

Í N D I C E

INTRODUCCIÓN AL ARTE EFÍMERO EN LOS COLEGIOS	Pág. 3
¿QUÉ ES EL ARTE EFÍMERO?	Pág. 4
La importancia de los dos hemisferios del cerebro	Pág. 4
Los sentidos y el arte efímero	Pág. 4
El Oído y el arte efímero	Pág. 4
El Gusto y el arte efímero	Pág. 6
La Vista y el arte efímero	Pág. 6
Escultura efímera	Pág. 6
Land art	Pág. 7
Escultura en hielo	Pág. 8
Mandala	Pág. 8
Pintura efímera. El mural	Pág. 9
El Olfato y el arte efímero	Pág. 13
¿QUÉ CAMBIA EL ARTE EFÍMERO EN LOS COLEGIOS?	Pág. 13
El arte efímero y las nuevas metodologías	Pág. 15
El arte efímero y las clases	Pág. 16
¿CUALES SON LOS BENEFICIOS DEL ARTE EFÍMERO EN LOS COLEGIOS?	Pág. 17
COMPETENCIAS CLAVE	Pág. 17
Competencia lingüística	Pág. 18
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Pág. 20
Competencia digital	Pág. 21
Aprender a aprender	Pág. 22
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	Pág. 22
Competencias sociales y cívicas	Pág. 23
Conciencia y expresiones culturales	Pág. 23
ACTIVIDAD	Pág. 23
METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS	Pág. 25
EXPRESIONES DE ARTE EFÍMERO	Pág. 26



INTRODUCCIÓN AL ARTE EFÍMERO EN LOS COLEGIOS

La importancia de educar y desarrollar los dos hemisferios del cerebro.

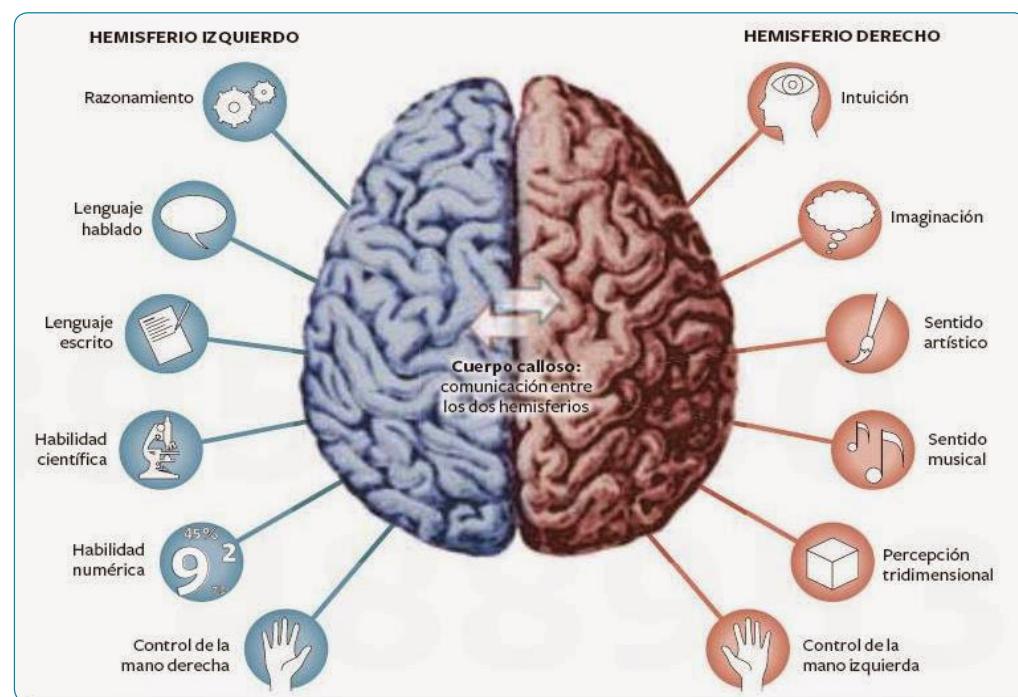
En los métodos de enseñanza más tradicionales en los que se enseña a pensar y razonar de manera lógica, realizar operaciones y memorizar, se ha potenciado mayoritariamente el uso del hemisferio izquierdo del cerebro, que está relacionado con la razón, el análisis y con la parte verbal. Por el contrario, el derecho se identifica con la creatividad, la intuición y la conducta emocional y, ya que materias como el arte o la música han sido tradicionalmente relegadas a un segundo plano, su desarrollo se ha fomentado menos.

Actualmente se educan ambos hemisferios paralelamente hasta la edad de 8 ó 9 años pero a partir de ahí, parece que se empieza a penalizar la respuesta creativa en nuestra educación y se premia lo memorizado de forma mecánica, sin dar apenas lugar a un pensamiento crítico, a pesar de que uno puede observar a su alrededor y comprobar sin ningún género de dudas, que cada elemento en nuestra sociedad civilizada, ha sido desarrollado en gran medida con la intervención de ese lado de nuestro cerebro que maneja la creatividad, las emociones y el pensamiento crítico.

Un ejercicio muy interesante que plantea el libro para explicar la problemática entre ambos hemisferios, es el de invitar a los alumnos a que describan una escalera de caracol. La reacción mayoritaria de los alumnos, en su intento de explicar una escalera de caracol con palabras, es levantar un brazo y describir una espiral en el aire. Y esa es la explicación más razonable de una escalera de caracol, pero el lado derecho no habla, así que tiene que forzar el gesto tridimensional en el espacio vacío para intentar dejar claro a su compañero izquierdo que esa tarea es suya, y que mejor se ocupe de la resolución de otros problemas para los que está especializado. Esto se debe a que el hemisferio izquierdo tiene la gran ventaja de poder explicarse

a través del lenguaje verbal, mientras que el hemisferio derecho, considerado en el siglo XIX el “hermano mudo”, maneja información que no puede defenderse en este sentido. Así, intenta explicar cómo es una escalera de caracol a su manera. Debido a la educación podemos ver cómo el hemisferio izquierdo intenta dominar todas las áreas del pensamiento y no permite que el otro ejecute sus cualidades específicas.

Un dato curioso es que nos enseñaron que “sólo se sabe lo que se sabe explicar”, sin embargo, cuando comprendemos la especialización de ambos hemisferios y que el lado derecho tiene capacidades de la misma importancia que el izquierdo, se establecen varios tipos de conocimiento igual de importantes: el conocimiento



declarativo (saber explicar), el procedural (saber hacer) y el actitudinal (saber ser). Ambos hemisferios están presentes en mayor o menor medida en todos los tipos de conocimiento. Cuando ambos hemisferios se desarrollan de forma conjunta, la destreza cognitiva y el aprendizaje alcanzan niveles óptimos. Por eso, el reto es tener un cerebro con los hemisferios bien equilibrados, tal y como sugieren numerosos estudios del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT).

Existen incluso investigaciones que consideran que la brillantez de mentes como la de Albert Einstein tienen su origen en una excelente conexión entre los dos hemisferios de su cerebro. Por ello, es recomendable que los niños fomenten ambas partes desde edades tempranas.



¿QUÉ ES EL ARTE EFÍMERO?

El arte efímero es una expresión estética de duración temporal. El concepto efímero procede del griego ἐφέμερος (ephémeros), que significa “de un día”. Uno de los objetivos de este tipo de obras de arte está en la constatación de la transitoriedad de la vida y de la mortalidad.

La fugacidad, que se usa como objeto artístico expresa las emociones que se suscitan naturalmente cuando vemos o sentimos algo hermoso o estéticamente agradable, desapareciendo para siempre, y dejando sólo un recuerdo.

Esta característica conlleva que las actividades propuestas estén exentas de la preocupación que supone el pensar en el futuro de la obra y su viaje a través del tiempo, o la calidad de su futura vejez, ocupándonos únicamente del momento exacto de creación de la obra y los sentimientos que nos invaden para plasmarlos en ese corto espacio de tiempo de exposición. El conflicto entre la realidad objetiva y el recuerdo de algo que ya no existe es lo que determina si un arte es efímero o no.

