

UNIDAD DIDÁCTICA

A grayscale background image showing a person's hands drawing on a piece of paper with a marker. The drawing appears to be a diagram or sketch. There are other papers and markers scattered around, suggesting a creative or educational activity.

PREMIO ESCOLAR FRANCISCO TETTAMANCY



Deputación
DA CORUÑA

COMO USAR ESTA GUÍA

O obxectivo desta unidade didáctica é servir de fonte de inspiración e facilitar ferramentas ao persoal docente dos centros de educación secundaria participantes no **Premio Escolar Francisco Tettamancy**, convocado pola Deputación da Coruña neste 2022.

Francisco Tettamancy Gastón (A Coruña, 1854 – 1921), escritor, colaborador en prensa e traballador da Deputación provincial, foi un dos principais personaxes do núcleo galeguista da Coruña e un dos protagonistas dos diferentes movementos do **Rexurdimento cultural e político de Galicia** desenvoltos entre finais do século XIX e comezos do século XX. Membro fundador da **Real Academia Galega** e participante na xuntanza constituínte das **Irmandades da Fala**, foi un grande estudoso da **historia galega**. Ademais de asinar traballos sobre druidismo, celtismo e diversos elementos patrimoniais como a Torre de Hércules ou as Torres de Altamira de Brión, é autor de importantes **investigacións** arredor da **Guerra de Independencia** e da revolución de 1846, sendo autor do primeiro estudo sobre os **Mártires de Carral** e promotor do monumento que se elevou na súa memoria. Participante asiduo dos faladoiros de intelectuais da **Cova Céltica**, foi tamén integrante da Real Academia Belas Artes de San Fernando.



Co fin de emular a efervescencia creativa da súa xeración, o Premio ten como finalidade promover entre o **alumnado de secundaria** o **achegamento á pegada histórica do homenaxeado** a través da realización de diversas **intervencións artísticas** nos centros educativos.

Porén, que é unha intervención artística? Cales son os elementos que a compoñen? Son todas iguais? Por onde comezamos? De seguro estas e moitas outras cuestións xurdirán dentro da aula ao debater o enfoque do voso proxecto sobre a vida e obra de Francisco Tettamancy.

Agardamos que a presente guía vos axude no seu proceso de deseño e execución!

A INTERVENCIÓN ARTÍSTICA

Entendemos por intervención artística calquera tipo de **manifestación ou expresión creativa** especialmente ideada para a súa **interacción** cun espazo, situación ou contexto determinado, xa sexa outra obra de arte, as persoas que a observan, unha institución ou un espazo público. Estas obras poden ter un **carácter efémero ou permanente**, dependendo do soporte e o lugar no que se realicen, e a súa formulación non está limitada a técnicas ou disciplinas concretas, polo que se poderá formular a través dun **abano de posibilidades** tan amplo como o da nosa imaxinación. Por exemplo, as intervencións poden empregar ou combinar calquera disciplina, como a pintura, a ilustración, a fotografía, o audiovisual, as artes escénicas ou a literatura, sen que esta enumeración se entenda como limitante. Todo claro? Imos aló!

#PASO 1: INVESTIGACIÓN E DOCUMENTACIÓN

Tendo en conta a finalidade do proxecto que se vai realizar —popularizar e divulgar, desde unha perspectiva lúdica e participativa, o legado de Francisco Tettamancy—, e os medios para facelo posible —desenvolver no centro unha intervención artística— o primeiro paso é **acoutar o contexto de traballo** e **recompilar toda a información** posible ao respecto. En xeral, o inicio de calquera proxecto creativo esixe **analizar e investigar o tema** para conseguir todos os datos posibles sobre el. Neste sentido, é conveniente ler, pescudar e facerse preguntas até lograr alcanzar unha visión o máis global posible do asunto.

Así, antes de que comeceades o voso proxecto é fundamental que recompiledes toda a información de utilidade para concretar co alumnado a idea principal sobre a que construiredes a intervención artística e que establezades uns **criterios comúns de interese** que poidan ser consensuados entre as participantes. Por exemplo, que temas atopades máis vinculados ao noso contexto? Hai algún fito ou momento histórico que xa traballaredes no centro? Que factores pensades que poden ser máis inspiradores para o alumnado?

