

ORIENTACIONS PER TREBALLAR AMB L'ALUMNAT EL TEMA DEL GOS

A continuació s'ofereix un guió possible de treball que el professorat pot adaptar segons la situació per tal de convertir el referent del gos en un tema de recerca i expressió plàstica de l'alumnat. S'han considerat quatre grans apartats:

1. Exploració conceptual interdisciplinària. Què treballarem?
2. Exploració procedimental sensorial i motriu. Com podem començar?
3. Exploració en el temps. Quan ho podem fer?
4. Exploració procedimental comunicativa/expressiva. Com podem construir el discurs?

El professorat compta amb l'anàlisi exhaustiva dels referents artístics contemporanis inclosos a l'itinerari, però haurà de facilitar un espai de recerca i diàleg durant la classe per tal de desenvolupar l'apartat 1. El següent apartat està dirigit a l'estudiant que (individualment o en grups) haurà d'explorar el referent en qüestió fora de classe, segons les accions indicades. L'apartat 3 contempla diferents moments del procés de treball, mentre que l'apartat 4 es centra en estratègies d'expressió plàstica i comunicació que es desenvoluparan íntegrament a l'aula d'educació visual i plàstica. Amb aquesta seqüenciació es pretén no només aportar noves maneres de veure i representar sinó també estimular la comunicació i la transmissió d'idees a través de diferents mitjans i procediments.

1. EXPLORACIÓ CONCEPTUAL INTERDISCIPLINÀRIA Què treballarem?

L' ÈSSER VIU (Ciències naturals)	- Anatomia del gos. - El cicle vital del gos (molt més curt que l'humà). - Característiques morfològiques i de caràcter de gossos de diferents races. - Les relacions que estableix amb altres éssers vius.
RELACIÓ AMB L'ÈSSER HUMÀ (Ciències socials)	- El gos a la mitologia. - Relacions beneficioses entre persones i gossos: companyonia, defensa de la llar, etc. - Diversificació dels gossos: el gos de companyia, el gos d'atura, el gos de caça, el gos policia, el gos-guia, etc. - Gossos estrambòtics: gossos astronauta, gossos de circ. - Problemàtica de la relació entre persones i gossos: queixalades, atacs mortals, transmissió de malalties, higiene dels espais públics, abandó dels gossos un cop han crescut o durant les vacances d'estiu, etc. Explicar-ne anècdotes.

REFERENTS ARTÍSTICS CONTEMPORANIS INCLOSOS A L'ITINERARI (Història de l'art)	- Roy Lichtenstein: <i>Grrrrrrrrrrrr!</i>, 1965. - Jean Dubuffet: <i>Gos</i>, 1973. - William Wegman: <i>Reader</i>, 1999. - Gregorio Iglesias: <i>S/T (Sèrie Gossos)</i>, 2002. - Francis Alÿs: <i>Sleepers</i>, 1997-2002. - Francis Alÿs: <i>45 Ghetto Collectors</i>, 2004.
ALTRES REFERENTS CULTURALS	- El gos com a referent en diferents disciplines artístiques: literatura (presència del gos en llegendes, contes, poemes, novel·les), música, cinema... Com s'ha utilitzat? - El gos com a referent a la cultura visual (programa <i>Gossos</i> de TV3, per exemple). - El gos com a referent en la cultura popular (mascotes mecàniques o electròniques..., el gos de porcellana a escala natural a l'entrada de la casa...). - El gos com a referent multicultural. Donar veu als alumnes de procedències diverses.

2. EXPLORACIÓ PROCEDIMENTAL SENSORIAL I MOTRIU

Com podem començar?

AMB UN GOS DETERMINAT

TACTE	- Acariciar el gos. Verbalitzar (primer oralment i després per escrit) les sensacions que ens provoca: com és la pell del gos, a què ens recorda?
OÏDA	- Escoltar els sons que emet el gos. - Enregistrar aquests sons.
OLFACTE	- Ensumar el gos. Verbalitzar (primer oralment i després per escrit) la sensació. - Provar de reconèixer la roba dels diferents membres de la família només ensumant-la.
VISTA	- Fixar-se en el color i la textura del seu pelatge. Establir paral·lelismes amb altres animals. - Fixar-se en les proporcions entre les parts del seu cos. Imaginar i verbalitzar què passaria si capgiréssim aquestes relacions. - Posar la grandària del gos en relació amb els elements del

	voltant (més gran que..., més petit que...). Imaginar i verbalitzar què passaria si capgiréssim aquestes relacions. - Fixar-se en els moviments del gos (seure, caminar, córrer, jeure). Comparar els moviments de diferents gossos. - Gravar amb una videocàmera una escena de la vida quotidiana del gos des del seu punt de vista. Mostrar l'escena en blanc i negre.
ACTIVITAT MOTRIU	- Treure el gos a passejar. - Banyar el gos. - Jugar amb ell. - Documentar (amb anotacions, fotografia o vídeo) les diferents experiències.

