

Salón del Libro Infantil y Juvenil de Pontevedra: estrategias para la creación de una ambientación artística, educativa, lúdica y participativa

*Pontevedra Children's Book Fair:
strategies to create an artistic, educative, playful
and open atmosphere*

MARIA BEGOÑA PAZ GARCÍA* & CRISTINA VARELA CASAL**

Artigo completo submetido a 27 de maio e aprobado a 9 de Junho 2014.

*España. Doctora en Bellas Artes. Facultad de Bellas Artes de Pontevedra. Universidad de Vigo.

AFILIAÇÃO: Universidade De Vigo, Facultade de Ciencias de Educación e do Deporte de Pontevedra. Consellería de Xuventude, Escola de Tempo Libre Paspallas. Altamira 7, 2ª Derecha. 36002, Pontevedra. E-mail: etlpaspallas@mundo-r.com

**España. Diseñadora Gráfica, Docente Universitaria.

AFILIAÇÃO: Universidade De Vigo, Facultade De Ciencias De Educación e do Deporte De Pontevedra. Campus Pontevedra, C.P. 36005 Pontevedra, España. E-mail: cristinavarelacasal@uvigo.es

Resumen: El Salón del Libro Infantil y Juvenil de Pontevedra es un proyecto sociocultural que promueve la lengua y literatura gallega fomentando la animación a la lectura. En su esencia es un proyecto de participación ciudadana destinado a la comunidad educativa y al público familiar. La ambientación artística juega un papel fundamental haciendo que estos espacios temáticos despierten el interés y la imaginación de pequeños y grandes. Esta labor artística implica innovación y creatividad lo que nos ha llevado a plantearnos la decoración como un recurso artístico y pedagógico desde un enfoque lúdico y educativo.

Palabras clave: ambientación artística / literatura infantil / educación.

Abstract: *The Pontevedra Children's Book Fair is a sociocultural project aimed at the teaching community and the families. It promotes Galician language and literature through entertainment and reading activities. The artistic atmosphere of themed spaces wakes up the imagination, that is why decoration should be considered an artistic and educational resource from a playful and teaching approach.*

Keywords: *artistic atmosphere / children's literature / education.*

Introducción

El Salón del Libro Infantil y Juvenil de Pontevedra es un proyecto social, cultural y educativo que se enmarca dentro de la programación anual del ayuntamiento de Pontevedra. Su trayectoria comienza en el año 1999 y a lo largo de este tiempo el proyecto ha ido evolucionando adquiriendo repercusión social y reconocimiento cultural tanto a nivel autonómico como estatal.

Entre sus objetivos principales destacan el promover el uso de la lengua y literatura gallega, incentivar el gusto por la lectura en general, dinamizar la comunidad educativa y abrir espacios que favorezcan el encuentro intergeneracional dentro de un entorno artístico y divertido.

Durante aproximadamente tres semanas el Salón del Libro Infantil y Juvenil ofrece una amplia programación de teatro, arte, música, literatura, formación... todos ellos entorno a una temática específica como han sido la naturaleza, la ciudad, el miedo, la máquina, los clásicos y la comida entre otros.

Los centros escolares son el motor y el alma de este proyecto ya que es en la escuela donde se hace una importante labor educativa entorno a la cultura del libro y a la animación a la lectura. Así pues, estos espacios de encuentro e intercambio de experiencias enriquecen y complementan el trabajo educativo que se hace en las aulas dándolo a conocer a la sociedad.

La implicación en el proyecto por parte de los centros escolares empieza cuando se les presenta el tema seleccionado que suele ser unos meses antes de la inauguración. Los centros interesados en colaborar, una media de 50 por año, comienzan a trabajar sobre la temática en el aula realizando distintas actividades, además desde la organización del salón se les plantea una actividad común

que consiste en inventar cuentos para después realizarlos o bien en formato libro o en un libro-escultura. Esta segunda opción es año tras año la que eligen en su gran mayoría, desde una visión de la educación artística es un hecho importante a destacar en cuanto que refleja el creciente interés por parte del profesorado por profundizar en temas más complejos como el volumen, la escala y la experimentación de nuevos materiales, lo que nos orienta hacia donde se dirigen las necesidades e inquietudes docentes, estos buscan pues nuevos recursos plásticos y contenidos artísticos, o no tan nuevos pero sí poco trabajados en el aula. Las creaciones realizadas se expondrán durante el salón para así dar a conocer los proyectos educativos de creación literaria y artística que se han realizado en las aulas.