Los sentidos y el arte efímero

El Oído y el arte efímero

Cuando pensamos en Arte efímero, es común hacerlo en relación a la plástica más que a otras artes pero hay infinitas posibilidades según qué clasificación.

“La música es la forma de arte más efímera, pues sólo existe en el tiempo”
(David Russell. Músico)

La música y el arte efímero

Durante miles de años, el ser humano ha compuesto, interpretado y disfrutado de la música tanto como de la pintura, escultura, arquitectura, etc., pero no tenía manera de dejar constancia de ella. Gracias a la escritura, comienza la Historia, y con ella la posibilidad de compartir experiencias lanzándolas al futuro en tablillas de barro o jeroglíficos tallados en las paredes de las tumbas. En estas paredes también podemos observar



instrumentos musicales esculpidos y personas ejecutando la técnica necesaria para producir, con ellos, sonidos ordenados que podían ser compartidos en eventos multitudinarios como fiestas y celebraciones, pero siempre mediante el hecho presencial y la fugacidad del evento.

Era pues, un arte inevitablemente efímero. No había posibilidad de plasmar para la posteridad cualquier arte vinculado al sentido del oído, por ese motivo no sabemos mucho de cómo

era la música compuesta en el Egipto faraónico, la Grecia clásica o muchas otras culturas antiguas hasta que en el siglo XIX se inventa el método de grabación de sonido y, más tarde, de imágenes. Es cierto que existe un sistema de notación musical en occidente desde el siglo X, con el que se puede escribir una composición



para luego ser interpretada por otros, pero eso no es la Música, sólo son las instrucciones. Podemos decir que la "fotografía" sonora de una obra musical no ha sido posible hasta hace poco más de un siglo.

Dentro de las características de la música está la rítmica, cuyo origen proviene del patrón sonoro más

antiguo e inherente a la vida animal, que es el "beat" del corazón.



Su predictibilidad conlleva que podemos bailar sin dudar de cuándo se van a repetir, por ejemplo, los golpes fuertes de una canción, permitiéndonos improvisar e interactuar de forma creativa con la música. Puede entonces que la Danza acompañe a la Música como el arte efímero más ancestral.



El Gusto y el arte efímero:

Esculturas de chocolate y azúcar.

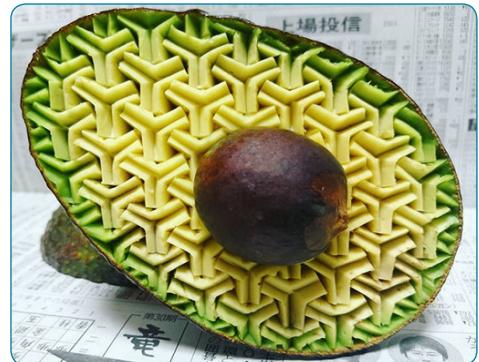
El manejo del azúcar como materia escultórica es similar a la manera de hacer esculturas o utensilios de vidrio soplado. Sin embargo, al tratarse de azúcar en vez de vidrio, el producto se convierte en algo efímero, ya que la vida de la obra termina anticipadamente cuando la ingerimos. Esto, en cierto sentido, no supone la destrucción total de la obra, sino que se asimila dentro de nosotros, transformándose en alimento y combustible para realizar nuevas creaciones artísticas. Además, supone una interrelación con el arte gastronómico y permite disfrutar de la inmediata recompensa del dulce (somos criaturas diseñadas para valorar mucho los alimentos de gran valor energético y aportación de azúcares).



La Vista y el arte efímero:

Escultura efímera

Este término engloba multitud de variantes de arte efímero pero todas se pueden clasificar en dos grupos. Uno es el arte que utiliza y ensalza las propiedades y calidades de los elementos con que trabaja, y que debe su existencia a la misma esencia de esa materia prima.



En este grupo se encuentran las mencionadas en esta guía, como el Land art, las esculturas de hielo, el Sand art, las escultura comestibles de repostería artística, la talla de frutas y verduras, y un sinfín de variedades inclasificables dependiendo de la creatividad de cada artista y de los materiales a su disposición..



Por otro lado está la escultura efímera que utiliza materiales sintéticos en bruto, procesados industrialmente, para tallarlos de forma artística para obtener una representación escenográfica. Es decir, una imitación. Generalmente de otro material mas noble, pesado, caro y difícil de trabajar, como marmol, diorita, granito, madera,

hierro, bronce con diferentes páginas y un largo etc.

Este arte efímero se suele inscribir en eventos comerciales de corta duración tales como ferias, exposiciones transitorias, atrezzo para películas u obras de teatro. Y tiene un gran éxito por la facilidad y versatilidad de los materiales sintéticos frecuentes, que son el poliestireno expandido y esa familia de compuestos derivados del petroleo.



Nuestro universo como especie, es esencialmente visual, a diferencia del de la mayoría de mamíferos superiores. Por ello el grueso del arte efímero “humano” está destinado a la percepción a través del sentido de la vista. (Decimos “si no lo veo, no lo creo”).

Land Art

Muchas veces diseñado para ser observado fugazmente desde el cielo o a grandes distancias, como los dibujos geométricos en la nieve o la arena de la playa. Los sistemas climáticos complejos que generan fuertes vientos o las mareas naturales derivadas de la influencia gravitatoria de la luna, convierten cualquier expresión artística, en medio de la fuerza de la naturaleza, en efímera y paradójicamente el Hombre ha utilizado este conocimiento para darle un sentido filosófico a su obra y aprender la necesidad del desapego.



Escultura en hielo

Su naturaleza efímera depende de la baja temperatura durante la creación de la obra, comienza a desaparecer en el momento en que esta se sitúa en valores climáticos donde el ser humano puede vivir y funcionar con normalidad. Así que es en nuestra zona de confort climático donde la obra no puede existir durante largos períodos de tiempo.



Mandala

(Círculo en sánscrito). El hombre ha utilizado el concepto de fugacidad en las culturas antiguas, donde ha ido ligado a la religión y/o a la espiritualidad, como parábola de la propia vida, que es finita. Somos la única especie en la que cada individuo sabe que un día su propia existencia terminará, y a través de los aspectos filosófico / poéticos derivados de este

hecho, ha creado técnicas como la del Mandala, utilizada por varias culturas independientes y no comunicantes. Es por tanto un inevitable producto del pensamiento recurrente del ser humano acerca de su mortalidad.

Esta expresión artística de lo efímero de nuestra existencia, intenta por contra, ordenar el kaos momentáneamente, valiéndose de la



geometría y la naturaleza predecible de esta, encapsulando en ocasiones dibujos figurativos inscritos en elementos lineales o poligonales.

Y entonces, una vez terminado tras tanto esfuerzo, cariño y dedicación, los propios autores lo destruyen. Lo hacen de un modo bello y respetuoso.

Ceremonial. Creando otra efímera belleza de las cenizas grises que eran colores desfigurándose de forma cíclica y radial, como una flor, hasta la destrucción total.

Esto nos enseña la importancia de la humildad del esfuerzo personal y no la recompensa para el ego. El objetivo es estar preparados para poder asumir cualquier pérdida. El desapego.

Pintura efímera. El mural

Se llama graffiti¹, grafito o pintada (las dos primeras, del italiano *graffiti*, *graffire*, y esta a su vez, del latín *scariphare*, «incidir con el *scariphus*» (estilete o punzón, con el que los antiguos escribían sobre tablas) a una modalidad de pintura libre, destacada por su ilegalidad, generalmente realizada en espacios urbanos. Su origen se remonta a las inscripciones que han quedado en paredes desde los tiempos del Imperio romano, especialmente las que son de carácter satírico o crítico. Para denominar estas inscripciones de época arqueológica es más frecuente el uso de la palabra «graffito».

El arte pictórico también tiene su versión efímera. La pintura mural. Ya sea a través de la técnica del graffiti o en representaciones más antiguas como la Roma clásica donde se utilizaban herramientas convencionales como brochas de pelo de animales.

