

ALQUI- MISTAS DEL TIEMPO

Propuesta para Levadura
Camilo Mutis

Alquimistas del tiempo

¿Qué pasa si l@s niñ@s se convierten en mediadores para imaginar el pasado, presente y futuro? ¿A qué lugares de nuestra imaginación nos llevarían? ¿Qué sensaciones estimularían más? ¿Con que elementos nos harían interactuar?

Alquimistas del tiempo es un proyecto de creación en el que niñ@s entre 9 y 12 años construirán artefactos que invitan a las personas a imaginar el pasado, presente y futuro a través de experiencias sensoriales. Diseñaremos objetos, medios y/o circuitos que promuevan la imaginación y participación; generaremos un espacio que se construye -o se descubre- a medida que se interactúa con los artefactos propuestos.

Tomaremos el concepto de alquimia para invitar a l@s niñ@s y profesor@s a jugar y asumirse como alquimistas: investigador@s experimentales de los elementos constitutivos del pasado, el presente y el futuro. De esta manera, tendrán un rol activo desde el inicio y formarán parte de las diferentes fases del proceso creativo: investigación, experimentación, diseño, producción, montaje y presentación.

Este proyecto invita a dejarse guiar por las creaciones de l@s niñ@s y reconocerles como mediadores necesarios para trascender los límites del tiempo y desplegar lo inimaginable.

Franja de edad: niñ@s de 9 a 12 años.

Alumnos: 50 (2 clases de aproximadamente 25 c/u).

Planificación del proyecto y cronograma

Sesión 1: Alquimistas del tiempo

(2 horas)

Se invitará a l@s participantes a pensarse como alquimistas del tiempo, cuyo significado iremos descubriendo en todo el proceso. Para ello, se les dará una libreta a cada un@ en la que podrán registrar sus reflexiones, ideas, preguntas, imaginaciones sobre el tiempo, dentro y fuera del taller. Estas libretas serán comunes, es decir que las iremos rotando para generar un material de diálogo colectivo. Este diálogo se completa con un registrario (un diario hecho de registros visuales): se les pedirá que cada día graben 20 segundos, ni más ni menos, de su vida cotidiana. Todo lo registrado se utilizará como material de ensayo y exposición final.

El espacio para el taller estará ocupado por unos artefactos previamente diseñados para el proyecto (ver p.5 ilustraciones del proyecto). Después de presentarnos, se invitará a l@s niñ@s a usarlos tras una breve explicación de cada uno de ellos. Estos artefactos tienen dos funciones: por una parte, sacudir y generar experiencias perceptivas y sensoriales alrededor del tiempo y los elementos que se vinculan a él, como los recuerdos, los sueños, la historia y lo inimaginable. Y por otro, ser referentes para el proceso creativo posterior.

Los artefactos son (ver p.5 ilustraciones del proyecto):

- **Rollo infinito:** es una cámara hecha con material reciclado que contiene un rollo de papel muy largo en el que se pueden escribir y dibujar cosas. Lo que genera es un continuo de dibujos y escritos sin principio ni final.
- **Reveladores del futuro:** biombo con papeles transparentes que dejan ver el cuerpo de otro y, al dibujar sobre ellos, permiten imaginar cómo será esa persona en el futuro.
- **Cadenario de historias en bajito:** es un circuito que comienza con una historia que se va comunicando de uno a otro, simultáneamente, a través de tubos de cartón. La historia, gracias al círculo, vuelve a su fuente.
- **Supertemporalizador:** es una cadena de cámaras y proyectores. Lo que registra la primera cámara se proyecta sobre una pared y se convierte en fondo y escenario de acciones que registra la segunda cámara. Este segundo registro se proyecta sobre otra pared visible para tod@s. Así, hay una superposición permanente de imágenes y acciones que celebran las historias hechas de historias.
- **Receptor de imaginaciones:** es una cabina que recoge la imaginación de l@s niñ@s en pinturas, escritos y narraciones. La cabina permite inventar sin preocuparse por la coherencia o el sentido de lo imaginado e invita a convivir con las ocurrencias de los otros. Un micrófono lleva el sonido al alterador de imaginaciones.
- **Alterador de imaginaciones:** es una cabina de escucha que altera y expande los sonidos del receptor de imaginaciones a través de un programa y una superficie de control MIDI.
- **El cofre de objetos:** es un recipiente que se ubica justo en la mitad del espacio y en el que se puede dar forma, con dibujos y escritos, a los objetos que han ido surgiendo de las experiencias en la sesión.
- **El interventor:** es una maquina/acción que riega y esconde instrucciones para intervenir los artefactos, creando interferencias en los mismos.