Además de esta fase de colaboración con los centros de enseñanza de infantil y primaria, el salón, como ya hemos mencionado, ofrece todos los días en horario lectivo distintas actividades: obras de teatro, cuenta cuentos, visitas didácticas a la sala de exposiciones y talleres de expresión plástica, literaria, musical, etc., todas ellas adaptadas a cada una de las etapas educativas. En este sentido el salón del libro como proyecto social acerca a los/as niños/as de nuestra comunidad a una cultura gratuita y de calidad.

1. La ambientación como espacio educativo

La Escuela de Tiempo Libre Paspallás está inscrita en el registro oficial de la Xunta de Galicia y tiene como objetivo principal formar y educar a monitores/as y directores/as de actividades de ocio y tiempo libre. Pero lo que nos da una identidad propia es nuestro proyecto educativo y, por lo tanto, nuestra manera de entender las posibilidades formativas desde el ámbito de la educación no formal. Nuestra intervenciones como Escuela siempre tiene como hilo conductor que son acciones que propician el progreso comunitario mediante la participación en proyectos que favorecen la configuración de una comunidad comprometida y participativa, implicándonos en programaciones y acciones socio-culturales de diversa índole que abracan desde la creación artística de espacios temático hasta colaboraciones con iniciativas europeas.

Nuestra labor en el Salón del Libro Infantil y Juvenil de Pontevedra es la de realizar la ambientación artística de la sala de exposiciones del Pazo de la Cultura.

1.1. Objetivos de la ambientación artística

El proyecto de ambientación artística del salón del libro tiene como objetivo principal despertar la imaginación de pequeños y grandes mediante la recreación de diferentes intervenciones temáticas diseñadas para que funcionen como un recurso artístico, lúdico y educativo.

1.2. Espacios a intervenir

Los espacios a intervenir están definidos por el programa que constituye el proyecto y nuestra función es darles contenido artístico, organizar su distribución y los recorridos de los usuarios en la sala de exposiciones, esta está compuesta por: el espacio de lectura; el espacio del autor homenajeado; la exposición de los trabajos de los centros de enseñanza; otras exposiciones que cada año se concretan (asociación de ilustradores, colaboraciones con editoriales o con el Máster de Ilustración de la Universidad de Vigo); la zona para talleres; dos espacios ambientados específicamente para los cuentacuentos; la zona de meriendas; la zona de decoración interactiva.

1.3. Estrategias para una ambientación artística, lúdica, educativa y participativa

Cada año al finalizar el salón hacemos una evaluación de nuestro trabajo tanto de los procesos de creación y construcción como de la acogida de la ambientación, para ello analizamos la opinión de los distintos agentes implicados (monitores de sala, niños, profesores, organización, padres...), todo esta reflexión se traduce en una memoria descriptiva y fotográfica.

Tras la revisión de las memorias extraemos que en los últimos año se ha producido un salto en cuanto a la participación, cada vez hay más centros visitantes de fuera de la comarca, y un cambio también en el tipo de usuarios con el incremento de la afluencia del público familiar sobre todo en fines de semana, esto ha supuesto por una ampliar la programación por las tardes y además revisar el enfoque de la ambientación pues ya no hablamos de una sala de exposiciones sino de un espacio de ocio para las familias donde entre otras muchas cosas hay exposiciones.

Haciendo un estudio de las distintas propuestas que a lo largo de estos años hemos ido introduciendo podemos establecer cuatro categorías que definen las estrategias para la creación de una ambientación artística, lúdica, educativa y participativa:

- Espacios interactivos: la decoración como juego educativo.
- Ambientación colaborativa: experiencias de expresión plástica donde los niños se convierten en artistas.
- Reformulación de los aspectos conceptuales de la ambientación y de los recursos plásticos empleados introduciendo pautas del arte contemporáneo desde una educación artística y visual.
- Intercambio de miradas: del colegio al salón y viceversa, análisis de los

procesos de trabajo para una revisión de las metodológicas empleadas en la creaciones plásticas.

1.3.1 Espacios interactivos: la decoración como juego educativo

Los espacios interactivos son decoraciones que nacen como un juego, para su diseño nos basamos en los diferentes tipos de juego: de distensión, de conocimiento, de roles, simbólicos, de construcción, etc. De esta forma la decoración no sólo tiene una función estética y artística sino que también que funciona como recurso educativo que permite dinamizar las visitas en la sala.

