. Obtenido de <https://ssrn.com/abstract=385103>
- Cid, C. (1985). Algunas reflexiones sobre el autorretrato. *Liño: Revista anual de historia del arte*(5), 177-204.
- Cerletti, A. (2003). La política del maestro ignorante: la lección de Rancière. *Educ. Soc., Campinas*, vol. 24, n. 82, p. 299-308
- Elisenda Ardévol, E., & Gómez-Cruz, E. (2012). Cuerpo privado, imagen pública: el autorretrato en la práctica de la fotografía digital. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 67(1), 181-208.
- Gatica-Lara, F., & Uribarren-Berrueta, T. (2013). ¿Cómo elaborar una rúbrica? *Investigación en Educación Médica*, 61-65.
- Guan, S., & Subrahmanyam, K. (2009). Youth Internet use: risks and opportunities. *Current Opinion in Psychiatry*, 22(4), 351-356.
- Pinotti, A. (17 de febrero de 2020). *Procuradores del sí mismo: del avatar a la avatarización*. Obtenido de Ficción de la razón: <https://ficcionalarazon.org/2020/02/17/andrea-pinotti-procuradores-del-si-mismo-del-avatar-a-la-avatarizacion/>
- RAE. (20 de octubre de 2020). *REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]*. Obtenido de <https://dle.rae.es>
- Rancière, J. (2002). *El maestro ignorante*. Barcelona: Laertes.
- Sánchez, A. (1 de agosto de 2013). *Avatares: una exposición sobre autorretratos en la Red en Alcobendas*. Obtenido de Crónica Norte: <https://www.cronicanorte.es/avatares-una-exposicion-sobre-autorretratos-en-la-red-en-alcobendas/44935>