El graffiti tiene como característica diferencial el uso de contenido textual de una forma pictórica original, para reivindicar algún hecho social que no tiene la atención oficial que se considera que debería por parte del pueblo llano. (De hecho en EEUU los graffiteros se llaman a si mismos “Writers”, que significa escritores en inglés).



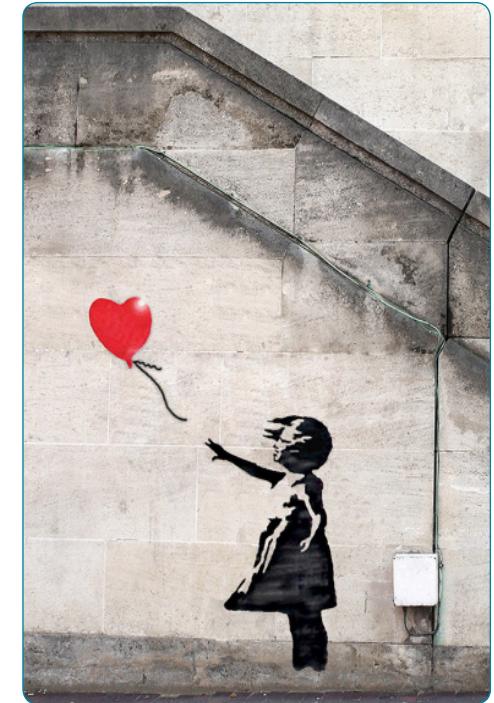
Debido a su clandestinidad y a utilizar espacios arquitectónicos urbanos sin permiso, la técnica principal utilizada es el aerosol, por su rapidez de ejecución, su fácil transporte y la posi-

bilidad de operar en superficies poco adecuadas a la pintura aplicada mediante brocha o rodillo. Esto se debe a la capacidad del aerosol de penetrar en huecos e imperfecciones de la pared, fijarse sobre cristal, metal, superficies con relieve, etc.

Por otro lado está la pintura mural que prima lo artístico sobre lo reivindicativo.

ser mantenidos en perfecto estado o restaurados.

En los últimos tiempos han aparecido artistas que mezclan ambas características aquí expuestas, y cuyo trabajo está a la altura de lo que podemos ver en un museo o sala de exposiciones. Es notorio el artista llamado Banksy



Podemos ver que Banksy utiliza además otro recurso característico de la pintura en aerosol, que es la posibilidad de utilizar plantillas troqueladas o stencils, para plasmar dibujos de corte más figurativo de forma casi instantánea. Esto se debe a la ilegalidad de muchas de las obras por encontrarse en lugares no permitidos para ello, y la necesidad de crear la obra sin ser detectado en el menor tiempo posible.

A continuación se muestran una serie de fotografías en modo “Making of” que detallan y forman parte del proceso creativo del diseño y ejecución de una obra de estas características.

Todo comienza por el reconocimiento visual del muro a pintar. La toma de medidas sobre el terreno y su posterior ejecución con un programa informático destinado a estos efectos.

Después se pasa a crear su diseño más elemental. En este caso se eligió una fórmula híbrida usando un texto como si de un gráfico pictórico se tratase pero que contiene un mensaje escrito.



Para la elección y creación de esta obra se empezó por recavar información sobre la actividad del local (en este caso un centro de formación académica para personas en riesgo de exclusión social) y a buscar razones de índole filosófico o social que ayudasen a la identificación con la obra por parte de los vecinos de la zona y sobre todo,

de los alumnos que asisten al centro a aprender.

Siendo así, aparece una frase famosa dentro del mundo académico de la física. La escribió Isaac Newton contestando a otro científico (Hook) con quien mantenía correspondencia. Hook le daba la enhorabuena por su logro de haber comprendido “él solito” el fun-

cionamiento de la gravedad, y Newton le contestó **“solo? nunca lo estuve. Y si llegué más lejos que nadie es porque siempre fui A HOMBROS DE GIGANTES”**.

Newton se refería a una característica notable de nuestra civilización, que no es otra que la de que cada nueva generación comienza su andadura

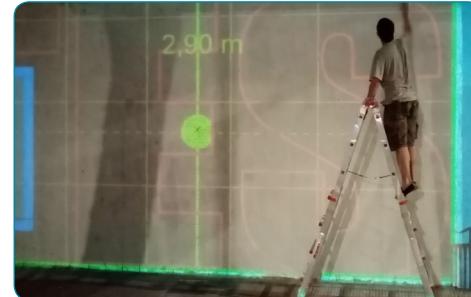
académica y de aprendizaje e investigación, desde donde lo dejaron las predecesoras. A eso se refería Newton con la famosa frase. Y tratándose de un centro de formación, resulta adecuada y alegórica.

En el sentido más pictórico, se inscribieron dentro de las letras que componen la frase, las caras de siete mujeres y siete hombres cuyos avances y aportaciones a la humanidad les convierten en GIGANTES.



Una vez finaliza el proceso de diseño y se aprueba la idea por parte del equipo de trabajo implicado en la consecución del objetivo, se procede al marcado lineal del dibujo sobre el muro. Esto se hace, en este caso, utilizando un proyector de video que plasma con luz las imágenes sobre la pared. Esta

tarea se realiza en horario nocturno para la visibilidad de lo proyectado y mediante varias diapositivas, ya que las proporciones del muro son de 50 m x 3,5 m, y es imposible proyectar todo el gráfico en una sola imagen.



Todo este trabajo de preproducción es imprescindible para que una vez lleguemos al propio hecho de pintar, todo esté resuelto y encajada la composición según su diseño original.



Comienza el esperado proceso de pintado. Con la referencia en el móvil.



Day after day we are filling the drawing from left to right, orderly.



And we reach the 'S' of Gigantes. ¡Challenge accepted!!

Breves biografías de los gigantes

Fue una filósofa y maestra neoplatónica griega natural de Egipto, que destacó en los campos de las matemáticas y la astronomía, miembro y cabeza de la Escuela neoplatónica de Alejandría a comienzos del siglo V.

HIPATIA

Fue un físico alemán de origen judío, nacionalizado después suizo, austriaco y estadounidense. Se le considera el científico más importante, conocido y popular del siglo XX. En 1905, cuando era un joven físico desconocido, empleado en la Oficina de Patentes de Berna, publicó su teoría de la relatividad especial.

ALBERT EINSTEIN

Fue un reconocido pensador chino. Sus enseñanzas fueron oficializadas durante el reinado del Emperador Wu, estableciéndose como la corriente de pensamiento más popular de los siguientes 2000 años. Confucio es considerado como uno de los pensadores más importantes de la historia de la humanidad debido al impacto de su filosofía en el mundo.

CONFUCIO

Fue una pintora mexicana e ícono pop de la cultura de México. Su obra gira en torno a su biografía y a su propio sufrimiento. Su vida estuvo marcada por un grave accidente que la mantuvo postrada en cama durante largos períodos, llegando a someterse hasta a 32 operaciones quirúrgicas.

FRIDA KAHLO

Imhotep o Imutes, fue un erudito egipcio, considerado padre de la arquitectura y la medicina. Fue además sabio, inventor, astrónomo, y el primer ingeniero y arquitecto conocido en la historia (aprox. 2690 – 2610 a. C.). Diseñó y dirigió la construcción de la primera pirámide.

IMHOTEP

Fue una bioquímica española. Licenciada en ciencias químicas. Fue discípula de Severo Ochoa y Alberto Sols en Madrid con el también científico Eladio Viñuela. Ambos se encargaron de impulsar la investigación española en el campo de la bioquímica y de la biología molecular. Inició el desarrollo de la biología molecular en España.

MARGARITA SALAS

Fue pintor, anatomista, arquitecto, paleontólogo, artista, botánico, científico, escritor, escultor, filósofo, ingeniero, inventor, músico, poeta y urbanista. Tras pasar su infancia en su ciudad natal, Leonardo estudió con el pintor florentino Andrea de Verrocchio. Sus primeros trabajos de importancia fueron creados en Milán al servicio del duque Ludovico Sforza.