Até o de agora, a información concreta sobre a vida de Francisco Tettamancy estivo moi espallada. Porén, existen múltiples **fontes documentais** sobre o momento histórico no que viviu, a xeración a que pertenceu e os movementos do rexurdimento político e cultural nos que participou. Tamén sobre os fitos históricos sobre os que investigou ou que axudou a poñer en valor, como é o caso da Guerra de Independencia e dos Mártires de Carral. Seguro que as propias bibliotecas escolares serán unha boa fonte de recursos interesantes para o material de traballo.

Ademais, como recurso específico do Premio Escolar Francisco Tettamancy contaredes cunha **peza audiovisual divulgativa** que axudará a aproximarnos á súa biografía. O relato está construído a partir da consulta ficcionada que dúas alumnas realizan do **perfil de Instagram do propio Tettamancy** e que, durante estes meses, tamén está dispoñible na Rede para que poidan acceder as participantes. Ademais do material co que se interactúa no propio vídeo, nese perfil descubriredes outras imaxes e textos que, de seguro, vos servirán de inspiración ou guía para continuar a investigar.

#PASO 2: INVESTIGACIÓN E DOCUMENTACIÓN

Un dos momentos máis especiais dun proceso creativo é a **fase de ideación ou deseño do proxecto** propiamente dito. Toda a información recompilada é susceptible de converterse ou transformarse nunha idea creativa e para iso a **imaxinación**, unha das ferramentas máis poderosas que todas temos ao noso alcance, será unha aliada fundamental.

Alimentala, a través da **organización e síntese da información recollida** así como da procura de referentes que estimulen a nosa creatividade é un bo inicio para facilitar a xeración de ideas xa que, como a meirande parte de habilidades que adquirimos dende que nacemos, a nosa imaxinación tamén é susceptible de ser exercitada.

Dinámicas como a do *brainstorming*, tamén coñecida como choiva ou tormenta de ideas, poden axudar no proceso de idear colectivamente a intervención artística.

En que consiste un *brainstorming*?

É unha técnica creativa grupal cuxo obxectivo é a **xeración de novas ideas** sobre un tema concreto nun **ambiente relaxado**. De acordo con esta técnica, a interacción entre as distintas persoas do grupo potencia a creatividade de xeito que se xeran ideas que, traballando individualmente, non se conseguirían.

Existen **catro regras** principais que hai que seguir para lograr un *brainstorming* proveitoso:

1. **Suspender o xuízo:** durante o proceso de xeración de ideas non hai que realizar ningunha valoración ou crítica sobre estas. Apúntanse só as ideas, pois a avaliación realízase despois. Esta regra é moi importante e, quizais, sexa a que máis custa seguir, xa que estamos adestradas para ser analíticas e pragmáticas.
2. **Pensar libremente:** as ideas máis prácticas moitas veces nacen doutras ideas que, na súa maioría, son inviables. Por iso, é moi importante para unha sesión de *brainstorming* efectiva que as participantes pensen libremente e teñan ideas imposibles. Desta forma, conséguense saír das ideas lóxicas e habituais, fomentando así a creación de novas solucións.
3. **A cantidade é importante:** búscase xerar unha gran cantidade de ideas para logo escoller a máis axeitada para os propósitos perseguidos. Isto débese a que ao principio adoitan aparecer na mente as ideas máis obvias e habituais e, por tanto, as menos interesantes. Cantas máis ideas se xeren na sesión, máis se poderán elixir, combinar e adaptar para conseguir desenvolver un proxecto artístico realmente creativo!
4. **Efecto multiplicador:** nas tormentas de ideas as participantes non só contribúen cos seus pensamentos senón que tamén poden suxerir melloras ou combinar as súas coas ideas que teñen as demais. Así, as propostas que teñen unhas persoas serven de estímulo para as outras.

Como consello, é importante non desesperar se as ideas non chegan rapidamente. Hai que ser perseverante no traballo e continuar na orde e asociación de conceptos!