Diálogo: concluiremos la sesión con una puesta en común. Conversaremos sobre qué y cómo es el tiempo, qué elementos se relacionan con el, qué límites y posibilidades sentimos al dividirlo en pasado, presente y futuro. Identificaremos experiencias significativas que contengan las sorpresas, asombros y preocupaciones surgidas en la sesión. Todo esto lo plasmaremos en un mural que se ira completando en cada encuentro.

Sesión 2: Artefactos

(2 horas)

Comenzaremos con un resumen de la sesión anterior. Nos enfocaremos en recordar cuáles fueron los artefactos que utilizamos, qué características tienen, para qué sirven y de qué manera nos afectan.

Haremos un juego en el que descontextualizaremos objetos cotidianos para convertirlos en artefactos: construirle una narrativa, inventarse un nombre y otorgarle un uso distinto.

Retomaremos el mural comenzado en la sesión anterior para preguntarnos qué clase de artefactos harían posible que las personas imaginen juntos su pasado, presente y futuro. Partiremos de la experiencia para reconocer qué queremos que experimenten otr@s.

Nos dividiremos en grupos de 4 a 5 personas para inventar y prototipar el objeto, circuito o medio, es decir, el artefacto, que dará forma a lo que les gustaría que experimentasen otr@s respecto al tiempo. Con nuestro acompañamiento, definirán qué materiales y contenidos necesitan para eso.

Diálogo: cada grupo compartirá sus prototipos e intentaremos llegar entre tod@s a un significado común de artefacto, plasmando la conversación en el mural (definiciones, preguntas, palabras clave y dibujos de los prototipos).

Sesión 3: Creación y montaje

(2 horas)

Llevaremos los materiales para crear los artefactos en el espacio y produciremos los contenidos que se necesiten. Haremos incapie en el disfrute que suponen los ensayos, los errores que ocurren y en compartir todo este proceso junt@s. Es importante tener claro que cada artefacto conlleva necesidades distintas.

Diálogo: cada grupo compartirá los aprendizajes y dificultades en el montaje de sus prototipos. Reconoceremos los ajustes necesarios para la mejora de los artefactos. Además de lo anterior, en el mural se reflexionará sobre lo inseparables que son el proceso creativo y de montaje (cómo la materia nos hace relacionarnos distinto con el objeto, con la idea e incluso con la forma).

Sesión 4: Montaje y creación

(2 horas)

Continuaremos y finalizaremos el montaje incorporando las modificaciones que necesita cada artefacto. Cada grupo lo mostrará y nos invitará a usarlo.

Diálogo mural: comenzaremos poniendo en común las experiencias alrededor de cada uno de los artefactos. Luego, observaremos juntos el mural para acercarnos a todo el proceso y lo intervendremos para incorporar las últimas consideraciones. Una última mirada al mural nos descubrirá nuevas relaciones y conceptos en torno al tiempo. Y nos permitirá reconocer en el trabajo de est@s alquimistas su capacidad para aportar hallazgos y proponer cosas inimaginables sobre nuestra realidad.

Sesión 5: Presentación Conde Duque

(1 hora)

Como en nuestra primera sesión, el espacio del Conde Duque estará ocupado por los nuevos artefactos inventados por l@s niñ@s. Esta vez, serán ell@s quienes invitarán al público a usarlos. Al finalizar, presentarán el mural e incorporaremos las experiencias de los asistentes.

Los contenidos del diario y del registrario también se expondrán en el espacio.

Sesión 6: Presentación Colegio

(2 horas)

Se ocupará un espacio del colegio con los nuevos artefactos inventados por l@s niñ@s. Ell@s invitarán a sus compañer@s y profesor@s a usarlos. Al finalizar, presentarán el mural e incorporaremos las experiencias de quienes asistan.

Los contenidos del diario y del registrario también se expondrán en el espacio.

