

# Pósters del coloquio «Création – créativité: entre formation et recherche»

«Creación - creatividad: entre la formación y la investigación» | Posteres do colóquio «Criação - criatividade: entre treinamento e pesquisa» | Posters of the colloquium «Creation - creativity: between training and research»

**CLARA DEGUINES GUILLEM** | [claradegem@gmail.com](mailto:claradegem@gmail.com)

UNIVERSIDAD DE GRANADA | ESPAÑA

**ROSA VIVES ALMANSA** | [rives@us.es](mailto:rives@us.es)

UNIVERSIDAD DE SEVILLA | ESPAÑA

**MATILDE ROSELLO** | [matilde.rosello@gmail.com](mailto:matilde.rosello@gmail.com)

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MONTEVIDEO | URUGUAY

Recibido · Recebido · Received: 20/02/2021 | Aceptado · Aceito · Accepted: 30/05/2021

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2021.i05.06>



Artículo bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA · Artigo sob licença Creative Commons BY-NC-SA · Article under Creative Commons license BY-NC-SA

## Cómo citar este artículo · Como citar este artigo · How to cite this article:

Deguines, C., Vives, R. & Rosello, M. (2021). Pósters · Création – créativité: entre formation et recherche. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educacion Crítica y Social*, 5, 85-88.

Resumen: Los pósters que se publican en este volumen fueron presentados en el coloquio internacional “Création – créativité: entre formation et recherche”, París, 2017: Proyecto Olma et Ofe. Libros ilustrados/vs/Ejercicios de coloriage dentro de la educación artística, de Clara Deguines Guillem, La cabaña para crear, de Rosa Vives Almansa y Museos vivos, museos inclusivos, de Matilde Rosello.

Palabras clave: Póster. Creatividad. Libro ilustrado. Creación colectiva. Museo inclusivo.

Resumo: Os posteres publicados neste volume foram apresentados no colóquio internacional “Création - créativité: entre formation et recherche”, Paris, 2017: Projeto Olma et Ofe. Libros ilustrados/vs/Ejercicios de coloriage dentro de la educación artística, de Clara Deguines Guillem, La cabaña para crear, de Rosa Vives Almansa e Museos vivos, museos inclusivos, de Matilde Rosello.

Palavras-chave: Poster. Criatividade. Livro ilustrado. Criação coletiva. Museu inclusivo.

Abstract: The posters published in this volume were presented at the international colloquium “Création - créativité: entre formation et recherche”, Paris, 2017: Olma et Ofe Project. Libros ilustrados/vs/Ejercicios de coloriage dentro de la educación artística, by Clara Deguines Guillem, La cabaña para crear, by Rosa Vives Almansa and Museos vivos, museos inclusivos, by Matilde Rosello.

Keywords: Poster. Creativity. Illustrated book. Collective creation. Inclusive museum.

# Projet Olma et Ofe

Livres illustrés NSI / Exercices  
de Coloriage  
dans l'Éducation Artistique

*Que se passe-t-il si on laisse s'échapper une ligne en dehors des marges ?*

Que font Olma et Ofe ?

Nous faisons des sessions avec des enseignants, des chercheurs, des parents, et aussi avec des enfants ! Et à partir des contes illustrés, nous créons et réfléchissons sur l'Éducation Artistique et la créativité.



*Et laisser libre, création de nouvelles images et possibilités inattendues ?*

*si nous donnons la place qui revient à la créativité, au dessin libre, créatif et spontané, dans le développement et l'apprentissage du dessin d'enfant ?*

Pourquoi ne pas utiliser des exercices pour colorier à l'école ?

Parce que ces exercices ne sont pas un apprentissage créatif.

Parce qu'ils ne contribuent pas à acquérir une variété de ressources visuelles.

Parce qu'ils ne poursuivent pas une qualité esthétique.

Car ils stéréotypent l'esthétique des enfants dans des formes arrondies et tout en couleurs.

Parce qu'ils marquent la distance entre le monde de l'art et l'école.

Parce qu'ils transmettent l'idée qu'un dessin est fini seulement quand toute la surface est coloriée.

Parce qu'ils annulent le dessin des enfants.

*Et laisser libre, création de nouvelles images et possibilités inattendues ?*

*si nous donnons la place qui revient à la créativité, au dessin libre, créatif et spontané, dans le développement et l'apprentissage du dessin d'enfant ?*

Création-Créativité :  
entre formation et recherche.