Para finalizar, non esquezaes que a vosa intervención pode basearse nas **artes plásticas** (obxectos ou modificacións do espazo físico), nas **artes vivas** (representacións ou creacións escénicas, danza, performance, etc.) ou nas **artes dixitais** (videocreacións virtuais ou sonoras), sendo tamén posible a **combinación de varias modalidades**, así que de partida non hai que poñerse límites!

#PASO 3: FACENDO EQUIPO!

Para poder executar o voso proxecto de maneira satisfactoria e sen frustrarvos debedes ter presente que a idea final ten que ser susceptible de levarse a cabo coa **participación activa** por parte de todas. Por iso, neste momento é importante definir as **habilidades** de cada integrante e promover un **reparto equitativo** de responsabilidades.

Tamén é fundamental preparar a listaxe de **instrumentos** e **materiais imprescindibles**. Para evitar custos inesperados, o máis sostible e económico é servirnos das ferramentas das que xa dispoñemos, así como empregar materiais reciclados ou susceptibles de seren reutilizados. Lembraide que isto, ademais, vos vai dar puntos extras no proceso de valoración do xurado!

#PASO 4: A EXECUCIÓN ARTÍSTICA

Unha vez que teñades claros obxectivos e contidos, estea definida a idea e o equipo e os materiais agarden preparados... chega a parte máis divertida: a **creación**! É o momento de mudar as regras do xogo!

Probablemente, cando pensamos nunha intervención artística a primeira imaxe que se nos vén á mente é a dunha exposición: unha sala branca con cadros, fotografías, esculturas ou calquera outro tipo de pezas artísticas penduradas ordenadamente nas paredes ou estratexicamente colocadas no medio dun espazo. Porén, como xa vimos, nunha intervención artística as obras non son simples obxectos decorativos.

Partimos da base de que as persoas que descubran a intervención non poden ser simples espectadoras, senón **axentes activos** aos que convidamos a participar dun xeito ou doutro. Desta forma, a intervención adquire unha nova dimensión, xa que o contexto social no que se insire convértese en fundamental e, consecuentemente, todas as persoas que a descubran serán libres de **achegar a súa visión** ou **resignificar o seu contido**.

Aínda tedes dúbidas? Como peche desta guía incluimos unhas **pequena selección de ideas e exemplos** que agardamos vos poidan servir como base ou inspiración á hora de crear a vosa intervención artística!



#EXEMPLOS INSPIRADORES

A continuación, amosamos diferentes ideas e exemplos prácticos que poden axudarvos a enfocar a vosa intervención artística dun xeito creativo e innovador, motivando ao alumnado na descuberta da creación colectiva arredor de Francisco Tettamancy. Bo traballo e moita sorte no Premio!

INTERVENCIÓN MURAL PARTICIPATIVA

Despois de investigar e visualizar o vídeo sobre Francisco Tettamancy, motivadas pola descuberta da súa implicación no rexurdimento cultural do noso país, estamos inmersas na fase de imaxinación. É entón cando descubrimos que entre o alumnado participante hai moitas ganas de poñer en práctica as súas habilidades de ilustración e tamén de aproveitar as súas capacidades para redactar de forma creativa en prosa e en verso.



Tendo esta información en mente, realizamos unha tormenta de ideas que acaba desembocando nunha decisión consensuada colectivamente: a mellor forma de integrar os nosos intereses e capacidades é levar a cabo unha intervención mural nunha zona descolorida do centro para representar as andainas de Francisco Tettamancy e compartilas con toda a comunidade escolar.

Na procura de concretar este obxectivo, debatemos longamente sobre as mellores ferramentas para plasmala. Aínda que se valora a posibilidade de realizar a intervención na que se empregue como recurso fundamental a colaxe de fotografías e materiais reutilizados (como teas, cintas, plástico, cartón, etc), finalmente acada máis apoios a execución da intervención mural incorporando recursos gráficos e textuais a través do uso da pintura sobre unha parede do recinto escolar.