LEONARDO DA VINCI

10 HOMBROS DE GIGANTES

ISAAC NEWTON

Fue un físico, teólogo, inventor, alquímista y matemático inglés. Es autor de Principia Mathematica, donde describe la ley de la gravitación universal y estableció las bases de la mecánica clásica mediante las leyes que llevan su nombre.

ROSALIND FRANKLIN

Fue una química y cristalógrafa británica. Sus trabajos con imágenes por difracción de rayos X tuvieron gran importancia en el progreso de campos diversos. Fueron clave para revelar la estructura de los carbonos y el grafito, así como del ARN y varios virus, aunque la mayor trascendencia la tuvo su aporte para la comprensión de la estructura del ADN.

NICOLA TESLA

Fue un inventor, ingeniero eléctrico y mecánico serbio nacionalizado estadounidense. Se le conoce sobre todo por sus numerosas invenciones en el campo del electromagnetismo, desarrolladas a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Sus patentes y su trabajo teórico ayudaron a forjar las bases de los sistemas modernos para el uso de la energía eléctrica por corriente alterna.

MARIE CURIE

Fue una científica polaca nacionalizada francesa. Pionera en el campo de la radiactividad, fue la primera persona en recibir dos premios Nobel en distintas especialidades –Física y Química– y la primera mujer en ocupar el puesto de profesora en la Universidad de París. En 1995 fue sepultada con honores en el Panteón de París por méritos propios.

MARIA MONTESSORI

Fue la primera mujer médica y educadora italiana conocida por la filosofía de la educación que lleva su nombre y sus escritos sobre pedagogía científica. Se inscribió en una escuela técnica de ingeniería para hombres, aunque luego estudió medicina. Su método educativo se usa hoy en día en escuelas de todo el mundo.

ROSA PARKS

Fue una activista afroamericana, figura importante, en especial por haberse negado a ceder el asiento a un blanco en Alabama (Estados Unidos). Por tal acción acabó en la cárcel, lo que supuso la chispa del movimiento por los derechos civiles, y se la reconoce como La Primera Dama de este movimiento.

CHARLES DARWIN

Fue un naturalista inglés, reconocido por ser el científico más influyente (compartiendo este logro con Alfred Russel Wallace) de los que plantearon la idea de la evolución biológica a través de la selección natural, en su obra El origen de las especies, a partir de un proceso denominado selección natural.

El olfato y el arte efímero:

El perfume

Del Libro El perfume, de Patrick Süskind:

“Todo perfume contiene tres acordes. La cabeza, el corazón y la base. Se requiere de doce notas. El acorde de la cabeza contiene la primera impresión que dura unos cuantos minutos, antes de ceder al corazón, el tema del perfume que dura varias horas. Por último, el acorde es la base de la huella del perfume, que dura varios días.”

Como vemos en este texto, ya hace siglos, incluso milenios, comprendimos que la existencia es finita para todas las cosas, pero aprendimos a utilizar esas propiedades



efímeras a nuestro favor, jugando con el tiempo de duración del efecto olfativo de cada elemento e incorporando a la mezcla, esas notas de cada acorde. Poéticamente se crean tres escenarios olfativos responsables de retrotraer nuestra memoria a un pasado regado con la



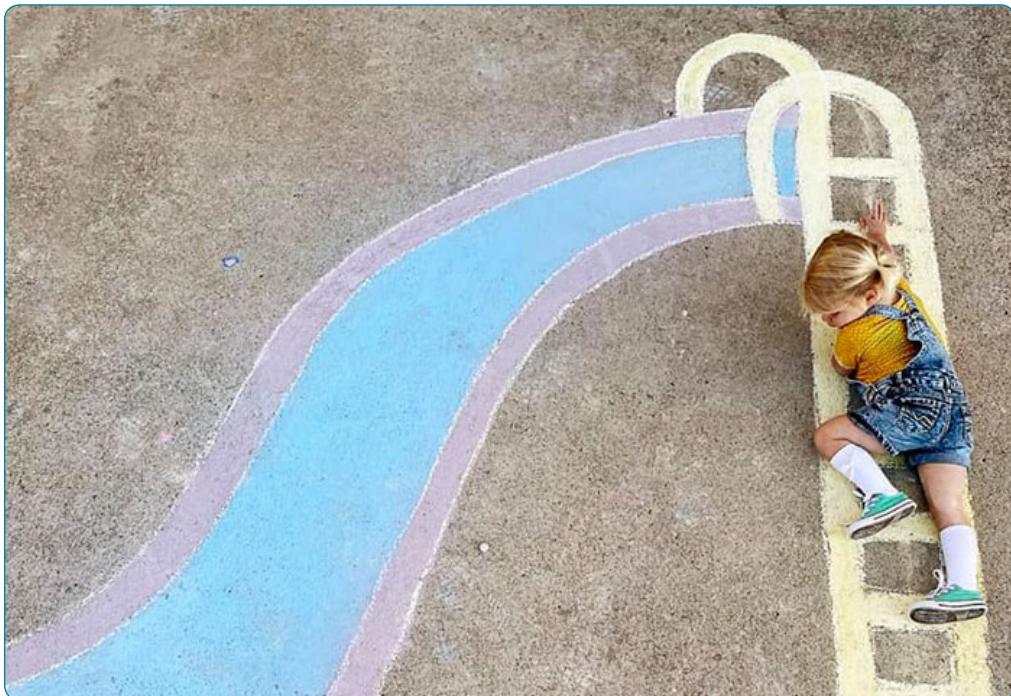
misma fragancia. En los años 70 del siglo pasado, se realizaron proyectos artísticos experimentales con la idea de incluir el sentido del olfato aplicándolo al cine o la música en directo. A través de vaporizar diferentes aromas por el local en momentos de alusión a cerezas o chocolate en la música que se estaba interpretando.

¿QUÉ CAMBIA EL ARTE EFÍMERO EN LOS COLEGIOS?

Como hemos dicho, tradicionalmente los métodos de enseñanza más extendidos han puesto el énfasis en enseñar a los alumnos a pensar y razonar de manera lógica, realizar operaciones y memorizar.



Con el arte efímero se fomenta una manera diferente de aprender. Esta manera se basa en la creatividad, la investigación, la intuición y el desarrollo de las capacidades de los alumnos, más que la memorización repetitiva de los contenidos. Esta manera de trabajar ha sido siempre característica de las asignaturas plásticas y artísticas, sin embargo, actualmente, como hemos visto, se ha visto que tanto el hemisferio izquierdo como el derecho están presentes en prácticamente todos los procesos cognitivos. Por tanto, la incorporación (a través del arte efímero) de los procesos creativos en otras asignaturas como matemáticas, lengua o ciencia, pueden favorecer un equilibrio más adecuado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.



Por otro lado, el arte efímero permite manejar escalas de gran formato, ofreciendo la posibilidad de colaborar con personas de diferentes centros, países, comunidades... y entre diferentes agentes educativos como profesores, alumnos, instituciones, etc. Además, dentro del propio aula se modifica también el clásico proceso unidireccional profesor-alumno en el que el profesor se sitúa como líder. Realizar proyectos grupales de arte efímero permite la colaboración entre iguales, situando al profesor en la figura de guía y facilitador, dejando espacio al alumnado para elaborar y construir su propio conocimiento en conjunto. Esto, además, relativiza la importancia del individuo frente al grupo y ayuda a los alumnos a comprender la importancia de lo común, tanto en objetivos como en procesos de ejecución, división y repartición de tareas, así como la especialización según el descubrimiento de las aptitudes individuales en favor del conjunto.

El arte efímero y las nuevas metodologías

El arte efímero, por su propia naturaleza, supone una herramienta idónea y eficaz para la implementación de las nuevas metodologías impulsadas por los grandes Pedagogos del siglo XX. Estas pedagogías ponen en énfasis en el desarrollo, a través de la investigación autónoma y guiada, de las propias capacidades innatas de los estudiantes y sus potencialidades individuales. Pasamos de una educación centrada en la memorización repetitiva de contenidos a la construcción activa y significativa del conocimiento del mundo externo y de la sociedad, pero también de uno mismo. Pero, ¿cuáles son esos elementos propios del arte efímero, que lo convierten en una herramienta tan adecuada?