[www.olmayofe.com](http://www.olmayofe.com)

Clara Deguines Guillem Universidad de Granada

# #lacabaneàcréer

Mots clés: Créativité, Collective et Nature

## Processus et méthodologies de création artistique collective

Rosa Vives-Almansa, professeure d'éducation artistique, Université de Seville (Espagne), rvives@us.es

Le projet #lacabaneàcréer intègre l'art, la nature et la santé comme les trois axes permettant d'établir des relations avec l'autre. C'est grâce à la recherche artistique et plus précisément à travers une connaissance sensible fondée sur l'expérience collective, comment ce projet est développé. Les créations artistiques deviennent comme la résurgence de l'affectif de la vie, créée et partagée. «Le travail de l'autre» est assimilé et réinterprété comme son propre, intégrant des concepts et des processus qui, en principe, nous sont étrangers. De cette façon, les contributions interdisciplinaires et les langues sont apportées au terrain fécond de l'art contemporain (techniques d'agriculture écologique, littérature, expression dramatique, astrologie, apiculture, botanique ou méditation dans la nature, etc.). Confluence de la pensée théorique et expérimentale sans, comme l'indique Edgar Morin, une connaissance étrangère de nous-mêmes.

## Symposium Création et Créativité entre formation et recherche

20 et 21 novembre 2017  
Carreau du Temple - Paris

# #lacabañaparacrear

Procesos y metodologías de creación artística colectiva

Rosa Vives-Almansa, profesora de educación artística, Universidad de Sevilla (España), rvives@us.es



### Artistas invitados 2017 #lacabañaparacrear

Sandra Melgar Sevillano, Luz Marina Baltasar, Patricia Ruiz Soriano, Cristina Pérez de Villar, Veredas López, Rinat Izhak, Susana García Barragán, Rocío Arregui y Fico Guzmán, estando la iniciativa comisariada por Rosa Vives-Almansa.

### ¿Cuáles son sus objetivos?

A partir del concepto empatía que proponen José Albelda y José M<sup>o</sup> Pareño en el plano de la creación artística y la naturaleza, se plantea relevar los enfoques distópicos heredados de los movimientos ecologista de los años sesenta para entrar en conexión con el medio de otra forma. Si participamos de manera consciente en los ciclos de aquello que utilizamos-consumimos y que pasa a integrarnos, desarrollaremos la empatía con todas las formas de vida en un reencantamiento con los procesos y principios de la sostenibilidad. La nueva mirada al patrimonio y al imaginario colectivo entronca con el concepto de sostenibilidad que Jorge Riechman recoge con el término biomimesis, refiriendo el quehacer consciente con principios que incitan buenas prácticas cívicas. Las creaciones artísticas en #lacabañaparacrear contribuyen a la estética empática de este reencantamiento, desde las distintas miradas de los artistas invitados que proponen participar de sus reflexiones y las exportan a un plano colectivo de acción-participación, en el que "decir haciendo" desde las experiencias erráticas del conocimiento sensible.

### ¿Cómo contribuye a la ecoeducación?

Adoptar la sostenibilidad como práctica en comunidad es una de las cinco propuestas que Daniel Goleman, autor de publicaciones sobre educación emocional y ecoeducación, refiere para educadores implicados en el desarrollo de la inteligencia emocional, social y ecológica. La ecoeducación entronca con la creación artística colectiva que en #lacabañaparacrear se aborda desde el entorno natural. Los artistas cobran un papel importante para revelar cómo la creatividad puede participar de los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, a través de los lenguajes artísticos y la creación colectiva. La selección de los participantes se realiza en relación a la resonancia de su obra con la de los otros. La dimensión creativa y el desarrollo de sus procesos/metodologías suponen diferentes vías de acceso al conocimiento y excelentes recursos educativos adaptados a nuestro tiempo.

# Création-Créativité: entre formation et recherche

## musées vivants, musées inclusifs

"La réglementation nationale et internationale consacre le droit d'accès au sport, aux activités culturelles et aux sites de loisirs. Jusqu'à présent, les personnes handicapées ont été limitées à exercer ce droit en raison du manque d'accessibilité (...). Les obstacles physiques, d'information, de communication et d'attitude sont les principaux obstacles rencontrés quotidiennement par une personne handicapée dans son environnement." (MEC, DNC, MIDES, PRONADIS, 2014)

Ce projet vise à travailler avec le musée, en tant qu'institution culturelle, et les organisations de personnes handicapées, afin de générer une proposition innovante et inclusive, à travers une dynamique créative; liant la technologie au contenu culturel.