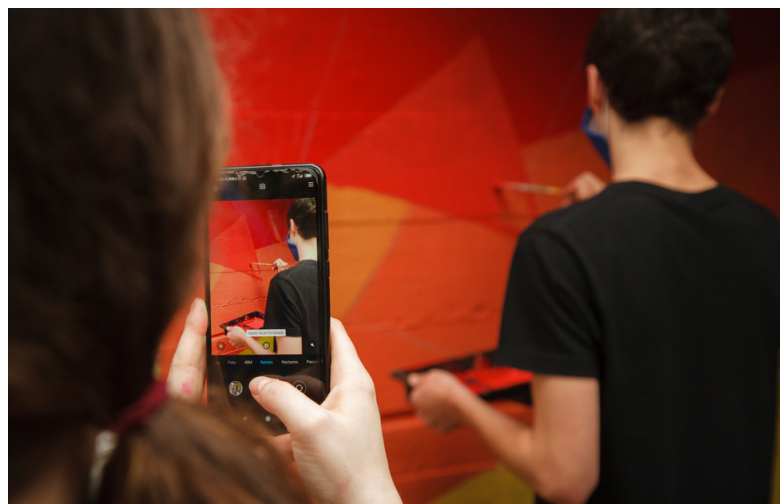
Con esta decisión tomada, acordamos dividir o traballo segundo os diferentes intereses, visións e inquedanzas das nosas alumnas a través da creación de grupos, cada un dos cales adopta unha metodoloxía de traballo diferente.



Por un lado, as alumnas interesadas en realizar a parte pictórica do mural divídense en dous equipos, encargados de realizar unha parte do muro do centro que se vai intervir. O primeiro opta por recompilar propostas de bosquexo de forma individual co fin de extraer, a partir dos diferentes deseños trazados, os elementos en común cos que elaborar, nun segundo momento, unha proposta colectiva. O segundo equipo, pola súa parte, decide traballar desde o comezo de forma conxunta, debuxando a varias mans no encerado até chegar a un acordo sobre os elementos, formas e cores a representar na súa parte do mural.

Por outro lado, o estudantado máis interesado en canalizar a súa creatividade a través da escritura, compón un poema colectivo co fin de unificar a mensaxe plasmada visualmente pola súas compañeiras.

Finalmente, os diferentes grupos poñen en común o traballo desenvolvido para homoxeneizar a proposta, incorporar as suxestións de mellora que uns equipos fan ás ideas dos outros e tomar as últimas decisións, como acordar o momento de execución da peza. Dado que o Día das Letras Galegas está próximo no calendario, decídese aproveitar a efeméride para pintar por quendas no muro, sendo todas partícipes da execución da peza e realizando fotos do proceso. Unha vez terminada a obra, facemos unha foto dela e de todas as alumnas participantes, orgullosas do traballo realizado!



INSTALACIÓN ARTÍSTICA EFÉMERA CON MATERIAIS NATURAIS OU BIODEGRADABLES

Acabamos de proxectar na clase o vídeo divulgativo sobre Tettamancy e quedamos engaioladas pola súa vinculación co celtismo e o druidismo. Decidimos investigar esta faceta e, a medida que lemos máis sobre as raíces do seu interese, confirmamos o apuntado no vídeo: formaba parte dunha xeración que mantiña un grande compromiso coa nosa terra, expresado, entre outras formas, a través do rescate e divulgación do noso pasado, da reivindicación do noso patrimonio e da promoción dos coñecementos e saberes do noso territorio.



Convencidas de que se trata dun labor que ben merece ser destacado, decidimos poñer o foco de atención neste aspecto e continuar profundando no labor de documentación na procura de máis información (estudos, artigos xornalísticos, ilustracións, etc.) que nos axuden a manexar novos datos sobre a importancia que o movemento rexionalista, primeiro, e o galeguista despois —aos que pertenceu Tettamancy—, outorgou ao noso vínculo coa terra.