3. EXPLORACIÓ EN EL TEMPS

Quan ho podem fer?

EN UN SOL DIA (amb un gos conegut)	- Identificar i especificar semblances (biològiques i psicològiques) entre el gos i l'ésser humà. Relatar casos en què apareguin aquestes semblances.
DURANT EL TREBALL	- Elaborar un mostrari fotogràfic de senyalitzacions urbanes relatives al gos procedents de l'entorn habitual de l'estudiant. Anotar-ne les conclusions. - Establir associacions entre races i tipus de persones. Esbrinar, en el context pròxim a l'estudiant (mitjançant entrevistes a la gent, per exemple), si les relacions preestablertes són estereotipades o no. - Visitar una botiga d'animals, una protectora d'animals, una acadèmia d'entrenament de gossos, un concurs... Anotar el comportament dels gossos en cada situació i de les persones que en tenen cura. - Recopilar els esbossos, les anotacions, les fotografies, etc. en un diari de treball per tal de reconstruir el procés d'aprenentatge.
AL FINAL DE L'EXPERIÈNCIA	- Posada en comú dels resultats, un cop acabada l'exploració procedimental comunicativa/expressiva. - Exposició col·lectiva dels treballs realitzats.

4. EXPLORACIÓ PROCEDIMENTAL COMUNICATIVA /EXPRESSIVA

Com podem construir el discurs?

DISCURS VERBAL (preferiblement, amb un gos conegut)	- Lectura de textos en què el gos sigui protagonista. - Descriure el gos per escrit: aspecte físic, comportament, relacions que estableix amb altres objectes o éssers, etc. - Escriure un guió sobre l'experiència de treure a passejar el gos. Construir la història en forma d'auca, còmic o seqüència fotogràfica. - Crear textos (eslògans, poemes, narracions curtes) en què el gos sigui objecte de metàfora, personificació, hipèrbole, comparació o d'altres figures retòriques. - Narrar un dia de la vida del gos en 1^a persona, és a dir, des de la perspectiva del gos. - Escriure una història fantàstica amb el gos com a protagonista. - Un cop elaborats els apartats plàstics que es proposen a continuació, crear textos a partir de les configuracions plàstiques.
DISCURS PLÀSTIC (amb un gos conegut)	- Amb retolador, dibuixar el gos sencer amb la mà dreta, amb la mà esquerra, amb línia contínua, amb els ulls tancats. - Fer dibuixos del gos amb pinzell. - Fer exercicis de clarobscur amb pintura o carbonet. - Fer exercicis de composició en què aparegui el gos amb altres objectes o éssers. - Fer fotografies del gos en diferents actituds i des de diferents punts de vista i amb il·luminacions diferents. - Personificar el gos i fer-li fotografies.
DISCURS PLÀSTIC (amb qualsevol gos)	- Retallar gossos de diferents revistes, diaris o trobats a Internet. Fer exercicis de <i>collage</i> en què hi apareguin un o més dels gossos retallats, combinant la tècnica del <i>collage</i> amb altres tècniques pictòriques. - Manipular digitalment alguna de les imatges retallades amb la intenció d'expressar una idea. - Crear un personatge mitològic (adequat a la nostra societat actual) a partir de la figura del gos. - Pintar un gos amb materials extrapictòrics (melmelada, cafè, betum per a sabates, etc.). - Il·lustrar un text (poema, conte...) on aparegui un gos. - Construir un gos amb diferents materials, ja siguin propis de la tradició escultòrica (fang, per exemple) o no (filferro, porexpan, materials de reciclatge, branques i fulles, etc.).

	- Treballar materials amb textures diferents per tal d'evocar la textura del gos. - Elaborar un muntatge de vídeo (a partir d'imatges fixes o en moviment) en què el gos aparegui com a metàfora o símbol d'una idea preconcebuda: l'alegria de viure, la soledat, l'abandó, la violència... Seleccionar la música en concordança amb la idea. - Realització d'una <i>performance</i> (o projecte de <i>performance</i>), individualment o en grups, que tracti un tema relacionat amb el gos.
--	--