Definiendo de manera simple y resumida el arte efímero como una expresión estética de duración temporal, podemos extraer cuatro características principales del arte efímero: expresión, proceso, creatividad y temporalidad. El hecho de que sea una manera de expresión, implica una búsqueda y una reflexión constante de lo que nos define y nos caracteriza como individuos dentro de la sociedad. El arte efímero permite aumentar aspectos tan importantes en el proceso educativo como el auto-concepto, el auto-conocimiento, la meta-cognición o la autoestima. Además, inevitablemente, la expresión de uno mismo se realiza con el objetivo de transmitir un mensaje (una idea, un concepto, un sentimiento) a otras personas, es decir, a unos destinatarios. Compartir a través del arte las vivencias propias y poder establecer conexiones unos con otros supone también un beneficio para el propio proceso de desarrollo individual. Todos estos aspectos se relacionan con las inteligencias intrapersonal e interpersonal que forman parte del modelo de inteligencias múltiples de Howard Gardner, propuesto a finales del siglo XX, y que pocas veces vemos trabajar de manera explícita en los currículos actuales (a veces por falta de tiempo, pero también por falta de herramientas).

Por otro lado, el hecho de que se conciba el arte efímero como un proceso, implica

que el alumno va a mantener una actitud activa y participativa en la creación de diferentes productos artísticos, enfrentándose a problemas reales para los que tiene que encontrar nuevas estrategias y herramientas. De esta manera, el arte efímero brinda la oportunidad de proporcionar un aprendizaje activo y pragmático, en la línea de las propuestas del reconocido psicólogo y pedagogo americano John Dewey. La pasividad a la que se ven sometidos en muchas ocasiones los alumnos chocan también con las propuestas de otros grandes pedagogos como Lev Vygotsky o Jean Piaget, que conciben el aprendizaje como un proceso de construcción individual y colectivo (constructivismo y socio-constructivismo). A través de la creación de procesos artísticos de arte efímero, se promueve una concepción constructiva y social del aprendizaje en la que, a través de la experimentación, el alumno es partícipe de su propio proceso de aprendizaje aumentando su motivación y sus ganas por aprender. También se fomenta la visión del aprendizaje como un proceso permanente, que se lleva a cabo durante períodos largos de tiempo y en los que fallar no es algo negativo que se penaliza, sino una parte esencial del proceso de desarrollo y construcción del conocimiento. El hecho de que el producto artístico no esté diseñado para perdurar durante largos períodos de tiempo aumenta el valor que se le atribuye al proceso en detrimento del excesivo valor que se le ha dado tradicionalmente al resultado.

Por último, el arte efímero puede darse en un gran número de disciplinas académicas, fomentando la interdisciplinariedad y el globalismo, una manera de entender el aprendizaje que configura relaciones y síntesis entre distintos conocimientos, aportándose unas disciplinas a otras en vez de aislarlas. Esto conecta los diferentes conocimientos que el alumno posee y basa el proceso de aprendizaje en las experiencias previas siguiendo los mapas conceptuales y el aprendizaje significativo propuesto por David Ausubel. Además, la conexión que se establece entre diferentes personas y agentes educativos (profesores, centros, alumnos, instituciones) gracias al arte efímero permite crear formatos de atención conjunta de (J. S. Brunner) cada vez más grandes y eficaces.

El arte efímero y las clases

El profesor

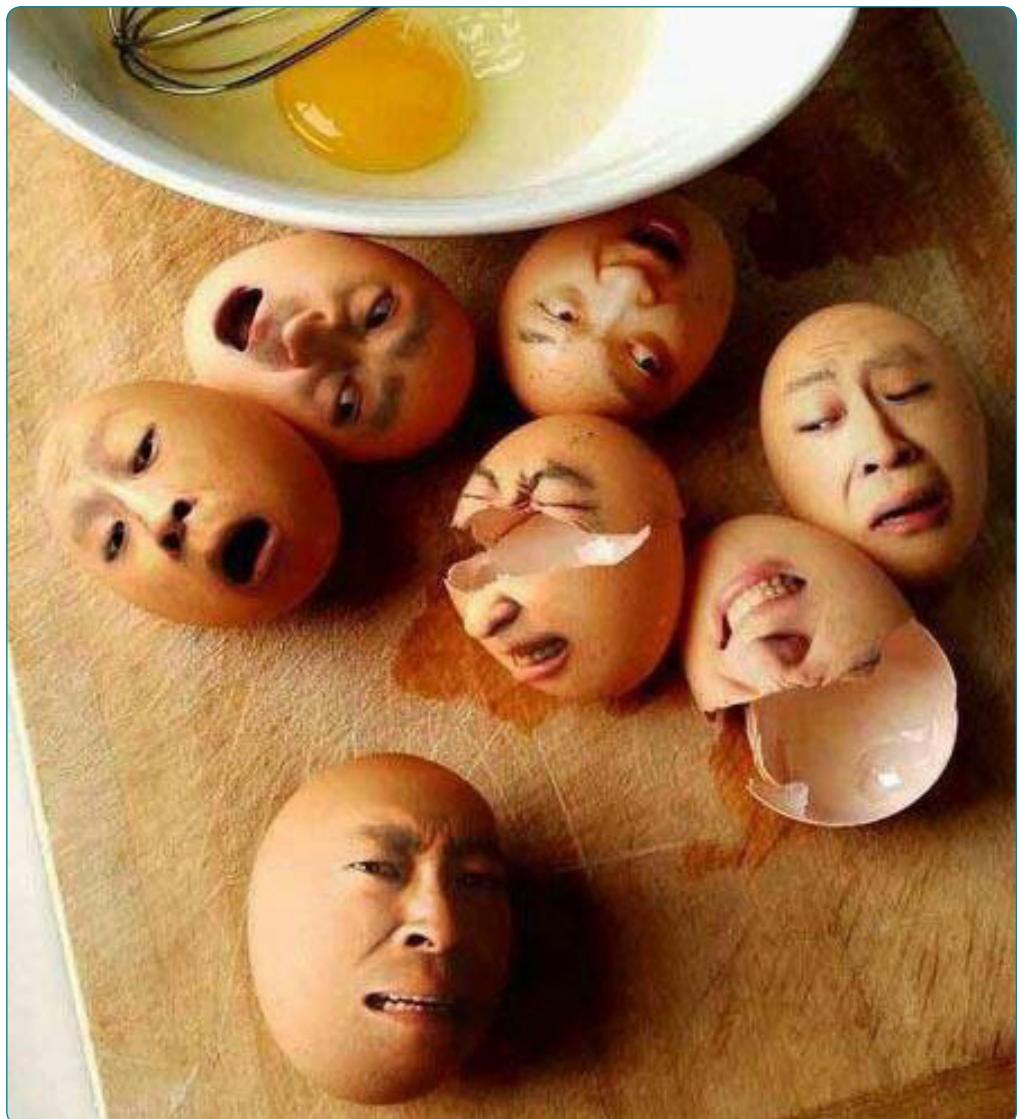
Gracias a la implementación del arte efímero en la educación escolar, el profesor deja de situarse en el centro de la clase como poseedor de todo el conocimiento. Ahora el profesor mantiene un papel de guía que proporciona y facilita a los alumnos de un ambiente estimulante y adecuado para desarrollarse siendo los verdaderos protagonistas. La resolución de problemas, la experimentación y la investigación son la base de esta manera de aprender y enseñar.

Los alumnos

Ahora no pueden tener una actitud pasiva ante el conocimiento, sino activa, pues se les ofrece la oportunidad de jugar y experimentar con su propia manera de entender el mundo. Pasan de ser simples recipientes en los que depositar los contenidos de la enseñanza a ser agentes activos de su desarrollo cognitivo, intelectual y social.

Colaboración

La colaboración y el intercambio son esenciales en un proceso de creación artística a gran escala. Esto derriba las paredes de las aulas, en las que el conocimiento y los agentes educativos se mantienen aislados, para crear una comunidad educativa interconectada y global en la que todos forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y de la transformación y mejora del propio sistema educativo.