Unha vez recompilado o material que nos servirá de base de inspiración e consulta, decidimos realizar unha tormenta de ideas orientada a deseñar o formato da intervención. Entre as máis celebradas está a alusión dunha alumna ao land art, unha corrente artística que aglutina moi diversas formas de traballar e de experimentar coa natureza. A posibilidade de empregar as súas ferramentas para a nosa intervención artística xera moitas expectativas entre o alumnado, que acaba por convencer ás poucas estudantes que se senten máis indecisas sinalando a capacidade desta expresión creativa para transmitir de forma simbólica e creativa o noso obxectivo: reivindicar o rol de Tettamancy e a súa xeración na recuperación do noso pasado desde unha perspectiva que enfatiza a importancia do vínculo coa terra.



Xa co formato e a técnica decidida, entramos na fase de reparto das tarefas precisas para levar adiante unha intervención artística baseada na representación dunha escena propia da cultura celta a través dos recursos que ofrece o land art. Así, facemos equipos de tres e catro persoas e unha tarde, profesoras e alumnas, saímos xuntas facer un roteiro polas zonas verdes próximas ao centro para recoller o material orgánico que imos empregar (follas, ramas, flores, pedras, etc).

Con toda a materia prima recollida e antes de plasmar a peza xa sobre o chan do patio do instituto, trazamos colectivamente un bosquejo para definir como imos combinar os elementos recollidos. Finalmente, decidimos formar unhas grandes árbores con follas e paus, unha fogueira (empregando os elementos de cores amarelas e vermellas), un pequeno castro (recorrendo a diferentes tipos de pedriñas) e símbolos celtas. Ademais, algunhas das alumnas forman parte da intervención como personaxes da escena.

En todo momento, coidamos que os elementos estean ben situados para facerlle unha fotografía con boa perspectiva desde unha xanela do segundo andar do centro (pois sabemos que a documentación da proposta é imprescindible para presentarnos ao Premio!). Aínda que a execución non foi doada, pois por momentos fíxose complicado coordinarnos e evitar berrar de máis para comunicármonos entre as que estabamos no patio e as que dabamos indicacións desde as ventás, foi divertido ver a tanta xente centrada en conseguir que todo quedara máis ou menos perfecto para a foto.

Ademais, como colofón final, a profesora de Plástica ensinounos a facer uns pigmentos naturais a base de remolacha e espinafres, para escribir ao pé da instalación uns versos do himno galego encabezados por un “Graciñas por tanto, Tettamancy.



CREACIÓN DUN XOGO DE MESA VIVENTE

Tras descubrir o pouco coñecida que é a figura de Tettamancy, chegamos á conclusión de que a mellor forma de divulgar o seu legado é dun xeito ameno e participativo. Como non nos gusta demasiado o sistema de memorización de contidos, pois cremos que a aprendizaxe activa resulta moito máis efectiva, e tras seguir os diferentes pasos precisos para deseñar unha intervención artística, ocórrenos organizar un xogo de mesa vivente no que emulemos as regras propias deste tipo de xogos combinándoas coa dinámica interactiva dos videoxogos de rol.



Como un dos seus obxectivos, formulamos o reto de demostrar o noso galeguismo a través da acumulación de insignias, que obteremos ao responder correctamente a cada unha das preguntas das categorías existentes: “Curiosa Hª perdida de Galicia, Falares Galegos, Denominacións de Orixe e Toponimias Fabulosas”.

Con estas regras básicas definidas, decidimos converter os corredores do instituto no taboleiro da partida, trazando con cintas de cores celas polas que desprazarnos, e realizar un reparto de roles entre o estudantado participante. Así, varias exercen a función de personaxes gancho ou NPC (do inglés, “personaxe non xogador”), situándose en diferentes espazos do centro cunha vestimenta deseñada e creada para recrear a etapa na que viviu Tettamancy e encargándose de formular as preguntas e / ou retos creativos ao alumnado que participe no rol de ficha-xogador. Para fomentar a participación da maior parte posible do alumnado, decidimos organizar a actividade nos recreos durante dúas semanas, documentando con fotografías tanto o proceso de creación como de execución do xogo.





INFORMACIÓN

www.7Hcoop.gal
7hcoop@7hcoop.gal
881978756 · 637894033

   @7Hcoop