Algunas decoraciones-juegos requieren de un monitor o adulto a modo de guía que introduzca las pautas del juego, pero otros están pensados para el juego autónomo del niño.

En general un mismo juego pueden funcionar en una franja de edad entre los 5-12 años, su complicación viene dada por el propio usuario, pero para los más pequeños hay que plantear un diseño considerando el momento de la etapa evolutiva en la que se encuentren.

A la hora de plantearnos una decoración-juego debemos tener en cuenta varios aspectos:

- los materiales empleados van a ser usados por cientos de niños, en sólo un mañana pueden llegar a pasar hasta 500 niños, esto implica un gasto del material por fricción e uso considerable, además los niños tocan todo lo que está a su alcance por ello debemos usar materiales resistentes y no tóxicos, también hay que tener en cuenta la consistencia del mismo y en caso de llevar alguna estructura o engranaje controlar que no se rompa y les pueda dañar, teniendo en cuenta siempre su seguridad.
- en cuanto al tamaño hay que adaptar la escala del juego al de sala, estamos hablando de un espacio que tiene los techos de 5 metros de alto, y la intervención-juego debe integrarse con el resto de la ambientación ya también funciona como elemento decorativo.
- es muy importante plantearse el objetivo del juego y definir qué aspectos o temas queremos tratar.
- se debe introducir una leyenda descriptiva que explique de forma clara y breve las normas o pautas para jugar, y si se hace en un vinilo de corte este aporta un acabado estético que añade diseño a la intervención.

Dos de los ejemplos de decoración-juego que más éxito han tenido han sido *Adiviña canta sorte tes* y *Fai o teu bocata*. El primero se realizó para la



Figura 1 · Adiviña canta sorte tes. Fuente: propia.
de gravura. 2011, Fonte: própria.

Figura 2 · Fai o teu bocata. Fuente: propia.

temática de las supersticiones, y aprovechando una de ellas (pisar caca da suerte) hicimos un juego de azar, una ruleta, para dar a conocer los distintos excrementos de los animales, reconocer su piel y además de proponer la lectura del cuento de *A Toupiña que quería saber quen lle fixera aquilo na cabeza*. En el caso de *Fai o teu bocata* el tema del salón era la comida y los niños tenían en una pared distintos alimentos (pavo, queso, pan de barra, pan de molde, rúcula, tomate, huevo...) para hacerse el bocadillo que más les gustase y como eran piezas a escala humana también les permitía jugar entre ellos a esconderse, construir... (Figura 1, Figura 2).

1.3.2 Ambientación colaborativa: experiencias de expresión plástica donde los niños se convierten en artistas

La ambientación colaborativa parte de la idea de que si el salón es un lugar de y para los niños la decoración también debe ser en algún momento participativa. Para ello realizamos varias experiencias diferentes y muy enriquecedoras. La primera se planteó como una creación hecha con dibujos que los niños habían hecho en el colegio, el tema era la máquina y cada niño dibujó la máquina de sus sueños. Una gran máquina que expulsaba los dibujos de máquinas de los niños. Esta composición la colocamos en una de las paredes principales de la sala, por un lado era una exposición de trabajos y a además formaba parte de la decoración general. Lo interesante de esta decoración fueron las posibilidades que se plantearon durante el salón ya que funcionó como taller puesto que los niños continuaron pintando sus máquinas y estos dibujos se continuaron colocando por la pared, creando así una inmensa nube de dibujos. Esta experiencia despertó nuestro interés por diseñar otras intervenciones colaborativas haciéndonos plantear para siguientes ediciones la ambientación como un recurso que genere una actividad que por su formato se van creando durante un tiempo, a modo de un *work in progress* (Figura 3, Figura 4)

Así surge la siguiente experiencia de ambientación colaborativa, en este caso la propuesta consistió en realizar una cocina a escala humana sobre tabloncillos de madera pintados en blanco y dibujando sobre ellos con borde negro los muebles y demás detalles que componen una cocina. Durante las dos primeras semanas el espacio permaneció así en el se realizaron talleres y cuenta cuentos, pero la última semana se convirtió durante toda una tarde en un gran lienzo para pintar, bajo el título *Decorando a coziña do salón* se invitó a todo el que quisiera a pintar con ceras y pasteles los azulejos, bombillas, mesas, vasos, etc. Una transformación que tuvo una gran acogida (Figura 5, Figura 6).