¿CUALES SON LOS BENEFICIOS DEL ARTE EFÍMERO EN LOS COLEGIOS?

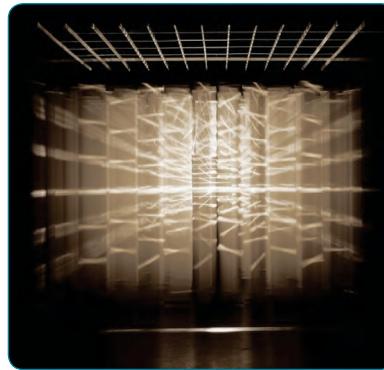
El arte efímero permite fomentar todo lo relacionado con la creatividad, la expresividad, la intuición, el pensamiento crítico... A través de este tipo de arte, que no queda recogido en ningún medio material a largo plazo, se fomenta la expresión libre y creativa de los alumnos, fomentando su capacidad de expresión y alimentando su autoestima. Con el arte efímero se pone el énfasis en el proceso creativo en vez de en el resultado, generando una gran cantidad de beneficios en los alumnos. Poner el énfasis en el proceso en vez del resultado supone abrir el proceso de enseñanza-aprendizaje a la investigación, la creatividad, la expresión y la autorrealización, impidiendo que la presión por alcanzar unos resultados concretos ahoguen la individualidad y someta a los alumnos a una excesiva presión que les impida expresarse y desarrollarse con libertad.

Así pues podemos establecer una gran cantidad de beneficios relacionados con la implementación del arte efímero en las escuelas: fomento de la creatividad, la imaginación y la expresión, capacidad de cooperación y relación con otras personas, capacidad de gestión y organización de las capacidades propias, conocimiento de las aptitudes propias de aprendizaje, desarrollo equilibrado de las aptitudes de los alumnos, la apreciación del arte como herramienta de expresión y colaboración, tolerancia hacia las diferencias con otras personas, búsqueda de recursos y herramientas para la resolución de conflictos, desarrollo de la capacidad de pensamiento crítico y creativo, aumento de la autoestima y del valor intrínseco de uno mismo, aceptación de los errores como parte del proceso de aprendizaje, entre muchos otros.

COMPETENCIAS CLAVE

Referencia a las Competencias clave para el aprendizaje permanente - Un marco europeo (Anexo de una Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre competencias clave para el aprendizaje permanente publicada en el Diario Oficial de la Unión Europea)





La implementación del Arte Efímero como herramienta educativa en los colegios e institutos permite realizar una gran cantidad de actividades de diferente índole que favorecen el desarrollo competencial de los alumnos. Es por esto que hemos realizado una relación entre las [ocho competencias clave](#) recogidas en la [Recomendación del parlamento europeo y del consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente y los beneficios que proporciona la implementación del arte efímero como herramienta educativa](#). Por tanto, a través de la realización de proyectos colaborativos de arte efímero, los alumnos aumentarán sus habilidades personales, sociales, lingüísticas, matemáticas, culturales, etc., de la siguiente manera:

Competencia lingüística

Es, según el marco de referencia europeo, “la habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita para interactuar lingüísticamente y de manera adecuada y creativa en todos los posibles contextos sociales y culturales”. Esta competencia lingüística se debe desarrollar tanto en la lengua materna como en lenguas extranjeras. El arte efímero, por su propia naturaleza expresiva, supone una herramienta idónea para desarrollar las habilidades comunicativas de los alumnos de manera creativa y desde





distintas perspectivas. La expresión es la esencia misma del arte efímero, la expresión de ideas, pensamientos, sentimientos, experiencias individuales que, además, no perduran en el tiempo. Es una expresión inmediata, muy similar a la comunicación oral.

Por otro lado, el hecho de realizar los proyectos de manera colectiva, implica una interacción lingüística constante, tanto para organizar las diferentes fases de los proyectos, como para compartir y expresar todas aquellas ideas y conceptos que se quieren transmitir y plasmar en la obra artística. Esta interacción lingüística, además, se da con una gran variedad de personas y agentes educativos, así como en contextos sociales y culturales muy diferentes, lo que hace necesario el dominio de un vocabulario técnico adecuado y rico, así como los diferentes registros (formal, informal, artístico, técnico) que permita a los alumnos adaptarse a los diferentes contextos. Por tanto, para todo esto, el arte efímero es una herramienta muy eficaz de desarrollo de competencias





lingüísticas ya que, además, brinda la oportunidad de realizar proyectos transnacionales (pues el arte puede ser en ocasiones un tipo de comunicación universal) fomentando también la adquisición de lenguas extranjeras por parte de todos los alumnos.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Se refiere a “la habilidad para desarrollar y aplicar el razonamiento matemático con el fin de resolver diversos problemas en situaciones cotidianas. Basándose en el dominio del cálculo [...] la capacidad y la voluntad de utilizar modos matemáticos de pensamiento (lógico y espacial) y representación (fórmulas, modelos, construcciones, gráficos y diagramas)”. El arte efímero tiene muchas y muy diferentes maneras de expresar las emociones y los sentimientos, pero también es una excelente herramienta para representar la propia realidad.

Dentro de las expresiones visuales y plásticas, la arquitectura y la pintura son una parte esencial del arte en general y del arte efímero en particular. La creación de esculturas, con diferentes figuras geométricas y en tres dimensiones requiere de una utilización muy precisa del cálculo de volúmenes, superficies, perímetros... además de una gran capacidad de pensamiento abstracto y espacial para visualizar los diseños y poder manejarlos. Todo esto, además, sumado a la resolución de problemas de tipo estructural (en el caso de las esculturas o la arquitectura efímera) suponen una herramienta extremadamente completa a la hora de trabajar y fomentar el desarrollo de las competencias matemáticas. Además, las competencias basadas en ciencia y tecnología también adquieren un papel importante en la realización de proyectos de arte efímero de este tipo. Gracias a la escultura o creación de representaciones plásticas en 3D llevadas a la realidad se pueden desarrollar de manera experimental y eminentemente

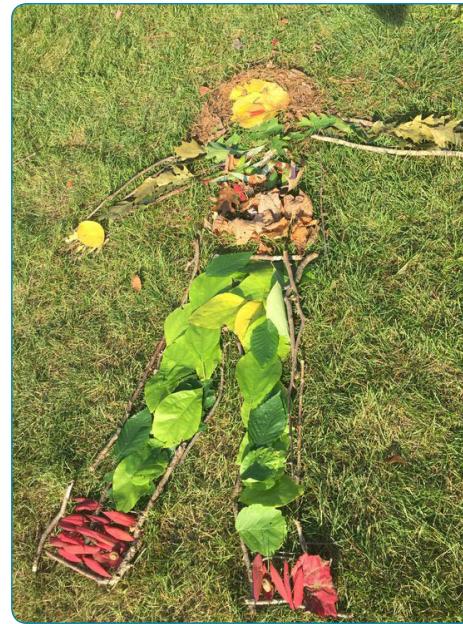
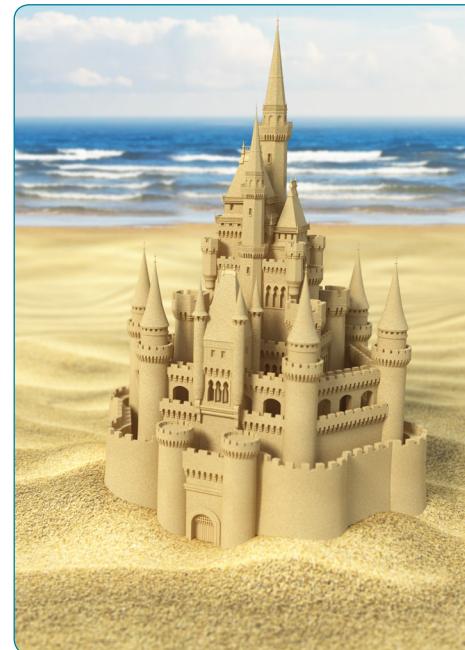
práctica sus conocimientos en cuanto a las fuerzas básicas naturales (peso, fuerza de la gravedad, resistencia de materiales...), pero también otros elementos como los circuitos eléctricos, campos electromagnéticos con pequeños imanes... Todo esto aumenta su conocimiento y comprensión de la naturaleza a través de la experimentación y su capacidad de encontrar respuesta a los problemas, deseos y necesidades humanas.