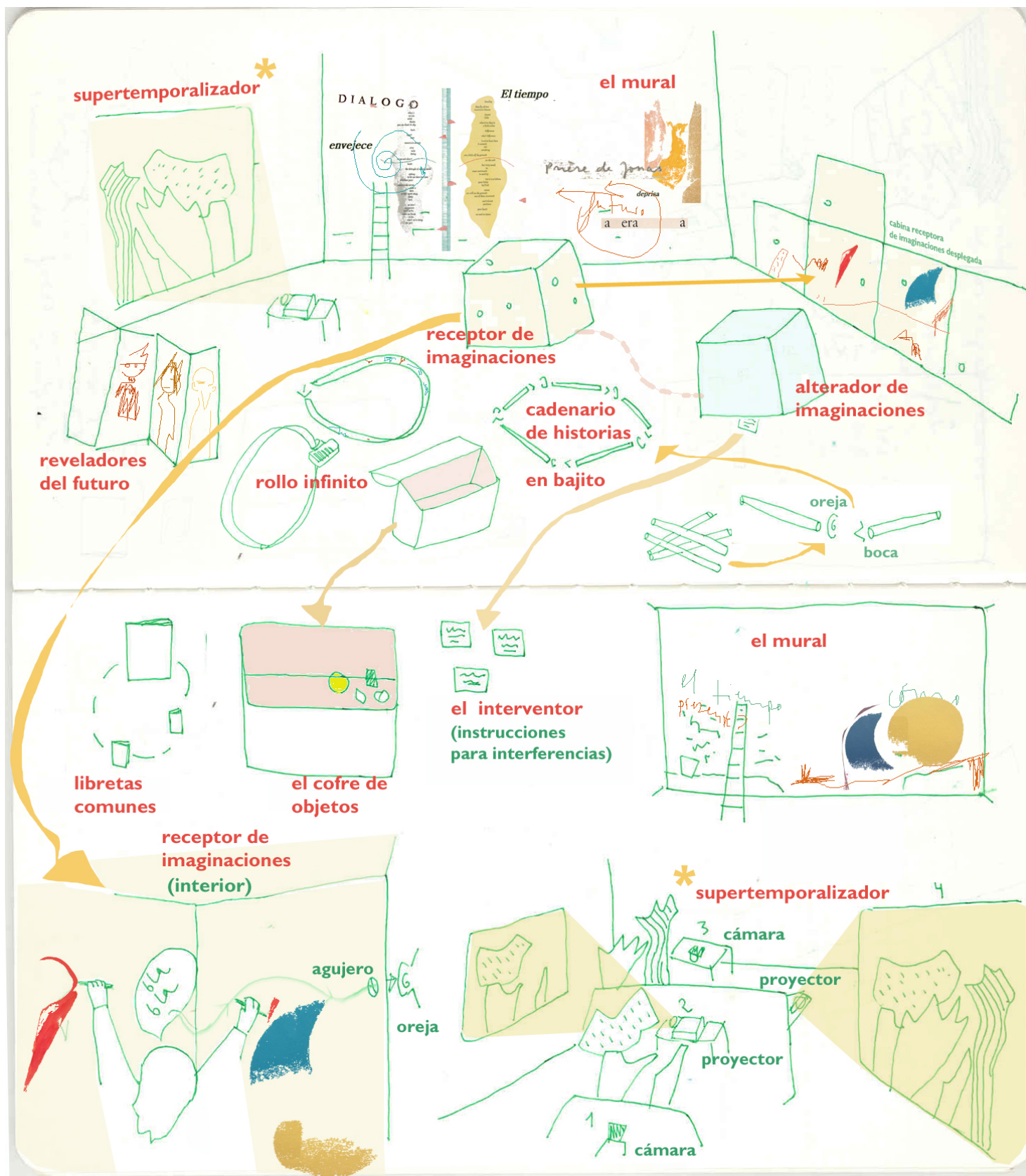
Cronograma

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana 1 (21 Abril)			Sesión 1		Sesión 1
Semana 2 (28 Abril)			Sesión 2		Sesión 2
Semana 3 (5 Mayo)			Sesión 3		Sesión 3
Semana 4 (12 Mayo)			Sesión 4		Sesión 4
Semana 5 (19 Mayo)					Sesión 5
Semana 6 (26 Mayo)					Sesión 6

- Grupo 1
- Grupo 2

*horario de 14:00 -16:00; se acordará de acuerdo a la disponibilidad del colegio y del espacio.

Ilustraciones del proyecto



**Ilustración de artefactos y su distribución del espacio en la sesión I ;
también para imaginarse el posible resultado.**