Figura 3 · Vista general de la máquina de dibujos de los niños. Fuente: propia.

Figura 4 · Detalle de los dibujos. Fuente: propia.

Figura 5 · Pintando la cocina Fuente: propia.

Figura 6 · Espacio una vez terminada la decoración colaborativa. Fuente: propia.



Figura 7 · Zona de lectura. Fuente: propia.

Figura 8 · Espacio de cuenta cuentos para la temática de la ciudad. Fuente: propia.

Figura 9 · Espacio de cuenta cuentos basado en la obra de Escher. Fuente: propia.



Figura 10 · Exposición de trabajo de los centros escolares. Fuente: propia.

1.3.3 Reformulación de los aspectos conceptuales de la ambientación y de los recursos plásticos empleados introduciendo pautas del arte contemporáneo desde una educación artística y visual

La ambientación como proyecto artístico parte del estudio y análisis de una temática que se construye a partir de unas palabras clave que nos ayudan a elaborar el discurso conceptual, esto nos lleva a una revisión de diferentes referentes que vienen del mundo del arte y de otros campos artísticos como la ilustración o la escenografía. Debido a nuestra formación en bellas artes, tenemos interés por introducir pautas que acerquen los discursos del arte contemporáneo para educar a favor de una cultura visual y plástica contemporánea.

Realizando diseños propios, sugiriendo juegos de escalas, a modo de Claes Oldenburg, buscando la experiencia sensorial a través del uso de texturas como en la obra de Ernesto Neto, o también desde un aspecto conceptual enfocando un tema como el amor a través de formas plásticas que hablaban de amor pero sin tener que remitir directamente a la simbología del corazón, buscando así caminos divergentes que traten el tema desde otras miradas, en este caso el amor como afecto, confort, blanco, amable...y esto se traduce en los materiales empleados, y en vez de pintar usamos telas que le aportaron calidez a la ambientación (Figura 7).

Los espacios de cuentacuentos son lugares para la experimentación y nos permiten jugar con ideas más abstractas y escenográficas a modo de instalaciones, jugando con efectos de luz y color (Figura 8, Figura 9).

Nuestra intención es realizar un ambientación que no caiga en lo meramente decorativo sino que sean espacios sugerentes favoreciendo su discurso artístico.

1.3.4. Intercambio de miradas: del colegio al salón y viceversa, análisis de los procesos de trabajo cara una revisión de las metodológicas empleadas en la creaciones plásticas

Cada trabajo de los centros escolares responde a una manera diferentes de crear, son propuestas abiertas cargadas de creatividad y originalidad en cuanto al uso de los recursos que en muchos casos son el mismo pero manipulados de distintas maneras. Es por ello que la muestra de los centros escolares tiene un gran interés ya que aporta nuevas ideas que nos ayudan a generar otras y entre ellos mismo se despierta un interés por conocer cómo lo han realizado, qué problemas aparecieron en el proceso de construcción y qué soluciones tomaron.

Por otra parte la ambientación artística es para los docentes un ejemplo de ingenio e investigación que luego adaptan a su realidad pues les sirve para introducir nuevas formas de hacer, en cuanto a construcción, materiales empleados,

estrategias participativas, en una búsqueda por renovar ideas y recursos de la expresión plástica (Figura 10).

Conclusión

Tras estos años de experiencia destacamos la necesidad de generar espacios donde mostrar los trabajos realizados por los centros escolares basados a proyectos creativos para dar a conocer a la comunidad la labor educativa que se está realizando en nuestras escuelas y además revalorizar la imprescindible función de la educación artística en la enseñanza. Proponemos que hay que abrir canales para el intercambio de ideas, herramientas, recursos para entender la educación como un lugar para el contagio y la experimentación, en resumen y retomando el concepto de escultura en el campo expandido de Rosalind Krauss (1996: 289), es necesario trabajar en favor de una educación expandida.

Este proyecto es un ejemplo educativo y cultural de referencia en cuanto que implica distintas experiencias creativas a un mismo tiempo en un lugar compartido. Esto genera dinámicas de participación que revertirán en una sociedad más colaborativa y activa que reclame este tipo de actuaciones. De esta forma la ambientación debe responder a los nuevos usos por parte de este un público cada vez más participativo, con ganas de interactuar y aprender en un entorno creativo.

Referências

- Krauss, Rosalind (1996) *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN: 84-206-7135-5.

Copyright of Matéria Prima is the property of Revista Meteria Prima and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.