Competencia digital

Se define como: "la competencia que entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación".

También en este caso nos resulta útil el arte efímero como herramienta metodológica y educativa, ya que otra de las posibilidades que ofrece este tipo de arte es la utilización de numerosas y variadas herramientas digitales. A través de estas

herramientas digitales se puede hacer un uso adecuado y creativo de las TSI para llevar a cabo las ideas de los proyectos, realizar bocetos, maquetas... Para esto, la utilización de programas y software de diseño gráfico y modelado 3D puede ser de gran utilidad. También existen programas que permiten la creación de máquinas y motores simples que pueden ofrecer recursos y



herramientas que aplicar a sus creaciones. Estos programas, permiten crear modelos simples a los que aplicar las leyes del movimiento y de la cinemática obteniendo así conocimientos que aplicar a sus proyectos artísticos. Por otro lado, existen una gran cantidad de aplicaciones que se pueden usar para gestionar, clasificar y manejar la información de manera eficaz, incluyendo la búsqueda de nuevos

conocimientos. También existen una gran cantidad de programas enfocados a la edición y creación de música y contenido audiovisual en general que se puede aplicar también en la creación de obras de arte efímero.



Aprender a aprender

Podríamos considerar esta competencia como una de las más importantes, ya que el aprendizaje se puede aplicar a prácticamente todos los contextos y situaciones de la vida académica, profesional y personal. Aprender a aprender es, según el marco de referencia europeo, “la habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, para organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea individualmente o en grupos” Así pues, los proyectos de arte efímero, tanto individuales como grupales, pueden



ofrecer una gran cantidad de situaciones en las que desarrollar las capacidades de aprendizaje. Sobre todo, a la hora de investigar y de realizar una búsqueda activa (no pasiva) de nuevos recursos y herramientas que permitan llevar a cabo las ideas y creaciones que se tienen en mente. Esta manera de aprender permite construir los conocimientos y las habilidades en vez de recibirlas de manera pasiva, permitiendo adquirir una mayor conciencia del propio proceso de

aprendizaje y de las facilidades y dificultades que se encuentran en él. Esto aumenta la implicación personal del estudiante en el proceso de aprendizaje, lo que, a la larga, aumenta su motivación por aprender y la confianza en sus propias capacidades. Gracias a los proyectos de arte efímero se puede implementar esta manera de concebir el aprendizaje en un gran número de asignaturas.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Se encuentra estrechamente relacionado con esto.

Para tener un adecuado sentido de la iniciativa es necesario conocer las capacidades, virtudes y dificultades propias a la hora de desarrollar cualquier actividad.

El sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor se entiende por “la habilidad de las personas en transformar las ideas en actos”. Esta habilidad requiere una actitud proactiva de cara a enfrentarse a los problemas de la vida

diaria, tanto personales como profesionales o académicos.

Para ello, se debe contar con una buena capacidad de planificación, organización, gestión, liderazgo y delegación, comunicación... Esto se trabaja de manera muy eficaz tratando de hacer realidad una idea artística abstracta, ya que requiere de una planificación y organización muy elaborada, fomentando la principal característica de esta competencia: transformar las ideas en actos.

A través de los proyectos los alumnos tendrán que enfrentarse a diferentes problemas e imprevistos que deberán tratar de solucionar de manera proactiva.

Por otro lado, tendrán que tratar de anticiparse a ellos estableciendo metas realistas y alcanzables cumpliendo los requisitos establecidos por los centros o por el profesor. Buscar la innovación y las oportunidades de mejora será también una parte esencial en el proceso de elaboración de proyectos de arte efímero.

Competencias sociales y cívicas

En relación a esto, tenemos que tener en cuenta también las competencias sociales y cívicas.

Estas competencias incluyen las personales, interpersonales e interculturales y hacen referencia a “todas las formas de comportamiento que preparan a las personas para participar de manera eficaz en la vida social y profesional”. A través del trabajo en equipo y el desarrollo de creaciones artísticas de manera colectiva, los alumnos tendrán que tener una actitud de tolerancia y respeto con su equipo de cara a desarrollar de manera correcta el producto artístico. De esta manera podrán desarrollar sus capacidades de escucha, comprensión y empatía, pero también la capacidad para negociar, llegar a acuerdos y defender de manera asertiva sus propios intereses. De la misma manera, la gestión del estrés y la frustración adquiere un papel fundamental por el hecho de enfrentar constantemente

ideas y opiniones con una gran variedad de personas de diferentes orígenes y culturas. La elevada implicación personal en la creación artística y la expresión personal hace doblemente importante desarrollar todas estas habilidades de cara a obtener el mejor resultado posible como grupo.

Conciencia y expresiones culturales

Por último, la elaboración de un producto cultural que les permita expresar sus ideas, inquietudes y valores y que, además, requiere una gran cantidad de esfuerzo y dedicación, aumentará el valor que los participantes atribuyen al arte y a la cultura en general. Esto, sumado al trabajo en equipo con personas de diferentes orígenes y culturas, aumentará la competencia en conciencia y expresiones culturales.

A C T I V I D A D

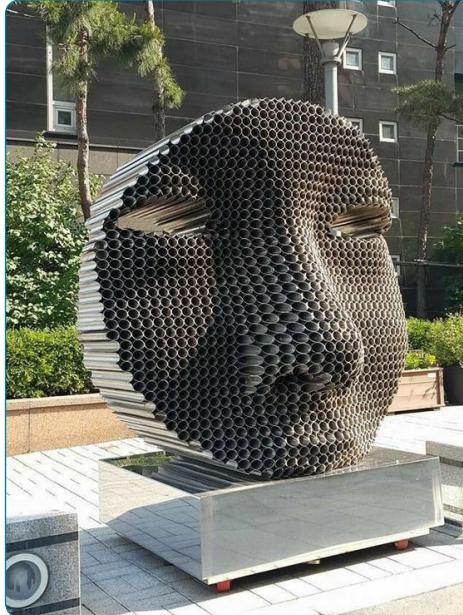
El objetivo principal de esta Guía y sus Actividades es conseguir presentarlas de manera que estimulen ambos hemisferios cerebrales paralelamente. Primero la creatividad, y tras ella, por pura lógica, va creciendo la necesidad de resolver problemas de índole matemático, geométrico, lingüístico, informático, social, etc., para finalizar el proyecto.



Para resolver estas actividades en gran formato, deben crearse equipos de trabajo cuyos miembros tendrán que diseñar, debatir, calcular, proyectar, compartir información, poner en práctica su sentido de pertenencia, negociar, ceder por el bien de conjunto, ubicarse y reconocerse en el grupo, buscar respuestas y encontrar soluciones consensuadas...

Todo esto se puede poner en el camino del aprendizaje pero es gracias a algo clave. Incluir la posibilidad de que cada individuo pueda expresar la creatividad propia, ya que desde que uno empieza a crear reinterpretando con su propio intelecto cualquier representación artística previa, empieza a sentir que eso es suyo, porque lo que

expresamos a través del arte es nuestro Yo más íntimo y profundo... nuestra esencia, y ese motor por ver la idea plasmada, esa ilusión, es lo que lleva al grupo a la consecución del objetivo. E incluyendo ciertos parámetros en estas actividades, estaremos acercándonos al aprendizaje que apenas se percibe como un gran esfuerzo realizado, sino como casi un juego y un reto agradables que dieron sus frutos.



Resumiendo, proponemos a continuación, algo que, de forma divertida, aúna la mayor cantidad posible de competencias clave. A veces de forma directa y muchas otras de forma transversal.



Diseño y construcción de un habitat ligero y transportable

El ejercicio consiste en proyectar en equipo una construcción efímera inspirada en un texto descriptivo facilitado previamente. Se proporcionará a los participantes una serie de elementos básicos como varillas, cartones, tejidos, cuerdas, cinta adhesiva, tijeras, pinturas, etc... con los que tendrán que ingeniar y construir algo estable y lo más fiel posible a su descripción textual.