Frente al problema de exclusión de las personas con discapacidad, el equipo de investigación viene desarrollando diferentes líneas de trabajo focalizadas en la accesibilidad cultural. A nivel nacional e internacional, el acceso a los museos o espacios culturales está principalmente dirigido a eliminar las barreras físicas. Sin embargo, en relación al acceso a los contenidos o la experiencia, la mayoría de las iniciativas son puntuales, y no se transforman en una política de inclusión sostenida. En ese sentido, la población que se ve más afectada son las personas con discapacidad sensorial (auditiva y visual).

Por eso, este proyecto se propone trabajar en conjunto con el museo, en tanto institución cultural, y con las organizaciones de personas con discapacidad, para generar una propuesta atractiva, innovadora, inclusiva y participativa, mediante dinámicas de trabajo colaborativo (Design Thinking) desde un equipo multidisciplinar. Creemos que la vinculación entre la tecnología y los contenidos culturales es un acierto para posicionar al museo como un espacio para el ocio, la educación y el turismo. Gracias a ésta, los museos han aumentado la cercanía con sus usuarios y la comunicación en sentido bidireccional, atrayendo nuevos públicos, como las nuevas generaciones nativo-digitales, cada vez más alejadas de estos espacios.

Siguiendo estas nuevas tendencias en museología y consumo cultural, es que este proyecto se propuso trabajar con el Museo como ser vivo, generando soluciones tecnológicas y multimediales accesibles para optimizar y enriquecer la experiencia de todos los usuarios.

"A través de las obras de arte, los museos pueden proporcionar experiencias únicas a los ciudadanos asociadas con los significados colectivos, lo que es compartir patrimonio y a través de él generar discusión y debate, cuestiones esenciales de la democracia" (Álvarez, 2013, p.14).

#### Antecedentes y justificación

Desde hace aproximadamente dos décadas se viene desarrollando una corriente llamada "Nueva Museología" que busca la democratización y el acceso a la cultura. A decir de Cristina Álvarez (2013, 1): "Los museos han cambiado su centro de interés del objeto al visitante: se han multiplicado las exposiciones temporales, los eventos culturales, la tecnología audiovisual ha invadido espacios donde antes reinaban frías vitrinas repletas de antigüedades". El museo se transforma en un centro vivo, activo, un punto de encuentro para todas las personas. Pasa de ser una institución fundamentalmente de recepción y conservación, siguiendo pautas decimonónicas, a ser una entidad dinámica capaz de generar cultura. Esto plantea al museo un sistema de funcionamiento análogo al de una empresa, y como tal sus miras deben aspirar a ser cada vez mejores y competitivas, promoviendo un modelo de gestión sustentable. Bajo este nuevo paradigma, y en conjunto con la corriente de "Museología crítica", cobran vital importancia aspectos como el visitante, el museo como espacio educativo, participativo y espacio de inclusión social (Soler, 2013).

Este cambio de paradigma trajo consigo la creciente utilización de tecnología dentro del entorno de los museos y espacios culturales. Gracias a la tecnología, los museos han aumentado la cercanía con su público y la comunicación en

sentido bidireccional. Las tecnologías multimedia son una fuente de atracción para los usuarios que buscan una experiencia museística interactiva, como forma de sentirse parte, de apropiarse del conocimiento "jugando", involucrándose desde el hacer-pensar-sentir.

#### Hipótesis de investigación

A partir del desarrollo de una solución tecnológica basada en balizas digitales (geo-referenciales), es posible enriquecer la experiencia y favorecer el acceso de todos los usuarios (incluyendo a las personas con discapacidad) a los museos.

#### Objetivo general

Revalorizar el museo como un espacio inclusivo y accesible, optimizando y enriqueciendo la experiencia de todos los usuarios.

Es así que esta investigación, se propone trabajar en conjunto con el museo y con las organizaciones de personas con discapacidad, para generar una propuesta atractiva, innovadora, inclusiva y participativa; que a su vez, atraiga nuevos públicos al consumo cultural, como las personas con discapacidad y las nuevas generaciones nativo-digitales, cada vez más alejadas de estos espacios. Creemos que la vinculación entre la tecnología y los contenidos culturales es un acierto para posicionar al museo como un espacio para el ocio, la educación y el turismo, desarrollándolo a través del pensamiento de diseño desde un **DISEÑO PARA TODOS**.

Equipo de investigación Museos Vivos  
Responsable: Matilde Rosello  
Departamento de Comunicación  
UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL URUGUAY