Los materiales con los que trabajarán provienen principalmente de desechos o de la propia naturaleza, y gracias a la ligereza de los mismos, los proyectos resultantes serán fácilmente manejables, desmontables y efímeros.

El ejercicio práctico constará de varias fases:

1. Diseño de la obra
2. Modelado digital 3D
3. Construcción de prototipo a escala reducida
4. Construcción en gran formato
5. Decoración y ornamentación

1. **El diseño de la obra** comenzará con un boceto a lápiz sobre papel para definir las formas esenciales de la obra. Esto se hará interpretando las instrucciones facilitadas mediante descripción textual.

2. **Modelado digital 3D**. Se hará una versión virtual y tridimensional utilizando un programa informático de modelado 3D con la información facilitada.

3. **La construcción del prototipo a escala** se ejecutará utilizando algunos materiales y herramientas mencionadas anteriormente, adecuados para este fin, como plastilina y palillos de madera, siguiendo en la medida de lo posible lo desarrollado en el boceto y el modelo 3D para la constatación del buen funcionamiento de lo modelado en el ordenador.

4. **La construcción en gran formato** se llevará a cabo tras el escalado del prototipo de forma matemática y el cálculo para la obtención de las medidas definitivas

5. **La decoración y ornamentación** de la obra, es decir su parte pictórica, se llevará a cabo una vez terminada la fase constructiva arquitectónica. Se aprovechará el uso del color como recurso, las texturas y elementos textuales a elegir.

Materiales y herramientas

Para la construcción de la obra en gran formato se necesitarán los siguientes materiales.

VARILLA de aluminio, plástico o madera de un diámetro aproximado de 8 mm y de una longitud de 2 m (el material dependerá de su accesibilidad puntual). Podría llegar a sustituirse por ramas de árbol si fuera necesario. Este elemento está destinado a la parte constructiva del armazón o esqueleto pero nunca será una regla impuesta.

BOLAS DE POREXPAN de un diámetro aproximado de 10 o 12 mm. Destinadas a servir de unión o articulación entre las varillas.

CARTÓN CORRUGADO de espesor corriente, entre 3 y 5 mm y de dimensiones lo más grandes posibles para que los participantes lo corten a su gusto. Este elemento sirve tanto para construir como para cubrir, y permite recortar formas para hacer ventanas o puertas por ejemplo. También es una buena superficie para pintar y ornamentar.

TELAS con diferentes elasticidades y estampados para que los participantes puedan experimentar y distribuirlas por toda la construcción. // Puede servir para tapar, hacer una techumbre, algo a modo de cortina, y también da pie a decorarlo con pinturas.

CINTA ADHESIVA, ALAMBRE, CUERDA, TIJERAS, ALICATES, PALILLOS. Todos estos elementos sirven para pegar, coser, recortar, unir y ensamblar las piezas.

M E T O D O L O G Í A Y H E R R A M I E N T A S para la Implementación del Arte Efímero en los colegios

Metodología y herramientas para la práctica del arte efímero

El arte efímero comprende infinidad de variantes y ramificaciones, como hemos visto a lo largo de esta guía, aunque algunas de ellas, por sus características, sólo pueden ser implementadas donde se den condiciones climáticas, orográficas o culturales determinadas. Por estos motivos, a continuación vamos a enumerar las herramientas, habilidades y contextos que son imprescindibles para facilitarnos el desarrollo y consecución de los objetivos concretos. En este caso vamos a centrarnos principalmente en tareas de orden plástico, escultórico y arquitectónico.

Escenario y contexto

En primer lugar y de forma general, la idea es poder acometer trabajos de escala superior a la humana, con dimensiones que requieran la participación de varias personas. Por tanto debemos contar con un espacio físico diáfano donde pequeños equipos puedan operar con seguridad y sin obstáculos en tareas como el procesamiento de materiales de gran formato, la presentación extensa de componentes, las mediciones, corte, adhesión, pintado, etc. Una buena ventilación es importante por el posible uso de productos como adhesivos o resinas, que contienen elementos tóxicos. En determinados casos, se requiere un espacio al aire libre aunque esto tiene inconvenientes evidentes. Climatología adversa principalmente pero también si nos vemos en la necesidad de dedicar varias jornadas a la construcción de la obra, y esta requiere su almacenaje provisional a la conclusión de cada jornada de trabajo y su posterior re-montaje.

También se requiere una buena iluminación artificial para maximizar el tiempo de trabajo en determinados períodos del año.

Una vez detallado el escenario volvemos a la fase inicial del proyecto, donde necesitaremos herramientas obvias y frecuentes como lápices, y elementos de papelería, -mas concretamente dibujo artístico-, ya que cada proyecto inscrito dentro de la plástica debe comenzar por bocetos hechos a mano, compartidos y aprobados por el equipo de personas implicadas en la consecución del objetivo.

Herramientas digitales y analógicas

Los programas informáticos nos asistirán para elevar el nivel de los diseños en cuanto a precisión de la geometría y aclaración de los aspectos numéricos y matemáticos. Son especialmente indicados los de modelado 3D gratuitos que existen en la red, como SketchUp o Tinkercad. Sin olvidar las herramientas más convencionales de carpintería, o decoración, destinadas a cortar, pintar, lijar, unir, etc así como prendas y elementos de seguridad como gafas o guantes.

Materiales

Este aspecto es el que mayor variedad de elección permite, ya que existen multitud de variantes y técnicas posibles y la propia naturaleza del arte efímero nos invita a la utilización espontánea o improvisada de los elementos que se encuentran en nuestro ambiente. Ya sean de deshecho de consumo humano, como madera de muebles viejos, plásticos desechables en envases, cartón de embalaje, cuerdas, telas; o muchas veces biológicos y principalmente vegetales, estos últimos pueden ser restos de árboles talados o muertos, hojas o flores de plantas, piedras con formas interesantes o texturas pulidas por el tiempo y el agua, plumas de aves, exoesqueletos de insectos, restos óseos como huesos o calaveras, hielo, nieve, arena de playa, etc.

En muchos casos, también se hace necesario el uso de elementos de adhesión o unión mecánica entre las partes procesados industrialmente, tales como tornillería, clavos, pegamentos específicos, cinta adhesiva, cordajes, etc.

Recursos humanos

Nada de lo expuesto anteriormente tiene utilidad sin el potencial de la imaginación.

El mayor recurso que poseemos, que es nuestra creatividad y esfuerzo personal. Y nuestro motor será el deseo de expresar sentimientos a través del arte, sin olvidar que para la consecución de objetivos artísticos más ambiciosos, de mayor impacto visual y notoriedad social, necesitamos aunar fuerzas y trabajar en equipo, repartir el trabajo y compartiendo la experiencia de crear y superar dificultades comunes.

EXPRESIONES DE ARTE EFÍMERO

Para completar esta guía vamos a incluir una lista de diferentes expresiones de arte efímero. Estos tipos de expresiones son sólo una parte del total, porque cada día se crean nuevas formas de expresión y tipos de arte efímero en todo el mundo.

Lista de expresiones de arte efímero

Escultura efímera, arquitectura efímera, pintura efímera, música en vivo, teatro en vivo, danza en vivo, mandalas, land art, ice art, graffiti, antotipia, clorotipia, gastronomía, jardinería, espectáculos de agua, espectáculos de luz, pirotecnia, magia, aerostación, peluquería, moda, maquillaje, tatuajes (con tintas no permanentes), piercing, perfumería, action art, collage, assemblage, happening, ambientación, performance, instalación, action painting, flash move, body art, eventos teatrales, pintura gestual, poesía en vivo, comedia y monólogos en vivo, lirismo, beat art, funk art, peleas de gallos, música impro, teatro, pintura, danza, circo, espectáculos multimedia y audiovisuales, espectáculos láser, arte cinético, arte povera, arte sonoro, videoarte, performance art, arte interactivo, project art, idea art, minimalismo (aplicado a diferentes artes), arte nocturno, espectáculos de neón, shadow art, origami..

